

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

ELENA GUERRA ALTHEMAN

A Construção do Universo Ficcional e a Serialidade Sutil em *Hora de Aventura*

São Paulo

2019

ELENA GUERRA ALTHEMAN

A Construção do Universo Ficcional e a Serialidade Sutil em *Hora de Aventura*

Versão Original

Dissertação apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Meios e Processos Audiovisuais.

Área de Concentração: História, Teoria e Crítica

Orientadora: Profa. Dra. Cecilia Antakly de Mello

São Paulo
2019

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Altheman, Elena Guerra

A Construção do Universo Ficcional e a Serialidade Sutil em Hora de Aventura / Elena Guerra Altheman ; orientadora, Cecília Antakly de Mello. -- São Paulo, 2019.

110 p. : il.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais - Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.

Bibliografia
Versão original

1. Animação 2. Narrativa Complexa 3. Serialidade Sutil 4. Hora de Aventura 5. Universo Ficcional I. Mello, Cecília Antakly de II. Título.

CDD 21.ed. - 791.43

Nome: ALTHEMAN, Elena Guerra

Título: A Construção do Universo Ficcional e a Serialidade Sutil em *Hora de Aventura*

Dissertação apresentada à Escola de Comunicações e Artes da
Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Meios
e Processos Audiovisuais.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr.: _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

Prof. Dr.: _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

Prof. Dr.: _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

Ao meu Babbo, meu primeiro e mais importante professor.

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora Ciça, por toda a inteligência, referências, força, inspiração e confiança; e por acreditar nesse trabalho sobre uma *coisa colorida e barulhenta para criancinhas* e nessa pesquisadora que as ama.

À minha família, coisa mais importante do mundo para mim:

À minha mãe, por todos os colos, carinhos e conversas.

Ao meu irmão, por todo o incentivo, interesse e *insights* valiosos.

À minha irmã, por todos os conselhos, companhia e cuidado.

Ao meu parceiro, por estar ao meu lado para tudo, juntos.

Ao PPGMPA e à USP por todos esses anos incríveis de memórias e aprendizados que sempre serão parte do que me faz eu.

A todos os funcionários da Secretaria da Pós-Graduação que em tanto me ajudaram nesses anos, guiando e orientando sempre que preciso.

Aos membros da banca, por participarem do meu processo de obtenção do título de Mestre e pelas contribuições para minha dissertação.

To Dr. Marc Steinberg, thank you for all of your insights regarding my research.

RESUMO

ALTHEMAN, Elena Guerra. **A Construção do Universo Ficcional e a Serialidade Sutil em *Hora de Aventura***. 2019. Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019.

Por meio de uma análise estética e narrativa que considera as particularidades do meio animado, este trabalho explora como se dá a construção do universo ficcional e o modo de serialidade na obra *Hora de Aventura* (Pendleton Ward, 2010), uma série de animação inicialmente concebida para o público infantil. Assume-se que a série, que possui vasta presença no cenário cultural contemporâneo ocidental, é representativa de um momento particular à historiografia das séries de animação, no qual velhos paradigmas foram quebrados, assim promovendo novos modelos de criação e recepção para obras animadas. De maneira atípica para obras animadas serializadas ocidentais até então, *Hora de Aventura* apresenta uma narrativa complexa, como definida por Jason Mittell, que funciona seguindo uma lógica particular, podendo ser enquadrada dentro do conceito de Serialidade Sutil, como definido por este trabalho. A partir desta premissa, procura-se delinear quais os elementos da série que constituem seu universo ficcional, a fim de entender como estes se articulam, seguindo a mesma lógica de funcionamento, a fim de produzir um sentido coeso à toda a obra. O trabalho analisa como *Hora de Aventura* cria seu *sentido* enquanto série, em relação a si mesma e os diferentes níveis que se relacionam e constituem seu universo ficcional, considerando o contexto socio-cultural em que está inserida.

Palavras-Chave: Animação. Narrativa Complexa. Serialidade Sutil. Hora de Aventura. Universo Ficcional.

ABSTRACT

Through the employment of an aesthetic and narrative analysis that considers the particularities of the animated medium, this work explores how the fictional universe and the seriality modes are conceived in the animated series *Adventure Time* (Pendleton Ward, 2010), initially made for children. The series, which displays an extensive presence in the Western contemporary cultural landscape, is considered a representative of a particular moment within the animation series' historiography in which old paradigms were disrupted, thus promoting new models of creation and consumption for animated series. Atypically for Western cartoons so far, *Adventure Time* presents a complex narrative as defined by Jason Mittell, which works accordingly to its own singular logic and can be circumscribed in the concept of Light Serialization, as this work defines it. Starting from this premise, this dissertation attempts to delineate which are the series' elements that constitutes its fictional universe, to better comprehend how they relate to each other, following the same logic, in order to produce cohesion in the animated work as a whole. The work analyzes how *Adventure Time* builds its *meaning* as a series, in relation to itself and the different levels that are articulated and form its fictional universe, while acknowledging the socio-cultural context in which the series is located.

Key-Words: Animation. Complex Narrative. Light Serialization. Adventure Time. Fictional Universe.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
1.1. A Era da 'Peak TV' e o Cenário Atual das Séries Roteirizadas	11
1.2. A Animação Infantil e o Peak TV	16
1.3. O Caso de <i>Hora De Aventura</i>	19
1.4. Objetivos da Dissertação	20
1.5. O Storytelling em <i>Hora de Aventura</i>	25
1.6. A Estrutura da Dissertação	32
2. CAPÍTULO I: A CONSTRUÇÃO DO UNIVERSO FICCIONAL EM UMA SÉRIE DE ANIMAÇÃO	33
2.1. Analisando a Sequência de Abertura em <i>Hora de Aventura</i>	33
2.2. Adentrando a Diegese	38
2.3. Pensando e Realizando o Movimento na Tela	42
2.4. Habitando o Mapa Móvel	46
2.5. Balanceando uma Narrativa Complexa a Partir do Mapa Móvel	49
2.6. Pós-Humanismo na Terra de Ooo (Ontologia Orientada ao Objeto)	52
3. CAPÍTULO II: ESTABELECENDO UMA NARRATIVA COMPLEXA E SEUS DIFERENTES NÍVEIS	55
3.1. Estudos Narrativos da Atualidade	57
3.2. Elementos da Serialidade	61
3.3. Barthes e os Níveis Narrativos	66
3.4. Analisando <i>Jake, The Brick</i>	68
3.5. Recursos Complexificadores e a Estética Operacional - O Braço de Finn	71

4. CAPÍTULO III: A TEMPORALIDADE SERIADA	82
4.1. Os Tempos Narrativos e o Ritual Seriado	83
4.2. A Temporalidade como Recurso Complexificador	88
4.3. As Articulações Temporais em <i>Hora De Aventura</i>	94
5. CONCLUSÃO	102
6. REFERÊNCIAS	107

1. INTRODUÇÃO

Hora de Aventura é uma série estado-unidense de animação infantil ¹ exibida mundialmente pelo canal de televisão *Cartoon Network*. A série conta com 283 episódios ao longo de 10 temporadas, além de curtas, HQs e jogos de videogames; pode-se afirmar que *Hora de Aventura* de certa maneira se comporta como uma narrativa transmídia, uma vez que seu *storytelling* perpassa diversas plataformas de mídia. Fenômeno entre a crítica e o público, a série já foi descrita como "uma obra-prima surreal" pelo *New York Times*, e "o desenho mais inventivo desde Os Simpsons" pelo *The Guardian*, além de figurar em artigos e críticas em diversos outros veículos de mídia constantemente². Artigos acadêmicos³ já foram publicados sobre a série, que se estabeleceu como um dos shows mais referenciados dos anos 2010s. A presença da série no imaginário cultural atual é extensa, conquistando fãs no mundo inteiro.

"Um grupo de diversos personagens desbrava lugares peculiares, em uma busca sem fim por aventuras e diversão" pode ser considerada uma *logline* satisfatória para descrever do que *Hora de Aventura* se trata; a série apresenta uma gama variada de personagens diversos, além de apresentar inúmeras tramas que trazem temas e discussões atuais e necessárias. O universo da série é enfaticamente apresentado como um lugar em que tudo pode acontecer; um lugar no qual a diversão de fato nunca acaba. Este universo é construído em todos seus detalhes, de maneira coesa dentro da lógica definida pelos criadores e artistas ao longo de seus episódios. *Hora de Aventura* é uma série roteirizada que conta com um número extenso de escritores/*storyboarders* em sua equipe, e um modo de produção peculiar, que acabou por influenciar as produções subsequentes do canal. A série, que segue o modelo de produção

¹ Nos Estados Unidos, a série é oficialmente classificada como TV PG, o que significa que não há idade mínima, porém o programa contém material que pais podem considerar inadequado para crianças mais jovens, como linguagem inapropriada, muito pouco conteúdo sexual, diálogos sugestivos e/ou violência moderada (FCC, 2000). Não há uma idade mínima estabelecida para o desenho, que é exibido em horários acessíveis a todas as idades no *Cartoon Network*.

² Alguns exemplos são: MUMFORD, G. Is Adventure Time the Weirdest Kids' TV Show Ever? **The Guardian**, Londres, 7 Set. 2012. Disponível em <<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2012/sep/07/adventure-time-weirdest-show-ever>>. Acesso em Julho de 2019. HERITAGE, S. Adventure Time: goodbye to the most inventive cartoon since The Simpsons. **The Guardian**, Londres, 5 Set. 2018. Disponível em <<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2018/sep/05/adventure-time-goodbye-to-the-most-inventive-cartoon-since-the-simpsons>>. Acesso em Julho de 2019. PONIEWOZIK, J. 'Adventure Time,' TV's Surreal Masterpiece, Comes to an End, **The New York Times**, New York, 2 Set. 2018. Disponível em <<https://www.nytimes.com/2018/09/02/arts/television/adventure-time-appraisal-series-finale.html>>. Acesso de Julho de 2019. STRAUSS, N. 'Adventure Time': The Trippiest Show on Television. **Rolling Stone Magazine**, Los Angeles, 2 Out. 2014. Disponível em <<https://www.rollingstone.com/tv/tv-news/adventure-time-the-trippiest-show-on-television-84180/>>. Acesso em Julho de 2019.

³ O artigo acadêmico *Gunter's a Woman?!— Doing and Undoing Gender in Cartoon Network's Adventure Time*, da pesquisadora Emma Jane, por exemplo, discute a relação de gênero dos personagens de *Hora de Aventura*, debatendo sobre a representação feminina na série.

denominado *board-driven*, tem seus roteiros elaborados pelos próprios storyboarders, escritos concomitantemente ao desenho dos storyboards, em pares de artistas que se alternam e se alteram.

A obra representou um marco para as séries de animação nos anos 2010s. Sua popularidade e presença midiática conferiu-a um status pouco relacionado a animações infantis seriadas até então; *Hora de Aventura* constantemente figura em listas das "melhores séries da história", concebidas por críticos e veículos de mídia respeitados, é referenciada e homenageada por outros artistas, e viu alguns de seus episódios estrearem com audiências na casa dos 3.5 milhões de pessoas apenas no Estados Unidos⁴. Inúmeros artistas que trabalharam na série criaram seus próprios shows originais a partir da visibilidade conquistada em *Hora de Aventura*, o que também promoveu um novo fluxo de movimentação entre os artistas e criadores de animações, que transitam entre diferentes shows⁵ contemporâneos. Esse fluxo acaba por orientar diversos elementos presentes nas obras atuais e influenciar futuras obras, ajudando a estabelecer certas tendências típicas do particular contexto histórico em que tais séries estão circunscritas.

Inserido na área dos estudos de animação, o objetivo do presente trabalho é a análise da série animada *Hora de Aventura*, a partir da consideração que esta série representa uma quebra de paradigmas e um marco na história das animações ocidentais serializadas. Essa disrupção levou ao estabelecimento e consolidação da obra no momento histórico em que foi (é) exibida como característica e emblemática, representante do cenário cultural da época. Sucesso entre a crítica e o público, *Hora de Aventura* se destaca entre o elevado número de séries atualmente no ar, mesmo sendo uma série animada e infantil - características que historicamente foram associadas a uma certa baixa qualidade narrativa e desinteresse crítico e teórico. Serão investigadas as características particulares da série a fim de melhor se compreender quais seus elementos que a tornam tão distinta, assumindo uma posição de destaque no cenário animado contemporâneo. Compreender as razões e as consequências dessa mudança de paradigmas quanto à animação e sua relação com seus espectadores é necessário aos estudos deste meio. É

⁴ Em *Monday Cable Ratings*. In <https://tvbythenumbers.zap2it.com/sdsdskdh279882992z1/monday-cable-ratings-monday-night-football-wins-night-wwe-raw-teen-moms-ii-pawn-stars-catfish-real-housewives-more/157261/>. Acesso em Julho de 2019.

⁵ A mencionada *Steven Universe* é um exemplo de um desenho animado criado por uma antiga artista que trabalhou em *Hora de Aventura*. *Over the Garden Wall* (Patrick McHale, 2014), *OK K.O.! Let's Be Heroes!* (Ian Jones-Quartey, 2016), *Summer Camp Island* (Julia Pott, 2018) e *Bee & Puppycat* (Natasha Allegri, 2013) também são exemplos destes desenhos. Para uma discussão acerca da influência de *Hora de Aventura* em novos animadores, ver *How 'Adventure Time' Became a Talent Factory for a Generation of Animators*, por Eric Thurm, *The New York Times* e *How Adventure Time Inspired a Generation of Creators*, por Laura Prudom, IGN.

vital que seja elaborada e estabelecida uma análise própria ao meio animado, considerando suas particularidades, sua história, contexto político-social e sua linguagem.

A análise de *Hora de Aventura* partirá da premissa de que é a coesão da construção de seu universo ficcional que origina seu inovador *storytelling* e sua complexidade narrativa, que por sua vez atrai os espectadores e configura a particularidade da série no contexto cultural em que está inserida. Tentar-se-á compreender quais os elementos presentes na elaboração da série que a levaram a se estabelecer como uma importante produção dos anos 2010. Serão investigados os diferentes níveis de criação da série e a articulação entre eles a fim de se entender como esse universo é pensado e construído de maneira coerente, produzindo os sentidos específicos dessa obra em relação a ela mesma e ao contexto em que está inserida. Serão discutidos os elementos que constituem a complexidade narrativa *sutil* da série, presentes em seu particular *storytelling*, e como esse particular modo de complexidade promove o engajamento com os espectadores. Assim, a análise elaborada neste trabalho pretende contribuir aos avanços dos estudos de animação ao propor a discussão de uma obra animada emblemática e disruptiva, considerando não só seu contexto social e cultural, como também os recursos estéticos e narrativos que a compõem, reconhecendo as particularidades do meio animado.

1.1. A Era Da 'Peak TV'e o Cenário Atual Das Séries Roteirizadas

Alguma coisa está acontecendo com a televisão. As indústrias televisivas ao redor do planeta estão produzindo números recorde de novos shows, e estes programas estão encontrando seu caminho em novos mercados através de serviços de streaming, serviços de cabo e satélite, e downloads, em economias tradicionais e informais. Ainda mais, ainda que existam diferenças geracionais pronunciadas, pesquisas indicam que pessoas de todas as idades estão assistindo tanto ou mais televisão do que nunca. (LAMARRE, 2018, p.2)⁶

Durante o *Television Critics Association Press Tour* de 2015 nos Estados Unidos, John Landgraf cunhou o termo *Peak TV*, ao refletir acerca do momento atual da quantidade de séries de TV no ar; sua declaração reverberou em diversos veículos de mídia na época, em muitas publicações dedicadas a debater o futuro da televisão. Landgraf, então CEO da *FX Network* e por vezes nomeado na mídia como o *prefeito da TV*⁷, estava se referindo ao cenário audiovisual

⁶ Do original: "Something's happening with television. TV industries around the world are producing record numbers of new shows, and these programs are finding their way into new markets via streaming services, cable and satellite services, and downloads, both in regular and informal economies. What is more, although there are pronounced generational differences, surveys tell us that people of all ages are watching as much or more television than ever". Tradução nossa.

⁷ VANDERWERFF, E. T. *FX president John Landgraf has been dubbed "the mayor of television."* This interview will show you why. **Vox**. 17 Ago 2018. Disponível em <<https://www.vox.com/2018/8/10/17672640/john-landgraf-fx-interview-podcas>>t. Acesso em Julho de 2019.

naquele momento, que havia vivenciado um aumento considerável no número de novas séries roteirizadas para televisão e serviços de streaming durante os anos predecessores, conjecturando acerca de uma possível saturação do mercado devido à enorme oferta de shows no ar⁸. Para Landgraf, esse tipo de crescimento era insustentável, prestes a presenciar uma deflação e conseqüentemente, o mercado veria uma redução gradual no número total de séries roteirizadas nos anos futuros.

Em sua fala sobre o cenário atual das séries, Landgraf opinou que "há tanta competição, de tal forma que acredito que os bons shows constantemente atrapalham a audiência a encontrar os realmente incríveis"⁹. Para ele, a saturação na competição poderia acarretar em o público não conseguir decidir o que assistir devido a grande quantidade de escolhas possíveis, desencadeando um certo sufocamento, com menos séries potencialmente "maravilhosas" alcançando maior sucesso devido ao tamanho da competição entre séries "apenas boas". Assim, há uma reflexão acerca do que isso representaria para "qualidade" das obras, e os desdobramentos que isso poderia trazer ao mercado e ao consumo audiovisual¹⁰. Esse questionamento entre executivos e produtores - e até mesmo entre criadores no mercado audiovisual - certamente não é novo, nem exclusivo de Landgraf. Em seu ensaio *Using a Bucket to Pour Water on a Flood*, escrito em 1985, Miyazaki Hayao¹¹ também se perguntava sobre os efeitos que a produção desenfreada de *animes* no Japão poderia trazer para as relações de trabalho, de mercado e para a qualidade das obras em questão¹².

⁸ *There will be more than 400 scripted TV series this year. That bubble's bound to burst.* in [https://www.vox.com/2015/9/14/9301867/peak-tv; FX Chief John Landgraf on Content Bubble: "This Is Simply Too Much Television"](https://www.vox.com/2015/9/14/9301867/peak-tv; FX Chief John Landgraf on Content Bubble: 'This Is Simply Too Much Television') in <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/fox-chief-john-landgraf-content-813914>. Acesso em Julho de 2019.

⁹ Do original: "There's just too much competition, so much so that I think the good shows often get in the way of the audience finding the great ones". Em *Television 2015: Is There Really Too Much TV?* in <https://www.npr.org/2015/08/16/432458841/television-2015-is-there-really-too-much-tv>. Acesso em Julho de 2019. Tradução nossa.

¹⁰ É evidente a necessidade de se discutir e melhor compreender as conseqüências provocadas pelo consumo e produção desenfreados de obras audiovisuais em um contexto de um *capitalismo 24/7* - modelo que não pressupõe a pausa no consumo em nenhum momento, nem mesmo naquele do sono - evocando o conceito de Jonathan Crary. Entretanto, o presente trabalho terá como foco a análise estética e não econômica de obras seriadas no presente cenário audiovisual. Para uma discussão aprofundada sobre o assunto ver *24/7: Late Capitalism and The Ends of Sleep*, de Jonathan Crary, 2013.

¹¹ Nota da autora: Aqui foi feita a opção pela romanização do nome seguindo o padrão japonês, no qual o sobrenome vem antes do nome próprio.

¹² Miyazaki afirma "For TV today, the biggest problem is the huge increase in the number of shows being made. Everyone's confused about what is being done. No one knows who is making what, or where. And no one is watching what others are making", em *Using a Bucket to Pour Water on a Flood*, Japão, revista *Cine Front*. Retirado do livro *Starting Point* (2009, p. 55).

Embora diversos veículos de mídia terem ecoado o sentimento alarmista de Landgraf em relação às consequências do aumento da produção, é preciso também ponderar os motivos de tal asserção, procurando analisar as origens dessa declaração. Landgraf, um CEO de uma rede que havia começado a produzir séries roterizadas há relativamente pouco tempo na época e que ainda tentava encontrar seu lugar no mercado, poderia estar proferindo tais previsões em proveito próprio, como aponta Linda Holmes no site do NPR (2015), em sua análise da declaração dele¹³. Holmes aborda diferentes pontos do debate que se desencadeou sob diversas óticas, como a questão dos direitos laborais e da desigualdade de salários, e a distribuição de recursos econômicos que este tipo de competição acarreta. Holmes também se pergunta o que significaria "muita televisão" na fala de Landgraf, ao discutir o potencial que um maior espaço e demanda de mercado pode significar em se tratando da inclusão de vozes diversas e novas óticas, presentes em diferentes criadores e artistas, histórias, personagens e perspectivas, em séries como *Orange is the New Black* (Jenji Kohan, 2013, Netflix) ou *Transparent* (Jill Soloway, 2014, Amazon Prime).

Com a demanda de novos consumidores e a presença de novos criadores, são produzidas mais séries distintas; há mais espaço e oportunidade para se poder inovar em temas e assuntos abordados, repensar questões como a representatividade no audiovisual dentro e por trás das imagens, e também experimentar com a própria estética, a forma e a linguagem seriada. Diferentes obras seriadas com propostas distintas podem conquistar novos tipos de espectadores até então não contemplados pela menor oferta de shows relativos aos seus interesses; tal oferta e demanda aquece o mercado, e em um contexto de troca de informações facilitada pela internet, também permite que mais criadores e artistas independentes consigam criar e divulgar seus trabalhos online. Além disso, pode-se levantar a discussão sobre o que esse aquecimento do mercado e aumento da demanda por séries promove em países periféricos; é necessário debater quais os desdobramentos para a demanda de criação de conteúdos nacionais em países que não possuem uma indústria audiovisual tão desenvolvida, países de mercados nacionais incipientes que em muito se espelham e dependem do mercado americano¹⁴.

¹³ HOLMES, L. Television 2015: Is There Really Too Much TV?, **NPR**. Disponível em <<https://www.npr.org/2015/08/16/432458841/television-2015-is-there-really-too-much-tv>>. Acesso em Julho de 2019.

¹⁴ Fred Seibert, CEO do Frederator Studios e importante figura no cenário audiovisual americano (em particular, o universo das animações, declarou em seu keynote no evento *TAAFI Industry 2018* que estava produzindo uma série sem ter conhecido a criadora da série pessoalmente - toda a comunicação havia sido online. As possibilidades que esse modelo de produção pode trazer para criadores de países que ainda estão desenvolvendo e estabelecendo seu mercado e indústria audiovisual local são enormes.

Em 2018, John Landgraf, novamente durante o *Television Critics Association Press Tour*, admitiu que suas previsões se provaram erradas quanto à diminuição do crescimento e do número total de séries roteirizadas. Landgraf afirmou que "meu diagnóstico de que o Peak TV já teria atingido seu limite máximo estava errado"¹⁵. Como a Figura 1 mostra, o número de séries originais continuou a crescer, o que levou Landgraf a afirmar que hoje a televisão americana vive sua "*Gilded Age*"¹⁶. Atualmente, é possível encontrar qualquer tipo de obra, de qualquer gênero, com as mais variadas temáticas, histórias, enredos e personagens. Termos como *spoiler*¹⁷ e *binge watching*¹⁸ são popularmente conhecidos e difundidos, ilustrando um novo momento no consumo de entretenimento e na relação que os espectadores desenvolvem com tais obras. Pode-se hoje observar que séries são parte integral do cenário cultural atual, com a ampla presença de diversas obras seriadas no imaginário popular, que permeiam o ambiente online em fóruns, posts e *memes*, por exemplo. Investimentos na produção das séries são maiores do que jamais foram, equiparando-se a orçamentos historicamente apenas destinados aos grandes *blockbusters*¹⁹ do cinema. Séries que, por diversos e distintos fatores, se destacam dentre o número elevado de shows no ar, consolidando-se como representantes do momento atual da cultura audiovisual.

Com o advento da internet, diferentes obras têm hoje a possibilidade de serem passionavelmente discutidas ao redor do planeta por espectadores fiéis - algumas com audiências na casa dos milhões. As séries são presença constante em fóruns de discussão, com fãs avidamente debatendo acontecimentos e teorias sobre os acontecimentos dos episódios. A

¹⁵ Do original: "*my assessment that peak tv would've peaked by now was wrong*". ADALIAN, J. Forget Peak TV: FX Boss John Landgraf Says We're Now in the 'Gilded Age' of Television. **Vulture**, New York. 3 Ago. 2018. Disponível em <<https://www.vulture.com/2018/08/fx-john-landgraf-tca-peak-tv-gilded-age.html>>. Acesso em Julho de 2019. Tradução nossa.

¹⁶ Landgraf, há anos um crítico do modelo de produção do Netflix, não é sutil em sua denominação *Gilded Age*; tal nome remete a uma era de muita desigualdade social nos Estados Unidos, com a ação dos "robber barons", empresários que se valiam de práticas inescrupulosas para o acúmulo de riquezas, muitas vezes às custas de seus funcionários.

¹⁷ Quando um indivíduo revela para outro o que acontece em uma obra literária ou audiovisual antes de a pessoa ter visto a obra. Spoilers geralmente entregam pontos importantes da trama que carregam em si importantes elementos desta. Spoiler vem do verbo inglês "estragar" (spoil) o que sugere que um spoiler estraga a experiência de se apreciar uma obra pela primeira vez.

¹⁸ Prática de se assistir a diversos episódios de uma mesma série em rápida sucessão, em sequência, sem pausas.

¹⁹ Os seis episódios da oitava e última temporada de *Game of Thrones* (David Benioff e DB Weiss, 2011), a série de maior sucesso e público dos anos 2010s, custaram em média \$15 milhões de dólares cada. Fonte: RYAN, M. e LITTLETON, C. TV Series Budgets Hit the Breaking Point as Costs Skyrocket in Peak TV Era. **Variety**. Disponível em <<https://variety.com/2017/tv/news/tv-series-budgets-costs-rising-peak-tv-1202570158/>>. Acesso em Julho de 2019.

presença dos próprios criadores dessas séries no espaço online, em redes sociais, também contribui ativamente para o aumento de sua visibilidade com o público. Atualmente, os criadores são acessíveis, presentes, emitindo constantemente suas opiniões e posições acerca de suas obras, e até mesmo expandindo seus universos narrativos em suas redes²⁰. O público pode cada vez mais interagir com os artistas, e vice-versa; essa interação promove um novo tipo de engajamento do público com a obra. Sobre isso, Munglioli e Pelegrini relembram Jost (2011):

A seriefilia substituiu a cinefilia e, mesmo se diferenciando dela, adquiriu alguns de seus traços: o conhecimento preciso das intrigas, das temporadas, dos atores, de suas carreiras, dos autores, de suas trajetórias e dos acasos da realização de seus projetos, datas de exibição etc. (JOST: 2011, p. 4-5 apud MUNGIOLI e PELEGRINI: 2013, p.25).

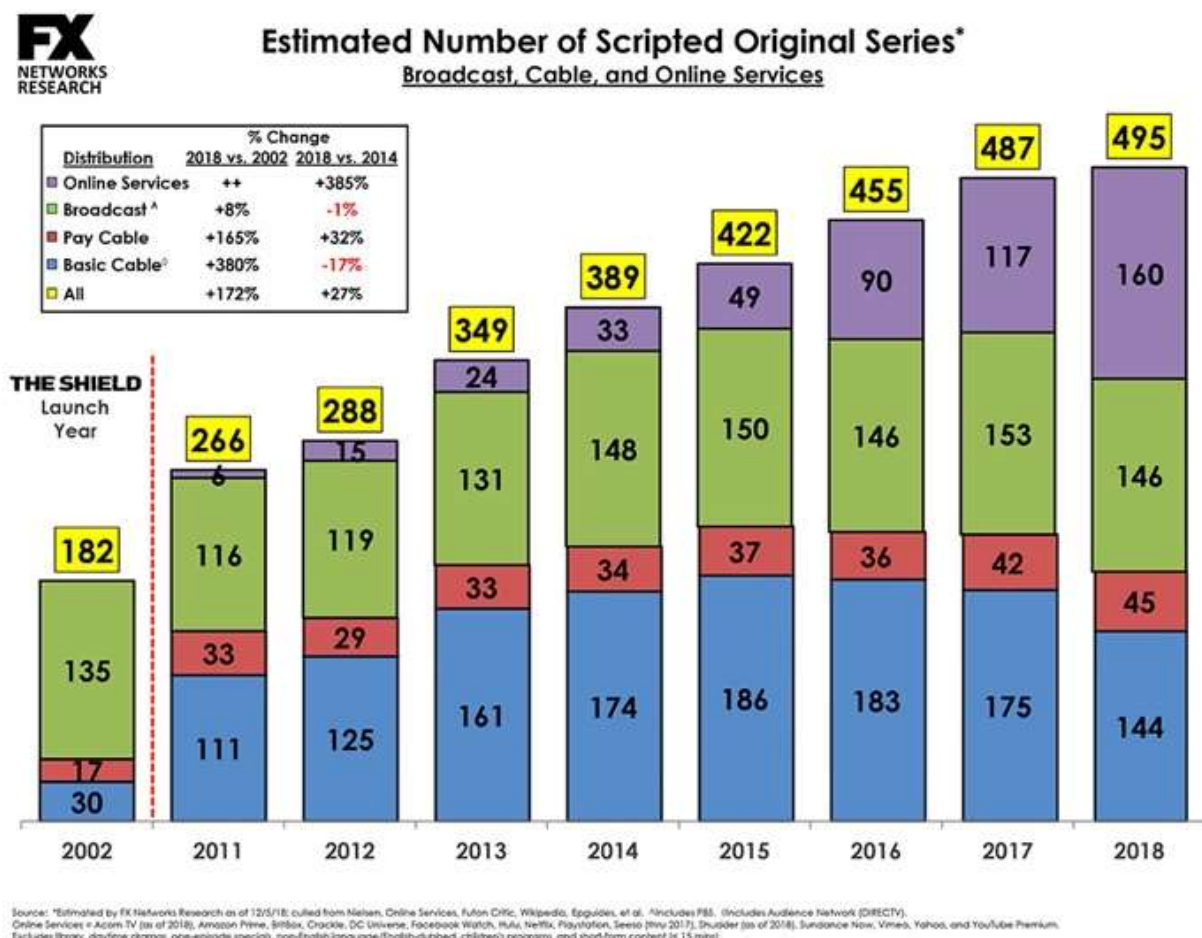


Fig. 1 - Gráfico que mostra o número total de séries originais roteirizadas de língua inglesa no ar por ano, nos

²⁰ J. K. Rowling, autora da série Harry Potter, por exemplo, constantemente publica em seu Twitter novas informações e curiosidades sobre a série.

Estados Unidos. Exclui-se deste número novelas diurnas, especiais de um episódio, programas de outras línguas que não a inglesa, programas infantis, e conteúdos de curta duração (<15 minutos). Fonte: *FX Networks Research*.

1.2. A Animação Infantil e o Peak TV

Observando-se mais atentamente a Figura 1, nota-se rapidamente que o número total de séries estado-unidenses no ar exclui séries não-roteirizadas, como *talk-shows* e *reality shows*. Uma observação mais acurada também aponta que o número total também exclui as séries infantis e conteúdos de curta duração. Pode-se assumir assim que a análise de Landgraf, pautada nos números apresentados na Fig 1, estaria excluindo ou ignorando estes shows dentro de sua afirmação sobre um cenário do *Peak TV*? Tal aceção poderia impactar a percepção de séries animadas no cenário socio-cultural, ao se ponderar os motivos por trás da exclusão. É necessária uma pequena digressão nesse momento, a fim de se melhor discutir a relação entre a animação como meio audiovisual, o universo de obras infantis e sua relação com o mercado.

Por diversas razões históricas, o meio da animação foi, por muitos anos, tido no Ocidente como o meio por excelência destinado às produções infantis²¹. Tal associação acabou por inserir a animação em um contexto em que era mais vista como gênero do que como um meio em si - um gênero necessariamente infantil, e, na maioria das vezes, com episódios de curta-duração e de comédia. Como uma consequência deste pensamento, a animação foi por anos negligenciada não só como objeto de estudos na academia, mas também como objeto de relevante importância no cenário cultural ocidental, tendo sua presença na mídia pouco difundida como um objeto digno de atenção e discussões aprofundadas. Essa associação entre animação e conteúdo infantil ainda é presente no imaginário popular cultural atual - e conseqüentemente, no mercado audiovisual. Como Jason Mittell afirma em *How to Watch Television* (2013), "provavelmente nenhum gênero foi o objeto de maior escrutínio moral e desprezo cultural ao longo da história do meio que a televisão infantil" (p. 56).²²

A partir de tal constatação e de uma rápida observação do conteúdo oferecido nos maiores canais (de TV e streaming) infantis²³, pode-se assumir que, até hoje, a maioria das

²¹ Como famosamente afirmou Leon Schlesinger, fundador dos *Leon Schlesinger Studios*, (que viriam a se tornar os *Warner Brothers Studios*), em 1939: "Nós não podemos nos esquecer de que mesmo que hoje em dia os desenhos sejam um excelente entretenimento tanto para jovens e adultos, eles são primordialmente o gênero de filmes favoritos das crianças [...]" (COHEN, 1999: 46).

²² Do original: "Probably no genre has been the object of more moral hand-wringing and cultural scorn throughout the medium's history than children's television". Tradução nossa.

²³ Uma rápida pesquisa aponta 40 novas séries de animação de língua inglesa apenas no ano de 2019 (até Abril).

produções infantis seriada ainda é animada e de curta-duração; com isso, pondera-se então acerca do número de séries de animação excluídas da contagem de novas séries sendo produzidas da *FX Networks Research*, a partir da exclusão de seriados infantis. Uma vez que diversas séries infantis também são roteirizadas, qual seria o motivo dessa exclusão? Pode-se argumentar que a exclusão de obras infantis da contagem de séries roteirizadas é sintomática da situação histórica da animação enquanto meio audiovisual, e seu enquadramento como um gênero infantil que não requisita uma análise cuidadosa como objeto cultural, comercial ou estético. Com tal ação excludente, também pode-se refletir acerca do imaginário evocado por Landgraf do momento atual da televisão - o conceito do *Peak TV*, o momento atual do universo audiovisual seriado, englobaria também as animações inicialmente concebidas para crianças, mas consumidas em equivalente quantidade por adultos? Não poderiam séries animadas de sucesso, que se destacaram dentre tamanha competição apresentada hoje, efusivamente presentes nos veículos de comunicação em críticas, ensaios e discussões, que inspiraram debates e artigos acadêmicos, disputando seu espaço com séries dramáticas, de maior orçamento, criadas para o público adulto, estarem inclusas nas considerações acerca do *Peak TV*, e do que elas representam no cenário socio-cultural? Não poderiam tais obras animadas serem mais bem compreendidas enquanto objetos estéticos contemporâneos mesmo que inicialmente concebidas para o público infantil?

Pode-se argumentar que a partir da série *Os Simpsons* (*The Simpsons*, Matt Groening, 1989) a animação para televisão começou a viver um período de renascença; séries animadas, criadas para o público adulto e infantil, passaram a ser exibidas durante o *primetime* norte-americano. Os anos 1990 presenciaram o início e estabelecimento de canais a cabo dedicados exclusivamente a animações e conteúdo original, como o *Cartoon Network* e a *Nickelodeon*, que ajudaram a consolidar este meio audiovisual no imaginário popular. Tais canais exibiam séries majoritariamente concebidas para o público infantil, mas também consumidas por um grupo de adultos, conquistando fãs de diversas idades - o que se revelou uma nova oportunidade de mercado²⁴. Um artigo de 1997, publicado no *New York Times*, discutia as novas séries animadas no ar; nele, Linda Simensky, então²⁵ a vice-presidente de conteúdo original do *Cartoon Network*, afirmou: "Quando começaram a produzir animações para a televisão,

²⁴ Tal consumo levou à criação de blocos de programação como o *Adult Swim* (que estreou na madrugada de 21 de Setembro de 2001 no *Cartoon Network*), que são dedicados a séries de animação para o público adulto.

²⁵ Simensky é hoje vice-presidente de conteúdo infantil da PBS nos Estados Unidos e professora de História de Animação no departamento de *Cinema Studies* da University of Pennsylvania, em uma interessante (e necessária) intersecção entre academia e indústria, muito benéfica ao universo da animação.

realmente as fizeram para crianças. [...] Agora, acredito que estão todos retornando a realizar animações para todos. Nossa audiência, no final das contas, é um terço adulta"²⁶.

Com o passar dos anos e o estabelecimento e consolidação no mercado, mais obras animadas foram produzidas; isso possibilitou mais experimentações e a presença de novas vozes atuantes como criadoras - e conseqüentemente, obras que quebram os moldes e paradigmas do passado, atualizando o meio, seu discurso, e a própria linguagem. Assim, cada vez mais a animação foi se distanciando de sua imagem de "gênero necessariamente infantil" para se estabelecer como um meio que compreende todos os gêneros cinematográficos, que permite uma profusão de diferentes técnicas de criação, e um espaço também de experimentação tanto estética quanto narrativa. A relação entre espectador e obra também se altera a medida em que o meio se enriquece com variadas obras com distintas propostas.

Séries como *Hora de Aventura* (*Adventure Time*, Pendleton Ward 2010 - 2018) e *Steven Universo* (*Steven Universe*, Rebecca Sugar, 2013), ambas do *Cartoon Network*, são exemplos de shows inicialmente concebidos para o público infantil, mas que atingiram outros segmentos da população, tornando-se muito famosas entre o público adulto. Apesar de séries infantis serem consumidas por adultos com mais proeminência a partir da popularização dos canais destinados à animação, como discutido acima, nota-se que, atualmente, tais séries são debatidas e apresentadas na mídia não como exceções, mas sim como obras relevantes, importantes e necessárias, efetivamente se destacando no cenário competitivo do *Peak TV*.

²⁶ Do original: *When they started making television animation, they really made it for kids. [...] Now, I think everyone is returning to making animation for everyone. Our audience, after all, is one-third adult*". MARKS, P. After 14 Years, One Network For Children Refocuses... While Another, at 5, Gets Wackier Than Ever, *New York Times*, 27 Jul 1997. Disponível em < <https://www.nytimes.com/1997/07/27/movies/after-14-years-one-network-for-children-refocuses-while-another-5-gets-wackier.html>>. Acesso em Julho de 2019. Tradução nossa.

1.3. O Caso de *Hora de Aventura*

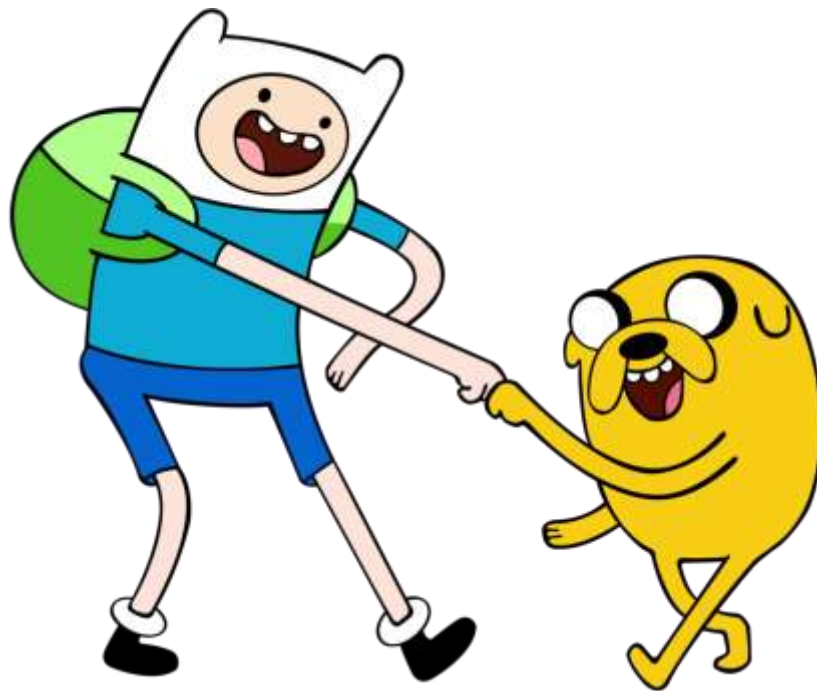


Fig. 2 - Finn e Jake. Fonte: Adventure Time Wiki.

A aventura vai começar; Todos juntos vamos desvendar; O mundo de Jake e seu amigo Finn; Diversão é aqui; *Hora de Aventura!*²⁷ (Música tema da série *Hora de Aventura*)

Finn e Jake (Figura 2) são os protagonistas de *Hora de Aventura*. Seus nomes são cantados na música-tema do show, ambos aparecem na maioria dos episódios, e muitas das tramas presentes na série parecem estar diretamente ligadas aos dois e suas aventuras na Terra de Ooo. Finn é o último humano neste lugar, e inicia a série sem conhecer seu passado, ou até mesmo o passado dos outros humanos da Terra de Ooo. Entretanto, como a própria sequência de abertura da animação denota, existem outros personagens neste mundo, tão importantes quanto a dupla do menino humano Finn e seu melhor-amigo/irmão adotivo, o cachorro mágico Jake. A série não pretende desvendar o segredo de um único mistério que permeia todos seus episódios e enredos, nem Finn ou Jake possuem um grande objetivo a ser conquistado. Não há um grande antagonista com um plano para deter a dupla, e as tramas dos episódios não giram em torno da dupla de protagonistas necessariamente. Assim, os episódios tratam dos mais variados temas relacionados a vida em um lugar povoado por seres mágicos, e dos diferentes

²⁷ Do original: "Adventure Time, C'mon grab your friends; We're going to very distant lands; With Jake the Dog and Finn the Human; The fun will never end; It's Adventure Time!", tradução oficial em português.

tipos de relacionamento que cada um dos personagens apresenta em relação ao lugar em que habita e os seres que o cercam.

O universo de *Hora de Aventura* é minuciosamente construído, em cada detalhe - visual e textual. Os habitantes de cada região tem suas próprias características físicas, de se relacionar e de levar a vida; as locações estão unidas - e separadas - por distâncias palpáveis e factíveis, como em nosso mundo real. A primeira vista caótico, sem regras nem repetições, o mundo de Finn e Jake se consolida ao longo das temporadas. A cada um de seus vários episódios, esse universo é descoberto pelo espectador, assim como os personagens que o habitam e suas características. Cada detalhe faz parte da construção da personalidade de todos os elementos presentes na animação, e os fãs se dedicam a juntar cada uma das peças que constituem esse mundo. Pode-se argumentar que esse ambiente rico, que não retorna a um estado inicial a cada capítulo, que não apresenta uma fórmula pré-estabelecida (e repetitiva) para seus episódios e que é ativamente construído em diversos níveis - ou seja, a construção do storytelling da obra - constitui a primeira camada que diferencia *Hora de Aventura* das séries animadas ocidentais de sucesso; assim, é um dos elementos que pode ser considerado como uma das razões do destaque da série no contexto da *Peak TV*. Como Anna Maria Balogh (2002) destaca, a forma como é construída a narrativa das tramas é a grande responsável por atrair e fidelizar os espectadores, que, no caso das séries, permanecem acompanhando os episódios e temporadas até o final, o que pode durar vários anos. As particulares características deste universo e de seu storytelling serão mais bem discutidos nos próximos episódios a fim de se delinear quais são esses elementos singulares da série.

1.4 Objetivos da Dissertação

O presente trabalho tentará argumentar que as inovações narrativas de *Hora de Aventura* foram importantes elementos que contribuíram para o estabelecimento desta série no imaginário cultural no contexto atual do *Peak TV*, além de se constituírem em fatores que impulsionaram a popularização de séries animadas que traziam uma nova proposta para sua construção narrativa. Tais séries apresentam não apenas novas e diferentes histórias a se contar, protagonizadas por personagens diversos, esféricos e consistentes, que apresentam evolução e progressão dramática, como também novas maneiras de se contar tais histórias, de se pensar a linguagem e o *storytelling* - e conseqüentemente, novas maneiras de engajamento entre público e obra. Essas séries apresentam narrativas que podem ser circunscritas dentro da lógica de uma

narrativa complexa, elaborada por Jason Mittell (2006) em seu ensaio *Narrative Complexity in Contemporary American Television*. Para Mittell,

em seu nível mais básico, a complexidade narrativa é uma redefinição do formato episódico sob a influência da narração seriada - não necessariamente uma fusão completa das formas seriadas e episódicas, mas sim um equilíbrio móvel²⁸ (2006: p. 32)

Tentar-se-á argumentar que a estrutura narrativa de *Hora de Aventura* pode ser considerada uma narrativa complexa, ainda que apresente um entrelaçamento narrativo diluído - que será denominado como *sutil* - entre suas diferentes tramas ao longo de seus 283 episódios. Utilizando como base as obras *The Anime Machine* de Thomas Lamarre, *Site-Seeing: Architecture and the Moving Image* de Giuliana Bruno, *Introdução à Análise Estrutural da Narrativa*, de Roland Barthes e *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling* de Jason Mittell, tentar-se-á evidenciar como a articulação entre os diferentes níveis de construção do universo ficcional da diegese da série produz o mesmo sentido, que dá coesão e coerência à obra como um todo. Será abordado como a construção narrativa de *Hora de Aventura*, sua complexidade sutil e concepção da temporalidade estão estreitamente relacionados à construção visual da série, que apresenta diferentes tendências de movimento animado que resultam na lógica e estilo visual de um *mapa móvel* (BRUNO, 1997: 2).

Em seu livro *The Anime Machine* (2009), Thomas Lamarre pondera sobre o cenário da pesquisa acadêmica em relação aos *animes* japoneses; segundo o autor, a maioria das análises acerca do tema ignoram que seus objetos (as animações) consistem primordialmente de imagens em movimento, e o tratam tal qual outro objeto textual (2009, pp. ix - xi). Como Lamarre argumenta, tais análises tendem a se ater às representações encontradas nas narrativas, especulações filosóficas a partir das histórias contadas ou discussões antropológicas e sociológicas dos temas abordados, ignorando a materialidade única de seu objeto de estudo. Nesse sentido, a constatação de Lamarre sobre os estudos de animação de certa forma ecoa o sentimento de Jason Mittell (2015, p. 2 - 4) a respeito das abordagens escolhidas para a investigação de obras narrativas seriadas e sobre a necessidade de se pensar nas particularidades de cada objeto. Lamarre discorre sobre seu método de análise, argumentando que sua investigação se inicia na observação da materialidade da própria imagem em movimento,

²⁸ Do original "at its most basic level, narrative complexity is a redefinition of episodic forms under the influence of serial narration—not necessarily a complete merger of episodic and serial forms but a shifting balance". Tradução nossa.

examinando as animações pela ótica de como elas funcionam, e como elas funcionam no mundo, se focando no que a animação é.

Tomando esse viés analítico como ponto de partida, o presente trabalho pretende construir sua argumentação acerca da série *Hora de Aventura* assumindo como premissa que a obra é uma obra animada, e que, portanto, necessita em primeiro lugar de um olhar sobre este meio em particular, partindo do pressuposto de que são imagens em movimento que estão sendo analisadas. Dessa forma, a investigação aqui conduzida, que pretende melhor entender como a construção do universo ficcional de uma série animada é concebida, se inicia na compreensão do movimento realizado dentro da imagem como intrínseco da qualidade da obra enquanto animação, de sua materialidade, prosseguindo para a relação que tal movimentação estabelece com a construção do espaço diegético da obra, entendendo o papel do espectador enquanto agente ativo do desenvolvimento narrativo, prosseguindo então para uma análise dos recursos narrativos empregados na série, a fim de compreender a estrutura de seu *storytelling* inovador que tem como característica a complexidade narrativa. Sendo assim, a pesquisa pretende se aprofundar na elaboração do universo ficcional da série *Hora de Aventura*, a fim de se circunscrever no campo dos estudos próprios da animação, que vem observando um aumento em suas publicações e pesquisadores. Além de contribuir para o estabelecimento de uma literatura particular do meio, ativamente solidificando tal área do conhecimento, tal análise se faz representante do cenário contemporâneo cultural, na medida em que os tópicos aqui abordados são hoje parte integrante do imaginário popular cultural, amplamente discutidos e debatidos, ainda que sob diferentes óticas, metodologias, e instrumentos de análise.

O ano de 2019 presenciou um zeitgeist em torno de séries de TV que atingiu proporções inéditas (em termos de orçamento de produção, número de espectadores e presença na mídia), com a temporada final de *Game of Thrones*. Inúmeros artigos foram publicados em diversos veículos de mídia sobre a obra, e a presença de fãs online discutindo a série é massiva - materializada em posts, memes, fóruns de discussão e menções à obra em redes sociais. Sobre o envolvimento dos fãs com a série, o artigo "*A Song of Ice and Ire: How Game of Thrones Enraged its Audience*", publicado em Maio de 2019 no renomado jornal britânico The Guardian, traz a seguinte passagem:

O intenso foco da mídia nas minúcias de como *Game of Thrones* é produzido se tornou uma esdrúxula conquista paralela da construção do universo, no nível de que os showrunners David Benioff and D.B. Weiss praticamente se tornaram personagens em sua própria história. A aparente fome insaciável por cenas dos bastidores e informações de dentro da série durante a produção das últimas temporadas faz com

que a sala de roteiristas de Game of Thrones seja tão tangível quando uma locação como Riverrun ou Highgarden [lugares fictícios de Game of Thrones]²⁹

Tal passagem (como o artigo em sua íntegra) não só evidencia a relevância e presença da série em questão no cenário cultural atual, como denota o interesse do público e dos veículos de mídia em se discutir e abordar todos os aspectos da obra, como seus modos de produção. Termos próprios ao universo da produção audiovisual são hoje amplamente difundidos, e os debates em torno das camadas de significados, recursos formais, narrativos, e estéticos são hoje parte integral do vocabulário e interesse do espectador que consome tais obras audiovisuais. Em maio de 2019, por exemplo, as redes sociais do canal *Cartoon Network* publicaram a imagem representada na Figura 3, que perguntava aos fãs qual arco narrativo de redenção de 6 diferentes personagens era seu favorito. Tal publicação e o engajamento com ela denotam não só novas maneiras de se comunicar com o público consumidor da série, como também evidenciam que termos e conceitos até então pouco difundidos, "profissionais" ou acadêmicos do cenário audiovisual (neste caso, o conceito de arco narrativo de redenção), são hoje não só conhecidos como debatidos avidamente pelos fãs (inclusive crianças, o público-alvo principal do canal), que se interessam por diversos elementos presentes em um show. Encontrar possíveis intersecções entre o estudo acadêmico e a sociedade de hoje é um dos objetivos da pesquisa, a fim de melhor compreender a situação atual da cultura, entretenimento e relações sociais no cenário da hiper-conectividade proporcionada pela internet e do consumo em massa de obras seriadas evidenciado pelo *Peak TV*, através do estudo de um objeto historicamente relegado a segundo plano.

Dessa maneira, pretende-se desafiar percepções e categorias existentes de análise dentro dos estudos de animação, contribuindo ativamente para a expansão dessa área do conhecimento, uma vez que será elaborada uma análise que explora as particularidades estéticas e de composição das imagens típicas do meio animado em relação a sua construção narrativa em um contexto cultural específico, através da investigação da questão da articulação entre visualidade e estilo animado e a narrativa, levando em consideração o papel do espectador como parte ativa da construção do *storytelling*. Será debatida a construção do universo seriado de *Hora de Aventura* a partir da premissa de que o sentido produzido pela articulação entre os diferentes níveis (composição/imagético - narrativo - recepção do público) que constituem a série é o

²⁹ Do original: "The intense media focus on the nuts-and-bolts of how Game of Thrones is manufactured has been a weird parallel feat of world-building, to the extent that showrunners David Benioff and D.B. Weiss have practically become characters in the story. The seemingly insatiable hunger for behind-the-scenes tidbits and insider info during the last few seasons of production means that the Game of Thrones writing room feels almost as tangible a location as Riverrun or Highgarden". Tradução nossa.

mesmo, promovendo assim um universo coeso em todas as suas camadas. Sendo assim, o trabalho procurará delinear os elementos estruturais do universo narrativo de *Hora de Aventura* a fim de compreender quais as características que promoveram o estabelecimento da série no cenário cultural atual, inserido em um contexto do *Peak TV*. Não é possível se designar características tal qual um manual a ponto de tentar se estabelecer uma "fórmula do sucesso" de séries; nem é este o objetivo desse presente trabalho. Entretanto, é possível tentar entender qual o sentido de tal obra em relação a si mesma e a outras obras animadas, a fim de melhor se compreender como tal universo, que abriu precedente para a existência de tantos outros e a consolidação da animação como um meio estabelecido no cenário audiovisual, não só destinado às obras infantis, foi construído, e quais as mitologias por trás das escolhas presentes nessa série.



Fig. 3 - Diversos personagens de *Hora de Aventura* em uma postagem nas redes sociais do canal *Cartoon Network*, que pergunta aos fãs qual seu arco narrativo de redenção favorito. Fonte: *Facebook Cartoon Network*. Acesso em Maio de 2019.

1.5 O Storytelling em *Hora de Aventura*

Pode-se considerar que *Hora de Aventura* possui diversas tramas; todos os personagens recorrentes apresentam progressão dramática e pode-se notar a evolução dos objetivos e das relações desenvolvidas pelos personagens a partir da passagem do tempo da história. Há tramas que surgem e são resolvidas em poucos episódios, episódios que começam e encerram uma única trama, tramas secundárias de personagens pouquíssimo recorrentes, tramas pontuais de personagens principais que se relacionam a suas tramas maiores, entre outras. Existem também tramas maiores, que são desenvolvidas ao longo de toda a série. Os personagens principais da série são presentes ativamente no desenrolar de tais tramas. São eles: Finn, o Humano e Jake, o Cachorro; Rei Gelado; Princesa Jujuba; Marceline. Tais tramas - e suas principais perguntas - poderiam ser consideradas como:

1. A trama da Terra de Ooo: O que aconteceu nesse mundo para que ele ficasse dessa maneira? De que forma ocorreu o apocalipse? O que o cometa significa?
2. A trama da identidade de Finn: Porque Finn é o único humano da Terra de Ooo? O que aconteceu com os outros humanos? Quem são os pais de Finn?
3. A trama do Rei Gelado (antagonista que se transforma em protagonista): Quem é o Rei Gelado na realidade? Qual sua relação com a criação da Terra de Ooo? Com o apocalipse? Com Marceline?
4. A trama da identidade de Jake: Quem são os pais de Jake? Seu irmão? Quem (o quê) é Jake?
5. A trama da identidade de Marceline/Princesa Jujuba: Como Marceline se tornou uma vampira? Qual sua relação com o Rei Gelado? Como Jujuba está relacionada à Terra de Ooo? Qual a relação entre as duas?

Como os próximos capítulos irão explorar, pode-se argumentar que essas práticas narrativas promovem um engajamento dos espectadores em práticas de fãs, a medida em que estes criam não só um mundo repleto de potencialidades, mas um mundo que para ser apreciado em todas as suas nuances, precisa ativamente ser feito coeso para ser descoberto em todas suas particularidades e detalhes. Em seu livro *The Art of Ooo* (2014), Chris McDonnell explica o processo de produção da série por meio de entrevistas com diversos de seus artistas. O processo de criação de um episódio começa com a definição de um *outline* (argumento) para a história, concebido em reuniões entre os escritores/storyboarders. Os artistas se juntam e compartilham

ideias; por meio de jogos de escrita e criatividade, de recordações de situações reais, os artistas trocam experiências e colaboram juntos em um esquema de sala de roteiro. Assim ideias surgem e são desenvolvidas em um pequeno argumento que delinea os três atos do episódio, como exemplificado na Figura 4. A partir daí, o roteiro do episódio será desenvolvido por uma dupla de artistas diretamente no storyboard, em um método denominado *board-driven*. Dessa maneira, pode-se trabalhar em detalhe o timing das ações e gags junto aos diálogos e progressões da trama, além dos movimentos de câmera e a movimentação dos personagens e dos cenários na tela. Após a finalização do *storyboard* e de um *animatic*³⁰, este é enviado para a Coreia do Sul³¹ para a etapa de animação. A produção de cada episódio pode durar até nove meses³².

É importante notar que as duplas de *storyboarders* são alteradas e alternadas a cada episódio, e que cada um dos artistas da série imprimiu seu próprio estilo ao *storytelling*; para os fãs dedicados, torna-se uma outra camada criativa a percepção de que determinado episódio foi criado por determinado artista, ao se reconhecer um traço particular, ou uma predileção por certos temas, certos detalhes ou mesmo a maneira de se construir diálogos e situações. A casa de Finn e Jake, por exemplo, é sempre desenhada da mesma maneira, com as mesmas formas; entretanto, embora seu interior nunca seja drasticamente alterado, a medida em que diferentes episódios são desenhados e escritos por diferentes artistas, cada um deles coloca seu toque nas cenas - seja em um detalhe diferente, uma perspectiva distinta dos cômodos da casa, algum canto com algum item novo, entre outros. Assim, a procura por episódios criados por determinados artistas acaba se tornando mais um modo de engajamento do público com a série. Esse dinamismo criativo é uma das características de produção de *Hora de Aventura* inovadora no contexto do mercado norte-americano; os artistas contam em *The Art of Ooo* que possuíam grandes níveis de liberdade para imaginar. Apesar dessa constante movimentação de diferentes artistas e seus diferentes estilos, o universo da série se mantém coeso e coerente; o próprio dinamismo é característico do *storytelling* da série, intimamente ligado aos sentidos que a obra

³⁰ Um animatic é uma etapa da produção de uma animação. Após a finalização do storyboard, os frames são colocados em sequência, a fim de se visualizar o episódio como um todo, demonstrando a sequência da história ainda sem os movimentos animados, a fim de se acertar o timing dos diálogos, os enquadramentos e determinar os movimentos de câmera.

³¹ O outsourcing da animação para a Coreia do Sul é prática comum do Cartoon Network, por diversas razões, como o custo menor da mão de obra.

³² GOLDSTEIN, R. This Is How an Episode of Cartoon Network's 'Adventure Time' Is Made. Daily Beast. Disponível em <<https://www.thedailybeast.com/this-is-how-an-episode-of-cartoon-networks-adventure-time-is-made>>. Acesso em Julho de 2019.

assume em relação a si mesma e com outras obras seriadas animadas, como será mais bem explorado nos próximos capítulos.

Hora de Aventura equilibra seu *storytelling* entre episódios que contém uma única trama que se inicia e se resolve no mesmo episódio (procedurais) e episódios com acontecimentos que impulsionam maiores arcos, com tramas que se estendem ao longo de todas as temporadas da série. Na medida em que mantém esse balanço narrativo, pode-se argumentar que a série apresenta uma narrativa complexa, definida por Jason Mittell (2006) em seu ensaio *Narrative Complexity in Contemporary American Television*. Para Mittell,

em seu nível mais básico, a complexidade narrativa é uma redefinição do formato episódico sob a influência da narração seriada - não necessariamente uma fusão completa das formas seriadas e episódicas, mas sim um equilíbrio móvel³³ (2006: p. 32)

Entretanto, os episódios não apresentam relação causal direta entre um e outro - e assim não precisam necessariamente ser vistos em sequência, fator importante a ser considerado em uma animação para televisão³⁴. O show também apresenta blocos de episódios concentrados em minisséries dentro da série, que precisam ser vistos em ordem para que as tramas neles apresentadas façam sentido. O balanço entre episódios que avançam arcos e tramas mais longos e episódios contidos em si mesmo se dá de uma maneira particular em *Hora de Aventura*. Espalhados ao longo dos variados episódios, os detalhes narrativos que compõem diferentes arcos mais longos são tão diluídos que exigem uma leitura atenta e minuciosa por parte do público, que precisa ativamente juntar pistas e pedaços de histórias a fim de construir e resolver mistérios e problemas que permeiam toda a série. A análise elaborada nesta pesquisa pretende identificar os recursos e dispositivos complexificadores formais a fim de circunscrever a série *Hora de Aventura* dentro de uma lógica operacional narrativa denominada *Light Serialization*, ou Serialidade Sutil, a partir da premissa de que Mittell não elaborou quais os diferentes níveis de complexidade que uma série pode apresentar. Serialidade Sutil ou *Light Serialization* faz parte de uma ideia que existe no mercado da animação³⁵ para descrever as diferentes nuances

³³ Do original: "At its most basic level, narrative complexity is a redefinition of episodic forms under the influence of serial narration—not necessarily a complete merger of episodic and serial forms but a shifting balance". Tradução nossa.

³⁴ Pode-se argumentar que uma das características de séries animadas infantis historicamente consideradas primordiais pelos canais de televisão é a possibilidade de exibição dos episódios em qualquer ordem. Assim, os canais tem mais liberdade para realizar *reruns* (re-exibições) das séries de seus catálogos.

³⁵ RUSAK, G. Serialized Storytelling: Why making binge-worthy shows with intricate story arcs and complex characters is not just for grown up TV anymore. Kidscreen. 4 Abr 2017. Disponível em <<http://kidscreen.com/2017/04/04/kids-tv-and-the-power-of-serialized-storytelling/>>. Acesso em Abril de 2019.

de serialização em obras animadas distintas, argumentando que existem obras com mais ou menos presença de serialização dentro de um esquema episódico. É importante ter em consideração que o modelo narrativo complexo não pode ser definido por um conjunto de regras uniformes (MITTELL, 2012, p.32), mas sim analisadas as suas particularidades em cada obra. A ideia de Serialidade Sutil desenvolvida neste trabalho empresta seu nome do conceito observado por pessoas atuantes no mercado de animação ocidental, e aqui será derivado da discussão sobre níveis de complexidade narrativa apresentada por Mittell, que destaca o termo "dramas altamente serializados" (*heavy serialization*, 2015, p.25) para descrever obras que apresentam uma serialização de longo formato (aquela em que o mistério, o arco longo, perspassa toda a série).

A Serialidade Sutil presumiria uma forma mais atenuada de apresentar o entrelaçamento entre serialidade contínua e narrativas episódicas, contidas em si mesmas. Mesmo que tais séries apresentem um arco longo, como é o caso de *Hora de Aventura*, este é tão diluído ao longo dos episódios, e apresentado muitas vezes de uma maneira auto-referencial, que faz com que apenas o espectador dedicado entenda tal referência. É importante frisar que, neste tipo de entrelaçamento sutil, ainda é possível assistir à série em qualquer ordem sem a perda de entendimento dramático, uma vez que sua forma contínua e seriada não é reforçada como em séries que seguem uma lógica de continuidade de causa e efeito - ou seja, nas quais os eventos de um episódio são necessariamente conectados por uma relação de causalidade com o episódio passado e a espectralidade só faz sentido se experimentada na ordem original da progressão dos episódios, como em obras que apresentam dramas altamente serializados.

Entretanto, como será mais bem abordado nos próximos capítulos, *Hora de Aventura* tem uma progressão temporal que faz com que a mitologia da série (as relações entre os personagens, entre os ambientes, novos dramas e novas tramas) evolua a cada episódio; ou seja, para o espectador assíduo, a recompensa de se assistir aos episódios em sua ordem correta é maior, e é aí que reside a sua fruição. A relação de causalidade existe, mas de forma sutil e diluída - episódios anteriores não são diretamente relacionados aos eventos do próximo episódio. Entretanto, *Hora de Aventura* também apresenta núcleos de episódios que devem ser assistidos em sequência; a exceção à não-relação de causa e consequência se encontra nos episódios duplos como *Finn, o Humano* e *Jake, o Cão* (episódios iniciais da temporada 5) ou na forma condensada de pequenas minisséries dentro da própria série (*Stakes, Islands, Elements*). A escolha de se elaborar episódios que necessariamente envolvem uma relação de causa e efeito direta representa uma quebra do padrão estrutural da série, uma vez que a escolha por este formato, denota a intenção dos criadores do show em se avançar arcos longos da série

de maneira condensada e direta, além de chamar a atenção para sua estética operacional. Tal acontecimento promove o "fator wow" (Jenkins, 2007) no espectador fiel, como Mittell comenta:

Um dos maiores prazeres na ficção televisiva contemporânea é quando uma série rompe com suas regras intrínsecas para oferecer uma nova perspectiva em seu modo convencional de storytelling.³⁶ (2015: p. 28)

O tempo é essencial ao *storytelling*, como afirma Mittell (2015, p.75), e também à construção do universo de uma obra animada; uma série tem seu universo particular construído através de sua espacialidade, temporalidade e narratividade. Mittell enumera três fluxos temporais distintos presentes em narrativas serializadas, que serão melhor explorados no terceiro capítulo deste trabalho. Entretanto, é importante mencionar neste momento que um dos aspectos que mais se destacam em *Hora de Aventura*, efetivamente caracterizando a série como distinta entre tantas outras produções animadas, diz respeito à passagem do tempo na série; mais precisamente, à passagem do Tempo da História (*Story Time*) que Mittell define como:

O Tempo da História é a moldura temporal da diegese, e tipicamente segue as convenções de cronologia direta e progressão linear momento a momento do mundo real, com exceções como quando personagens viajam no tempo como em *Lost* ou *Heroes*³⁷ (MITTELL, 2012, p.75)

Hora de Aventura apresenta um universo no qual o tempo decorre de maneira linear e cronológica; os personagens envelhecem e amadurecem, suas ambições e defeitos se alteram, suas missões e intenções mudam, além das relações estabelecidas entre cada um deles estar em constante alteração a medida em que o tempo passa e acontecimentos ocorrem. Ainda que, como anteriormente mencionado, ações em um episódio anterior não necessariamente tenham consequências diretas para seu episódio seguinte, as ações realizadas pelos personagens nos episódios não são esquecidas ou "resetadas" no próximo episódio - estrutura comum e altamente presente em narrativas animadas até então.

Esse tipo de relação com a passagem do tempo em *Hora de Aventura* permite uma diferente construção narrativa, que admite uma serialidade mais evidente, de uma progressão dramática evidente. Tal maneira de se conceber o tempo da história pode ser considerada uma ruptura no universo das animações serializadas infantis ocidentais, que tradicionalmente optam

³⁶ Idem item 17.

³⁷ Do original: "Story time is the time frame of the diegesis, how time passes within the storyworld, and typically follows real-world conventions of straightforward chronology and linear progression from moment to moment, with exceptions such as when characters time travel in *Lost* or *Heroes*". Tradução nossa.

pela concepção de um tempo de história "suspenso", que não vê continuidade ou linearidade cronológica. Bart Simpson tem 8 anos eternamente, Kenny McCormick (*South Park*, 1996) morre em todos episódios e reaparece no próximo como se nada tivesse acontecido, sem memórias do acontecimento, Dee Dee destrói o laboratório de seu irmão Dexter em um dia e no próximo tudo está como antes. Em *Hora de Aventura*, nada é deixado para trás; a passagem do tempo significa a transformação dos personagens, das relações entre eles, e está em constante movimento. O tempo passa, e isso significa que tais personagens estão sempre se transformando, sempre evoluindo, amadurecendo - sempre se tornando alguém novo, em um processo de constante descobrimento de si e do mundo a volta deles.

A construção do universo proposta em *Hora de Aventura* relaciona sua espacialidade, temporalidade e narratividade produzindo um sentido comum a todos, que orienta e guia a série e seu funcionamento. A lógica do movimento e visualidade de um mapa móvel (Bruno, 1997) reflete a lógica da narrativa em *Hora da Aventura*. Operando da mesma maneira que um mapa - um local de descobertas - o *storytelling* da série é imprevisível, repleto de novidades e maravilhamento. O mapa em *Hora de Aventura*, tal qual sua narrativa, é móvel, sempre se alterando, sempre mostrando cenários novos e inesperados - e os personagens que os habitam. Apesar de Finn o Humano e Jake o Cachorro serem os protagonistas, a série não se foca somente neles, mas sim na individualidade de diversos personagens, seguindo seus distintos arcos narrativos. A Terra de Ooo, local no qual a história da série se passa, é tanto um personagem quanto Finn e Jake, uma vez que um dos maiores e mais importantes arcos narrativos de *Hora de Aventura* é a descoberta do que aconteceu nesse lugar ao longo do tempo. A Terra de Ooo está eternamente se realizando, se tornando, se revelando ao espectador em novas locações e tramas.

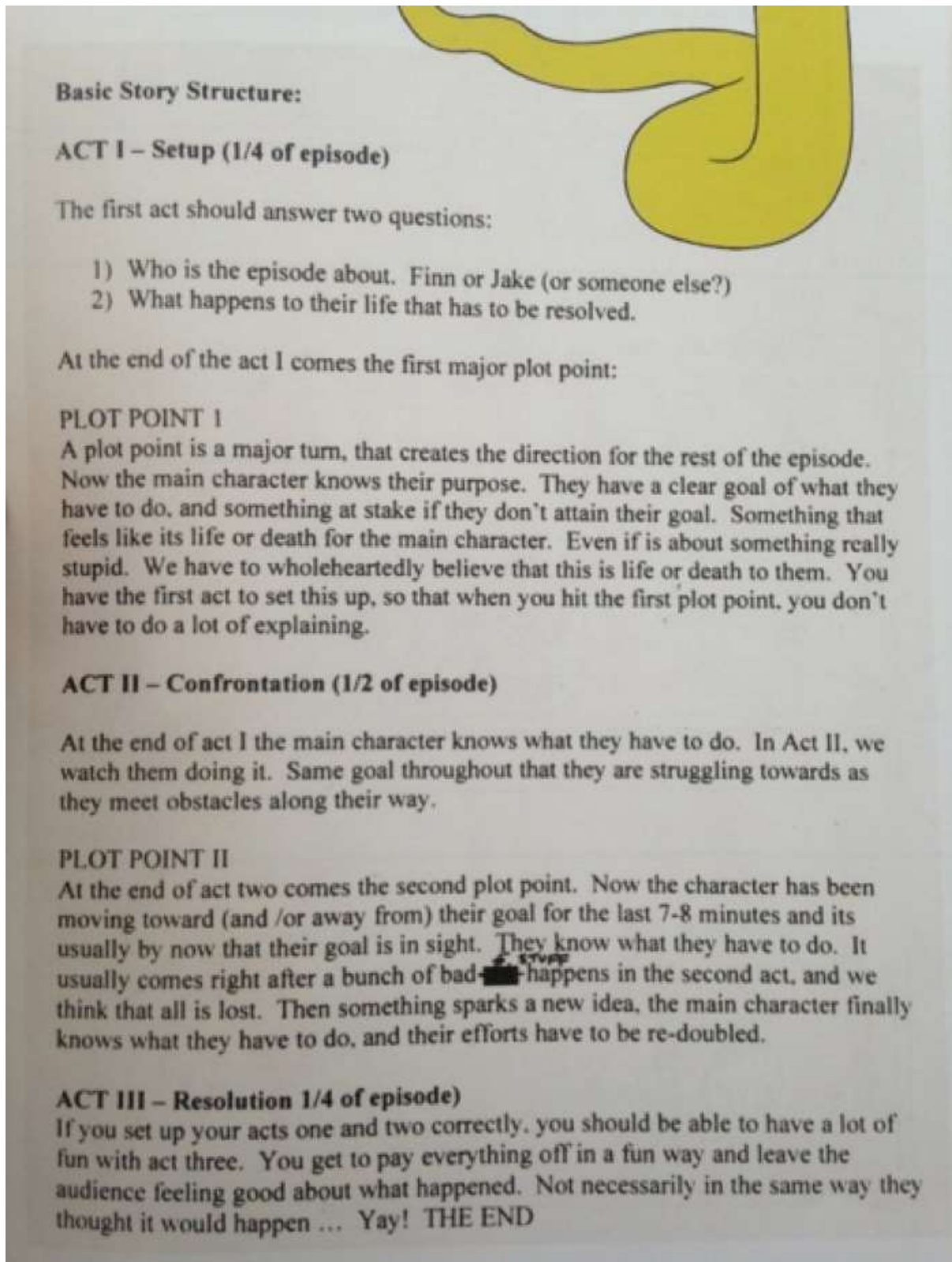


Fig. 4 - A estrutura básica da história, um guia para a equipe de *Hora de Aventura* que detalha o outline em três atos no qual os episódios são geralmente baseados³⁸. Fonte: *The Art Of Ooo*, Chris McDonnell

³⁸ (MCDONNELL 2014: 237)

1.6. Estrutura da Dissertação

O primeiro capítulo se dedicará à exploração da sequência de abertura de *Hora de Aventura*, a fim de se compreender como esse segmento, que funciona como o primeiro contato do espectador com o universo da série, pode ser entendido como um microcosmos da obra a partir de sua qualidade canônica de espaço diegético. Tentar-se-á compreender qual o sentido produzido pela composição das imagens, sua movimentação em tela, e a caracterização dos personagens e locações habitadas por eles e como são apresentados ao espectador. Dessa maneira, procurará se conceber como a construção do nível do espaço visual da animação *Hora de Aventura* e o sentido por ela promovido constitui a base do pensamento por trás da elaboração de seu *storytelling*, ativamente promovendo um universo ficcional coeso em todos seus níveis. O segundo capítulo se dedicará a exploração e articulação dos recursos narrativos empregados em *Hora de Aventura* que caracterizam a complexidade narrativa da série, a partir da premissa de que a construção narrativa segue a mesma lógica por trás do sentido produzido visualmente, comportando-se da mesma maneira, promovendo um modo de engajamento ativo com seu espectador. O terceiro capítulo explorará a questão das diferentes temporalidades e suas articulações com a construção do universo ficcional de *Hora de Aventura*, a fim de investigar como uma narrativa de complexidade sutil opera diegeticamente e extra-diegeticamente. Assim, o trabalho desenvolverá uma análise contundente da série, procurando estabelecer como a obra, em sua qualidade de objeto audiovisual animado, seriado, ocidental e contemporâneo à internet, originalmente criado para o público infantil, produz seu próprio sentido a partir da coesão da construção de seu universo ficcional em seus variados níveis. Dessa maneira, o presente trabalho pode ser considerado relevante para o campo dos estudos de animação na medida em que procura estabelecer um modo de análise particular ao meio animado, considerando suas particularidades de produção e contexto social.

2. CAPÍTULO I: A CONSTRUÇÃO DO UNIVERSO FICCIONAL EM UMA SÉRIE DE ANIMAÇÃO

2.1. Analisando a Sequência de Abertura em *Hora de Aventura*

Entender a construção espacial em *Hora de Aventura* é o primeiro passo para se compreender como o universo ficcional da série, e suas particularidades, é concebido. O objetivo desse capítulo é analisar como as tendências de realizar o movimento animado na sequência de abertura de *Hora de Aventura* apresentam o mundo da série e como habitá-lo. A sequência de abertura é aqui compreendida como um micro-cosmos da série, condensando seus principais elementos em um curto período de tempo, como uma representante da totalidade da obra enquanto exemplo do comportamento do movimento animado, da ocupação dos espaços diegéticos, e de como a relação entre tais elementos estabelece os parâmetros para a construção da narrativa da série. Como será mais bem debatido, a maneira com a qual o universo é apresentado na série nessa sequência, circunscrito em uma lógica de um mapa móvel, permite que tais espaços sejam narrativizados pelo modo de participação ativa do espectador. Tal apresentação reforça o engajamento do espectador com a narrativa do desenho animado, que exhibe diferentes níveis de complexidade raramente vistos em séries de animação norte-americanas.

Sequências de abertura de séries são costumeiramente consideradas material extra-diegético, de menor importância e relevância para a construção do universo narrativo. Entretanto, tais sequências representam o primeiro contato que um espectador tem com a obra em questão, seja ela um filme ou uma série, atuando como uma ponte entre o mundo externo (extra-diegético) e o mundo diegético, "providenciando um ponto focal que permite a transição para o filme" (STANITZEK, 2009: 44)³⁹. Elas estabelecem as bases da obra, são seu ponto de partida, e

devem liderar, conduzindo ao que a sucede, devem criar as condições nesse sentido, capturar o gênero, e a 'aura' específica do que virá a seguir, para que o indivíduo seja iniciado na narrativa cinematográfica, a diegese"⁴⁰ (STANITZEK, 2009: 49)

³⁹ Do original: "Providing a focus that allows for a transition into the movie". Tradução nossa.

⁴⁰ Do original: "[it] has to lead into what follows, has to set the course in this respect, capture the genre, and the specific 'mood' of what is to come, so that one is initiated into the cinematic narrative, the diegesis". Tradução nossa.

ajudando assim a delinear a identidade da obra audiovisual que a sucederá. Pode-se argumentar que as sequências de abertura animadas atuais de séries se assemelham às práticas realizadas por criadores das Early Animations dos anos 1910-20, que apresentavam suas obras antes de exibí-las (principalmente em cenas gravadas como prólogos aos curtas de fato), como uma tentativa de "treinar as audiências a como deveriam entender e se relacionar com os filmes animados"⁴¹ (SAMMOND, 2015: 73).

Ainda que Stanitzek foque sua análise em sequências de abertura de filmes *live-action*⁴², sua reivindicação quanto à importância deste momento como um momento de transição, que permite ao espectador adentrar o universo diegético, é também pertinente para séries animadas. Como será mais bem analisado nesse capítulo, a sequência de abertura de *Hora de Aventura* também pode ser lida como parte da diegese. Na medida em que é considerada diegética, tal abertura contraria a afirmação de Stanitzek sobre a impossibilidade dessas sequências serem consideradas como espaços diegéticos (p.57), permitindo a narrativização dos locais e personagens que retratam.

É importante aqui considerar a importância que sequências de abertura representam para uma obra seriada. Jason Mittell (2006) baseia sua argumentação acerca dos modos de serialidade na afirmação de que a construção da serialidade está primordialmente localizada nos intervalos entre as exibições dos episódios; as aberturas marcam o início de um novo episódio, assim delineando a própria experiência serializada. Pode-se também ponderar acerca da ubiquidade que sequências de abertura de séries animadas apresentam no imaginário cultural contemporâneo a partir da consideração de que foi a série *Os Simpsons* e sua icônica abertura que ajudaram a popularizar esse segmento no meio da animação. A abertura de *Os Simpsons* é

⁴¹ Do original: "train audiences in how they were meant to understand and relate to animated films". Tradução nossa.

⁴² Pode-se também discutir que as sequências de abertura contemporâneas animadas atuam como um eco distante das práticas de animadores da época do Primeiro Cinema, como James Stuart Blackton ou Winsor McCay, que apresentavam suas obras na tela antes do filme animado, exemplificado por Nicholas Sammond (2015). A presença do animador humano na tela foi obliterada em sequências de abertura contemporâneas, e, portanto, o reconhecimento do trabalho do animador atualmente é abordado de outra maneira. É importante notar que sequências de abertura em filmes ou séries em *live-action* possuem diferentes características às sequências presentes em séries animadas. Por exemplo, aberturas em *live-action* tendem a balancear seus elementos audiovisuais com tipografia, funcionando como créditos iniciais, efetivamente apresentando alguns dos trabalhadores envolvidos na produção da obra antes de esta se iniciar. Desenhos animados podem apresentar alguns de seus artistas em cartelas exibidas muito rapidamente após a sequência de abertura, antes do episódio começar, mas em sua maioria tendem a apresentar os trabalhadores envolvidos na produção da obra nos créditos finais - constantemente limados em séries televisivas para liberar mais tempo para a programação. Ainda que a discussão neste capítulo não tenha seu foco em entender as relações laborais e performáticas no meio da animação, ela almeja compreender características particulares às obras animadas, e, ao fazê-lo, reconhece que certas convenções e escolhas estéticas das produções animadas norte-americanas em um contexto mainstream podem ter derivado dessas antigas práticas presentes na animação.

considerada uma das mais paradigmáticas da história da televisão, assim como sua música-tema. Seu formato consiste em um passeio por Springfield, a cidade fictícia em que a série se passa, a partir da apresentação de diversos personagens em alguns dos lugares em que habitam e interagem, acompanhada por algumas piadas pontuais diferentes a cada episódio; notavelmente a "piada da lousa", na qual Bart sempre muda a frase de efeito que deve copiar e a "piada do sofá", também realizada por artistas convidados, que sempre altera o último plano da família unida em casa antes de o episódio começar. A estrutura da abertura se manteve a mesma até a vigésima temporada da série, quando ganhou uma versão em HD, que estendia o número de lugares, personagens, ações e piadas por eles realizadas. Pode-se dizer que a repetição da fórmula, aliada à novidade em cada um dos capítulos da série é um dos elementos que a destacam; a sensação de surpresa a cada nova *gag* gera mais uma camada de engajamento do público com a série.

A abertura de *Os Simpsons*, como em *Hora de Aventura*, condensa lugares distantes a partir da construção do movimentação da imagem, ainda que realizado de maneira diferente. Entretanto, como será visto mais a frente, a sequência de abertura de *Os Simpsons*, que compartilha algumas semelhanças com a abertura de *Hora de Aventura*, difere desta em um ponto-chave; enquanto em *Hora de Aventura* a sequência se torne diegética, em *Os Simpsons*, apesar dos personagens serem representados em seus respectivos locais de habitação, as situações nela mostradas não são aquelas vividas pelos personagens durante os episódios. São momentos criados especificamente para a abertura, fora do universo diegético ficcional da série.

A escolha da tipografia também é um elemento vital em sequências de aberturas, uma vez que auxilia o estabelecimento de uma identidade visual e do tom da série. Em *Hora de Aventura*, a fonte escolhida em muito se assemelha àquela utilizada em RPGs tal como *Dungeons and Dragons*, constantemente citado por animadores e escritores de *Hora de Aventura* como uma de suas maiores influências. Tal escolha pode ser analisada como uma nova camada de significado em relação ao processo de construção do universo da série, e tem relação direta com a complexidade narrativa da animação que orienta seu storytelling, uma vez que RPGs são jogos que notoriamente apresentam uma construção *móvel*, imprevisível de seus mundos, geralmente concebidos com poucos (ou nenhum) limites para a criação, guiados pelas narrativas criadas pelos jogadores, que podem se movimentar em qualquer direção (Fig. 5 e 6).



Fig. 5 - Logos de Dungeons and Dragons. De cima para baixo AD&D; edição 3.5; 4° edição. Fonte: The Verge.⁴³

⁴³ KASTRENAKES, J. New logo puts the dragon in 'Dungeons & Dragons'. The Verge. Disponível em <<https://www.theverge.com/2014/5/26/5751480/dungeons-and-dragons-new-logo-for-5th-edition>>. Acesso em Julho de 2019.



Fig. 6 - O Logo/título oficial de *Hora de Aventura*. Fonte: site do Cartoon Network Brasil.

A fim de conceitualizar o movimento e suas implicações em *Hora de Aventura*, esse capítulo se focará em analisar a sequência de abertura original da obra; tal distinção se torna importante uma vez que a série, em seus quase 300 episódios, apresentou 10 aberturas diferentes (contando com a original). Ainda que quatro destas aberturas introduzam episódios especiais⁴⁴, tecnicamente e esteticamente diversos, dirigidos e animados por artistas convidados, ou seja, não-canônicos, as outras seis aberturas precedem os outros episódios, inseridos no cânone da série. As sequências de abertura criadas especialmente para tais capítulos são as que precedem os episódios *gender-bending* da série, protagonizados por Fionna e Cake (equivalentes femininas dos personagens Finn e Jake); as criadas para as minisséries contidas dentro da série (*Stakes*, *Islands* e *Elements*), que retratam diferentes personagens e locações da série mas que apresentam tendências de movimento e estilo semelhantes à abertura original; e a última sequência de abertura concebida para os 4 episódios finais de *Hora de Aventura*, exibidos em sequência como um *finale* especial de 44 minutos de duração, sob o título *Come Along With Me*.

⁴⁴ *A Glitch is a Glitch* (David O'Reilly, 2013), *Food Chain* (Yuasa Masaaki, 2014), *Bad Jubies* (Kirsten Lepore, 2016). Embora *Diamonds and Lemons* (2018) apresente uma sequência de abertura distinta, animada pelos artistas convidados Ivan Dixon e Paul Robertson, o episódio em si não foi animado por convidados, sendo considerado um episódio bônus, trazendo um crossover com o popular jogo de computador e videogame *Minecraft*. Este jogo é denominado um *sandbox game*, que significa um tipo de jogo no qual o jogador tem a habilidade de criar, modificar ou destruir o ambiente em sua volta. Um jogo puramente do tipo *sandbox* como *Minecraft* não tem um objetivo definido, a não ser a construção/destruição/exploração de seu universo, ainda que certas narrativas possam ser criadas dentro do jogo. Pode-se aqui traçar uma clara relação entre o jogo e a maneira com a qual *Hora de Aventura* pensa e performa seu *world-building*, que trabalho procurará evidenciar nos próximos capítulos. Esse é o único crossover com outra obra cultural de tamanha fama realizado na série. *Water Park Prank* (David Ferguson, 2015) é o único episódio dirigido por um convidado que não apresenta uma abertura diferente, ainda que o estilo e a técnica da animação empregada no episódio sejam distintas do resto da série.

Para efeito da análise aqui elaborada, a abertura original de *Hora de Aventura*, que dura aproximadamente 24 segundos, será dividida em dois momentos distintos, visto que cada um demonstra distintas interpretações e modos de pensar o espaço diegético e as tendências de movimento imagético performadas em sua duração. A primeira parte começa com a imagem de um campo desolado, cheio de detritos e ruínas e termina com os personagens principais Finn e Jake dando um "fist-bump" (as mãos, fechadas em punhos, se cumprimentam com um leve soco). Tal parte tem a duração aproximada de 12 segundos. A segunda parte começa quando a música-tema da série começa a tocar, e a primeira cartela-título com o nome da série é apresentada, segurada por Finn e Jake, e termina com os dois personagens fazendo uma pose heróica em cima de uma montanha, acompanhados pelo título do show escrito em sua particular tipografia. Essa parte também decorre por volta de 12 segundos. Apesar de sua curta duração, a sequência de abertura contém e evidencia todos os elementos relacionados à concepção do universo ficcional da série que a sucederá, como este capítulo tentará argumentar.

2.2. Adentrando a Diegese

A escolha de elementos que compõem a primeira parte da sequência de abertura de *Hora de Aventura* aparenta, em uma primeira observação, ser randômica, escolhida ao acaso. Eles são apresentados em velocidade muito alta, o que requer do espectador mais de uma visualização (ou diversas pausas em uma única) para assimilar integralmente o que acabou de ver. Tal modo de espectralidade representa um primeiro elemento presente na construção do universo de *Hora de Aventura*; o trabalho ativo realizado pelo espectador para adentrar completamente o mundo da série. O já mencionado campo desolado repleto de detritos nucleares, seguido por montanhas com rostos, um agressivo rei-voador, criaturas feitas de doce, um unicórnio-arco-íris-voador e montado por uma princesa feita de jujuba e uma vampira-baixista são todos contidos em um momento fugaz de movimento intenso e contínuo. Esta movimentação apresenta ao público as peculiaridades desse universo particular, enquanto mapeia suas paisagens e locações, viajando através de suas diferentes regiões e seus habitantes diversos até finalmente alcançar os protagonistas Finn e Jake.

A segunda parte da abertura os apresenta propriamente, acompanhada pela música-tema do show, cuja letra aparenta descrever o que a maneira característica da série em pensar como performar o movimento imagético evidencia - um mundo repleto de possibilidades. A sequência de abertura se posiciona aqui como

uma matrix de imaginação. Esta matrix oferece, comprimidos de modo a configurar, pluralmente [...] os elementos da [série televisiva] que virão, organizados de maneira narrativa.⁴⁵ (STANITZEK, 2009, p. 54)

A primeira parte da sequência inaugural de *Hora de Aventura* exhibe objetos, personagens e elementos que estão presentes de fato na série. Nenhuma das locações retratadas são genéricas, todas são parte do universo diegético e estão constantemente presentes nos episódios do show. Tudo e todos que são vistos pelo espectador nessa parte da abertura serão parte da série, serão representados nos episódios subsequentes. Enquanto tal característica é também presente em aberturas de outras obras animadas seriadas, a particularidade presente na sequência de *Hora de Aventura* é que esta pode ser propriamente considerada um espaço diegético e narrativo da série - dessa maneira, não é atribuída apenas aos episódios a tarefa de organizar os elementos de maneira narrativa, como Stanitzek afirma. Tal leitura é possível uma vez que *Hora de Aventura*, também expande seu universo narrativo e diegético através de diferentes mídias, como histórias em quadrinhos (comics), inscrito em um modelo de *media convergence*, definido por Henry Jenkins como

o fluxo de conteúdos através de diferentes plataformas de mídia, a cooperação entre múltiplas indústrias midiáticas e o comportamento migratório das audiências que irão a quase todos os lugares em busca dos tipos de experiências de entretenimento que desejam (2006, p. 2)

A primeira série de HQs de *Hora de Aventura* (2012), constituída por 75 edições, pode ser considerada canônica, como afirmado por alguns membros da equipe, animadores e produtores envolvidos ambos com a série televisiva e os quadrinhos. Tão prontamente quanto no primeiro painel da primeira página da primeira edição, o universo do desenho animado converge com o universo da HQ. Como a Fig. 7 mostra, é revelado que Jake é quem está por trás da "filmagem" da primeira parte da sequência de abertura da animação, por meio do uso de seu corpo super-elástico, metaformo, e alienígena. Aqui, a situação é retratada não como uma abertura formal (no sentido de uma sequência de abertura criada como um momento de transição entre o mundo extra-diegético e o diegético), mas sim como um acontecimento 'real', que de fato ocorreu entre Finn e Jake no mundo diegético.

Portanto, é possível afirmar que a primeira parte da sequência de abertura animada, como consequência direta das ações de Finn e Jake, é efetivamente transformada em espaço diegético. Ao assegurar o status canônico das histórias em quadrinhos e escolher apresentar a

⁴⁵ Do original: "Matrix of imagination. This matrix offers, compressed in a plural, configuring manner [...] the elements of the [TV series] to come, which arranges them in a narrative manner". Tradução nossa.

sequência de abertura como fruto do trabalho de Jake, *Hora de Aventura* também se manifesta como uma obra auto-reflexiva; tudo que é exibido, que acontece na tela possui uma razão justificada e diegética para tal. Ao apresentar a primeira parte da sequência como diegética, *Hora de Aventura* se torna autoconsciente de sua própria construção, efetivamente apresentando seu universo de maneira narrativizada.



Fig. 7 - Jake é visto filmando a sequência de abertura de *Hora de Aventura*. Adventure Time #1, KaBOOM! Studios, 2012. Fonte: Adventure Time Wiki.

2.3. Pensando e Realizando o Movimento na Tela

Porque a animação opera (e pensa) no nível da imagem em movimento, nós precisamos compreender como seus temas e histórias operam a partir do nível da imagem em movimento.⁴⁶ (LAMARRE, 2009, p. 11)

Ainda que sua duração seja curta, a primeira parte da sequência de abertura de *Hora de Aventura* apresenta uma combinação de tendências de movimento, promovendo diferentes potencialidades para suas imagens em movimento, uma vez que se trata de um local diegético. Thomas Lamarre, em seu livro *The Anime Machine*, discute e define distintas tendências de realizar o movimento animado dentro da imagem, focando-se na diferenciação entre os movimentos denominados *cinemático* (*cinematic*, tradução nossa) e *animético* (*animetic*, tradução nossa), a partir de uma análise do aparato utilizado na realização animada; Lamarre se interessa no movimento realizado dentro da imagem animada, entre os elementos que a compõem. O autor discute a definição de Norman McLaren, que afirma que "a animação é a arte da manipulação dos interstícios que residem entre os frames"⁴⁷, afirmando que esse olhar sobre a animação coloca a ênfase na animação dos corpos, de personagens. Lamarre discute que a animação é "tanto uma arte de composição (*compositing* - os interstícios invisíveis entre os *layers*⁴⁸ da imagem) quanto de animar corpos (os interstícios invisíveis entre os frames)" (2009, pp. xxiv). Serão utilizadas suas definições como base para esta pesquisa, com o intuito de melhor compreender como *Hora de Aventura* elabora sua própria visualidade. Dessa maneira, serão estabelecidos os alicerces para o raciocínio por trás da proposta original de world-building da série.

Ao analisar o *cinematismo* (*cinematism*, tradução nossa), Lamarre argumenta que "o espectador se transforma em um sujeito-aparato, cujos olhos e outros sentidos estão alinhados aos do aparato" (idem, 2009, p.6), e que sua essência

⁴⁶ Do original: " Because [animation] operates (and thinks) at the level of the moving image, we need to understand how its themes and stories operate from the level of the moving image." . Tradução nossa.

⁴⁷ *Frames* são uma unidade básica fílmica, que correspondem a uma única imagem que, organizada e exibida em sequência a outras imagens, criam a ilusão do movimento.

⁴⁸ *Layers* são as camadas que compõem a imagem animada. A animação tradicional em células usa celuloídes transparentes nos quais as imagens são desenhadas e pintadas. Por volta dos anos 1930s, a invenção do stand de animação permitiu o empilhamento dessas folhas de celulósido em diferentes *layers*, o que produz, por exemplo o background, foreground e *layers* no meio. O resultado é uma *imagem multiplanar*, uma imagem composta por múltiplos *layers* e planos. O stand de animação permite que os animadores regulem a relação entre cada *layer* da imagem (LAMARRE, 2009, pp.xxiii - xxiv). Ainda que atualmente muitas animações já sejam feitas digitalmente, a ideia dos *layers* se mantém presente nas imagens animadas; programas de criação de imagens utilizam esse conceito para a composição.

está localizada no uso de aparelhos móveis de percepção, que servem (1) para dar ao espectador a sensação de estar fora e acima do mundo, controlando-o, e (2) para colapsar a distância entre espectador e alvo, da mesma maneira a lógica balística do impacto instantâneo⁴⁹ (2009, p.6)

Nas cenas iniciais da primeira parte da abertura, o espectador vê uma rápida sucessão de diferentes paisagens da Terra de Ooo; um campo desolado, cheio de detritos, planícies e montanhas de gelo (o Reino Gelado). Mesmo acelerado, o movimento nesse trecho não implica naquele da câmera-olho, uma vez que não é uma forma *balística* de se mover em profundidade. Valendo-se dos termos de Lamarre, aqui o espectador-viajante não é "antes e acima de tudo um projétil" (2009, p. xvi), seu olhar não se torna "unido à bomba" e os elementos não são um alvo (2009, p.6), na medida em que a perspectiva proposta neste segmento não segue o pensamento Cartesiano. Não há um ponto de fuga. Esse segmento não propõe um movimento que adentra uma profundidade, ou que segue mudanças nas proporções das escalas. O movimento performado nessa parte da sequência da abertura não cria a sensação nem proporciona uma *perspectiva panorâmica*. Logo, não pressupõe um espectador que se localiza acima do mundo representado, separado deste, reinando sobre o "o mundo hierarquicamente apresentado nas imagens" (LAMARRE, 2009, p. 113). Em outras palavras, o movimento performado nesse momento da sequência de abertura não é completamente cinemático, como definido por Lamarre.

O tipo de movimento presente nesse segmento é aquele de layers deslizantes (*sliding layers*), uma característica comumente presente nas animações em celulóide, desenhadas em diferentes folhas de acetatos e empilhadas em uma imagem *multiplanar*, composta por múltiplos layers (LAMARRE, 2009, pp.xxiii). Mesmo que *Hora de Aventura* seja digitalmente animado⁵⁰, o movimento performado pelas layers em sua imagem é similar àquele das animações em celuloide, como pode ser observado pelo efeito e sensação que produzem. O deslizar das layers nesse segmento promove a sensação de *movimento relativo*. Isso significa que o senso de movimentação sentido pelo espectador é relativo ao movimento dos elementos do mundo a sua volta, ou seja, relativo ao movimento das layers performado na tela. O espectador se move a medida que o mundo e suas *layers* de imagens se movem. O segmento apresenta layers desenhadas e animadas com a mesma ênfase nos detalhes, de estilo análogo;

⁴⁹ Do original: "lies in the use of mobile apparatuses of perception, which serve (1) to give the viewer a sense of standing over and above the world and of controlling it, and (2) to collapse the distance between viewer and target, in the manner of the ballistic logic of instant strike or instant hit". Tradução nossa.

⁵⁰ A animação final é outsourced pelo Cartoon Network nos *Rough Draft Studios*, da Coreia do Sul.

logo, camadas que não possuem uma hierarquia de importância uma sob a outra. Tal relação entre as layers promove um *campo distributivo (distributive field)*, "no qual o movimento que adentra a profundidade é substituído pela densidade de informações" (2009, p.133).

Este campo distributivo chama a atenção para a estruturação de seus elementos, dando orientação ao movimento que cria profundidades entre as superfícies das layers, que funcionam como *potenciais (potentials)*. Esses potenciais podem ser lidos como *pontos focais (focal concerns)*, nos quais o espectador deve fazer uma seleção pessoal do que lhe interessa dentre a quantidade de informação que lhe é oferecida, e dirigir sua atenção a isso, uma vez que tal movimentação não pressupõe a existência de elementos como um ponto de fuga ou uma perspectiva panorâmica que orientem seu olhar. Isso é uma prática que promove o engajamento direto com o espectador. O observador segue o movimento lateral das layers se abrindo a sua frente, se movendo *em e entre* superfícies; dessa maneira, se torna também um objeto em movimento. Essa tendência de operar o movimento se enquadra dentro daquele que Lamarre denomina *animetismo (animetism)*, na medida em que as layers estão presentes e não há um esforço em se obliterar a sensação de movimento de uma em relação a outra - o que constitui, pela definição de Lamarre, o *intervalo animético (animetic interval, p. 7)*.

Lamarre é enfático em relação à importância da *composição (compositing)* na animação, definindo-a como "uma edição interna da imagem" (2009, pp. xxiv). Para ele, a "composição é o que dá um sentido de coerência à imagem sob condições de movimento na animação"⁵¹, uma questão de "qual esquema sensorimotor servirá para capturar e canalizar a força da imagem em movimento" (2009, p.124). Ainda que o deslizamento das layers nessa primeira parte da sequência de abertura promovam a sensação de movimento dentro da imagem, esse movimento não pode ser considerado completamente dentro daquilo que Lamarre denomina *composição aberta (open compositing)*, uma vez que ele não permite que "as lacunas (gap) entre os planos das imagens sejam sentidas" (2009, p. 36). Dessa maneira, o movimento nessa passagem também não pode ser compreendido como totalmente animético. Como mencionado anteriormente, também não é entendido como cinematográfico. Sendo assim, o movimento aqui se encontra entre as duas definições, uma vez que não implica na existência de uma *composição fechada (closed compositing)* uma vez que a sensação de deslize entre as layers está presente e é possível sentir o movimento dentro da imagem (2009, pp. xxiv). Da mesma forma, não cai dentro da definição de *composição plana (flat compositing)*, já que imagens não movem em diferentes velocidades e proporções para se criar a sensação de movimento. O movimento,

⁵¹ Do original: "compositing is what makes for a sense of the coherence of the image under conditions of movement in animation". Tradução nossa.

nessa seção da sequência de abertura, é apresentado como uma hibridização das tendências de composição e de se realizar o movimento animado na tela.

Assim que a câmera sai do Reino Gelado, entra um caminho de cores pastéis, margeado por árvores rosa-chiclete, o *Reino Doce*. Nesse momento, o movimento de certa maneira torna-se balístico, uma vez que a câmera aparenta acelerar em profundidade ao aproximar paisagens distantes através da velocidade. Mas essa profundidade não é volumétrica. A sensação é de que os elementos da imagem foram planejados, e que a profundidade se mantém nas superfícies das imagens como potencialidade, se movimentando em e entre superfícies. As árvores deslizam, como uma layer, mas não lateralmente; deslizam *para dentro* da tela, abrindo um caminho para o espectador, portanto transmitindo o senso de profundidade ao produzir um "fantasma da perspectiva de um ponto focal em sua forma balística"⁵² (LAMARRE, 2009, p.107). Aqui, o movimento não é puramente cinemático nem animético.

Todavia, a sensação de entrar em velocidade nesse mundo está presente, e é isto que transmite a sensação de profundidade, mesmo que uma forma plana e não-Cartesiana. As paisagens retratadas estão distantes uma da outra, mas são feitas próximas por meio desse movimento acelerado que pode ser associado a um tipo divergente de perspectiva balística, na medida em que não opera dentro da lógica de uma perspectiva panorâmica. Logo, a potencialidade da imagem nesse segmento da abertura reside na quantidade de detalhes (personagens, objetos) presentes nos entornos, os quais também aparentam apresentar-se ao espectador ativo como parte desse mundo em movimento, que está sempre se expandindo, sempre novo. Novamente, a sensação das árvores se abrindo para o espectador transmite a impressão de um novo mundo repleto de novidades a serem descobertas, um mundo que está se realizando, criando-se, e que pode ser habitado.

Nos últimos momentos da primeira parte da sequência de abertura, a parte ativamente diegética povoada pelo braço alongável de Jake que segura a câmera, filmando tudo, o movimento novamente se comporta de maneira híbrida. Nuvens renderizadas em layers também se abrem para o espectador, superimpostas sobre montanhas verdes e sombrias que se movem lateralmente, *animeticamente*. Então, tais montanhas de repente se abrem de maneira similar às árvores-chiclete, como se criando um corredor de movimento, e a câmera se move em direção ao horizonte, promovendo um tipo de movimento que adentra uma profundidade de superfície, plana, revelando a personagem *Marceline, a Rainha Vampira*. Ainda que esse movimento seja direcionado em profundidade, as layers nas montanhas ainda podem ser vistas,

⁵² Do original: "phantasm of one-point perspective in its ballistic form". Tradução nossa.

e assim, sentidas no movimento realizado - mesmo que as lacunas entre essas layers não sejam aparentes. O movimento acelera através de planícies gramadas localizadas antes da Casa na Árvore, a moradia de Finn e Jake, distante no horizonte. Mas aqui, o deslizamento de layers não é sentido. Pelo contrário, aqui o movimento balístico em profundidade é performado em concordância com a perspectiva cartesiana até alcançar a Casa na Árvore e os protagonistas através de sua janela.

Ao propor tendências de movimentação tão diversas condensadas em sua sequência de abertura, a série anuncia como concebe a construção de seu universo ficcional ao produzir seu sentido particular. O hibridismo do movimento animado realizado na abertura pode ser lido como a fundamentação de seus aspectos formais. *Hora de Aventura* cria suas próprias regras, seja em relação a como apresenta o seu universo em movimento, ou a seu storytelling, como será melhor explorado nos próximos capítulos. A Terra de Ooo, nesse segmento, aparenta se revelar ao espectador por meio da combinação entre velocidade e deslizamento de suas layers. Assim, apresenta-se ao espectador que não está mais separado dela, distante, como um espectador passivo e transcendental, que tudo sabe. O mundo não é mais um padrão absoluto e imutável de referência, completo, mas sim um processo em constante transformação, algo que não pode ser controlado nem conhecido a priori em sua totalidade pelo espectador. Assim, é um local de descobertas, de novidades, de surpresas. Se o espectador se move junto ao mundo, ele também é movido *por* este mundo. O espectador assim, se relaciona com o mundo ativamente, escolhendo em que lugar focar sua atenção, aonde habitar, que local irá explorar. O mundo animado é um local que deve ser feito coerente em todos os seus elementos, local que não está finalizado, que está sendo ativamente *tornando-se*. Um local que funciona como um *mapa móvel*.

2.4. Habitando o Mapa Móvel

Gosto de pensar que toda ficção é um país, que se tem maior ou menor desejo de descobrir (JOST, 2011, p. 27)

Se as tendências de realizar o movimento no mundo apresentado durante a sequência de abertura não implicam em uma perspectiva panorâmica e um espectador transcendental situado fora e acima desse, o mundo não pode ser considerado uma moldura absoluta de referência. Na medida em que não é absoluto, o mundo se torna imprevisível. Portanto, o mundo não existe previamente à experiência do espectador, e não pode ser totalmente compreendido desde seu início como finito, como algo completo. A sensação de movimento do espectador é relativa

àquela das layers, relativa ao movimento realizado dentro do espaço animado. Como previamente discutido, este é um local que está constantemente se realizando, sempre novo. É um local que convida o espectador a ser parte dele, a trazer sua própria narrativa a ele.

O pensamento por trás do ocupar espaços nesse primeiro momento da sequência de abertura de *Hora de Aventura* evoca o pensamento de Giuliana Bruno em seu ensaio *Site-Seeing: Architecture and the Moving Image* (1997), sobre as práticas do vedutismo fílmico. Bruno argumenta que

o vedutismo próprio ao filme é um mapeamento móvel do espaço. É uma trajetória construída de maneira similar àquela de um visitante ou de um morador de uma cidade, que se projeta na paisagem urbana, e que se envolve com a anatomia das ruas, com o baixo-ventre da cidade, atravessando todas as diferentes configurações urbanas (1997, p.6)

O espectador neste mundo deixa de ser um voyeur passivo "preso a um único olhar" (BRUNO, 1997, p. 2) para se tornar um *voyageur* (viajante), ativamente descobrindo novas locações (sites), dando-lhes significado por meio de sua própria experiência. Isso transmite um certo senso de maravilhamento (*awe*), como quando se lê um mapa, uma vez que os lugares nesse novo mundo não podem ser previstos.

A intenção da sequência de abertura de *Hora de Aventura* é condensar lugares distantes (e os personagens que os habitam) em uma moldura-temporal reduzida por meio da utilização do movimento. Tal característica denota que o pensamento aqui presente, representado através da escolha de tendências de movimento utilizadas, é tanto o de observação ativa das locações (*site-seeing*) quanto uma conotação historicamente ligada ao passeio turístico e a uma observação passiva de vistas (*sight-seeing*)⁵³, de ordem passiva de observação. Ao mostrar locais afastados dessa maneira faz parte do projeto de world-building da série. Tais lugares são apresentados ao espectador e habitados por ele como um *voyageur*, na medida em que "o enquadramento do espaço e a sucessão de locais (sites) organizados em cenas sob diferentes pontos de vista, unidas e separadas pela edição, é uma montagem dos movimentos espetatoriais" (1997, p.7) e sua "navegação conecta momentos distantes e lugares afastados" (1997, p.4). Bruno assinala a passagem de um modelo espetatorial e espacial de voyeur para *voyageur*, e seu trabalho se situa no período de revisão das teorias estruturalistas e pós-estruturalistas dos anos 1960 e 1970 que dominaram a teoria do cinema. Ela se refere às práticas

⁵³ Giuliana Bruno a todo o tempo faz em seu texto brincadeiras com as palavras de língua inglesa. Neste trecho ela pondera acerca da diferença entre o *site-seeing* e o *sight-seeing*, na medida em que o primeiro implicaria em uma participação ativa do espectador para trazer significado aos locais em que está presente e o segundo representaria uma visão passiva e distante dos locais, tais como em uma visita turística.

encontradas no cinema de live-action, mas pode-se modificar ligeiramente suas palavras para servirem à análise própria ao universo da animação; quando ela menciona a "edição", pode-se entender como "a composição e os movimentos performados", da mesma forma que Lamarre (2009) propõe e esse capítulo discute.

Dessa maneira, o pensamento por trás das tendências de movimento performadas na sequência de abertura de *Hora de Aventura*, como representante de toda a série, produz o mesmo sentido que aquele de um *mapa móvel*. Um mapa em constante transformação, sendo alterado pelas narrativas que o constroem. Como Bruno argumenta,

incorporar o habitante (ou o intruso) ao espaço é uma passagem narrativa. Não significa meramente reproduzir, mas reinventar suas várias trajetórias através do espaço, mapeando as narrativas que tais navegações criam (1997, p.7)

Da mesma forma que Jake filma atravessando as paisagens por meio de seus braços magicamente alongáveis⁵⁴, o espectador é convidado a ativamente habitar esse mundo auto-revelatório, repleto de potencialidades. Jake - e o espectador viajante - são feitos presentes nessas locações, vagando por elas como uma pessoa lendo um mapa, ativamente permeando e repensando tais espaços, em uma habitação corpórea deles, como um morador que vive e viaja nesse mundo; tal acepção também significa que esse mundo é *narrativizado* pela moção nele presente.

É somente por meio do pensamento por trás das diversas tendências de performar o movimento animado que tais lugares distantes entre si poderiam ter sido exibidos de tal maneira condensada na sequência de abertura, ao se experimentar com a velocidade e a escala das imagens em movimento. Ao hibridizar tais tendências, *Hora de Aventura* reflete sobre seu próprio projeto de construção de mundo, sua maneira de ser e existir, assim auto-consciente de sua qualidade móvel, de sua caracterização enquanto um mapa móvel, um mapa *vivo*, repleto de inúmeras possibilidades. Sendo assim, é também auto-consciente de sua virtual infinitude, na medida em que o mapa móvel é também um local de descobertas, de novos lugares, de exploração e maravilhamento, de *imprevisibilidade*. Em razão de sua linha de raciocínio acerca de sua qualidade de ser, traduzida na hibridização das maneiras de se operar o movimento em tela, efetivamente apresentando o mundo da série, *Hora de Aventura* se torna apto a considerar seu próprio storytelling como parte da mentalidade por trás do *mapa móvel*.

⁵⁴ Na décima e última temporada descobre-se que Jake não é mágico, mas sim filho de um alienígena de outra dimensão, dotado de poderes metamorfos (*Jake the Starchild*, 10º episódio, temporada 10).

2.5. Balanceando uma Narrativa Complexa a Partir do Mapa Móvel

Evocando o questionamento proposto por Thomas Lamarre em *The Anime Machine* (2009, p.106), o que pode emergir desse mundo que não existe de maneira absoluta previamente à experiência do espectador? Pode-se dizer que a resposta se apresenta de maneira simples: tudo e qualquer coisa, uma vez que este é um mundo de descobertas. A hibridização das tendências de performar o movimento presentes na sequência de abertura de *Hora de Aventura* promove a abordagem de se pensar o movimento em um mapa móvel. Quando se concebem possíveis storylines e tramas em tal mundo, todas as locações - e seus personagens, donos de sua própria agência enquanto seres que habitam e vagam por esse mundo - se tornam potencialidades para o storytelling, uma vez que o pensar os espaços como locações (*sites*) ao invés de vistas (*sights*) acaba por narrativizá-los. Quando Jake habita tais espaços com seu braço "esticável", filmando-os, acaba por adicionar outra camada de significado a eles, na medida em que permite ao espectador habitar perspectivas heterotópicas de uma só vez (BRUNO, 1997, p.6). Pode-se argumentar que tal fator pode ser lido como um paralelo ao pensamento por trás da ocorrência de diversos storylines em um mesmo universo espacial e narrativo. Quando o espaço se torna narrativo, ele implica em um mundo de possibilidades, traduzidos narrativamente em diferentes enredos. A orquestração de diferentes enredos é a base para se compreender as narrativas como complexas.

Se o mundo em *Hora de Aventura* é concebido como um local imprevisível de descobertas espaciais, também se torna um local de novas e erráticas histórias. Da mesma maneira que os espaços que surgem são imprevisíveis, os storylines que podem despontar a partir deles também assim se tornam; sendo assim, podem ser sobre qualquer personagem, e tratar de qualquer tópico. Além disso, tornam-se impossíveis de prever sobre o que será o próximo episódio, uma vez que sua complexidade narrativa permite que os diferentes arcos da série sejam apresentados sem qualquer tipo de ordem aparente, como será mais bem discutido nos próximos capítulos. Ao posicionar os diferentes personagens nos respectivos lugares em que habitam diegeticamente, a sequência de abertura também os apresenta como potencialidades a serem descobertas. Sendo assim, seus sub-enredos também se tornam passíveis de serem explorados enquanto descobertas narrativizadas pela presença do espectador também povoando estes espaços, combinados aos arcos narrativos mais compridos, que permeiam a série como um todo.

Pode-se argumentar que a lógica por trás do movimento em um mapa móvel evoca a maneira com a qual a série equilibra a exposição dos temas e histórias explorados a cada

episódio, na medida em que o comportamento da narrativa produz o mesmo sentido que aquele do mapa móvel. Em *Hora de Aventura*, os episódios podem trazer em seus enredos assuntos e revelações que avançam arcos narrativos maiores, como o que aconteceu na Terra de Ooo no passado ou a saga de Finn para se tornar um herói verdadeiro, ou serem extremamente contidos em si mesmos (*self-contained*), exibindo as narrativas de personagens secundários que habitam esse mundo, e seus enredos que podem nunca mais reaparecer na série. Existem episódios que nem ao menos referenciam os protagonistas Finn e Jake, episódios sobre eventos que não se relacionam a nenhum outro arco narrativo, episódios sobre acontecimentos jamais mencionados antes - ou que serão mencionados depois. Entretanto, há na série três sequências de episódios apresentados como minisséries⁵⁵ dentro da série, que devem ser assistidos em sua sequência original para que façam sentido e que avancem com o arco narrativo que propuseram. Nesse sentido, a maneira com a qual a história é contada no universo de *Hora de Aventura* se assemelha àquela proposta por Jason Mittell (2006) em sua definição de *narrativa complexa*. Pode-se, dessa maneira, argumentar que o equilíbrio entre os episódios contidos em si mesmos, episódios que avançam arcos maiores (de diferentes graus de importância e duração através de toda a série), e os três agrupamentos de oito episódios em minisséries em *Hora de Aventura* configura-se como uma *serialidade sutil*, já que não segue o esquema de dramas *altamente serializados* (*heavy serialization*) também proposto por Mittell.

O espectador é constantemente surpreendido pelo storytelling em *Hora de Aventura*, uma vez que não há como prever qual história será contada em cada episódio, da mesma maneira como quando explorando um novo mapa, uma nova cidade. Da mesma forma que a leitura de um mapa, na qual seus aspectos se configuram como novidades, os episódios são apresentados como um local de descoberta. Como um local de maravilhamento para um espectador ativamente desbravar e narrativizar com sua própria experiência, direcionando seu foco ao que lhe interessa. Dessa maneira, *Hora de Aventura* ativamente se inscreve dentro da lógica de funcionamento descrita por Mittell acerca da complexidade narrativa (2006, p.32) e de seu balanço alternável entre formas episódicas sob influência da narração seriada, como definido na introdução desse trabalho.

Mesmo que o errático storytelling em *Hora de Aventura* apresente seus maiores (e mais longos) arcos narrativos de maneira sutil, diluídos ao longo de seus numerosos episódios e

⁵⁵ As mini-séries, todas com oito episódios cada, são: *Stakes*, que contém o arco narrativo que revela a história do passado da personagem Marceline sobre como ela se tornou uma vampira; *Islands*, com o arco narrativo sobre o nascimento e a mãe de Finn e sobre as ilhas que abrigam os humanos fugidos da Terra de Ooo; e por fim, *Elements*, com o arco narrativo sobre a fundação da Terra de Ooo e da magia dos elementos que nela habitam.

temporadas, que muitas vezes são avançados através de pequenos detalhes que devem ser ativamente feitos coesos por um espectador atencioso, ainda assim pode ser considerado como uma narrativa complexa. Há diversos arcos narrativos presentes, alguns mais curtos e outros mais longos. Tal característica era muito incomum em séries de animação ocidentais infantis e mainstream feitas para televisão, que, em sua maioria, tendiam a conceber suas narrativas em uma estrutura formulaica, de episódios procedurais, ou em um esquema de alta serialização, com pouquíssimos episódios autocontidos; tais episódios eram denominados *filler*, episódios que não avançam a trama e que funcionavam ora como um respiro dentre a intensidade do ritmo da história contada, ora como dispositivo para aumentar a tensão e o suspense entre episódios-chave que avançam o grande arco narrativo desse tipo de série. Entretanto, tal tipo de serialidade era mais comum em séries orientais (em sua gigante maioria, japonesas), e os episódios filler eram por vezes considerados pelos fãs como inconvenientes, distrações para o que, para eles, realmente importava - o avançar e resolver do enredo central da história.

Embora seja historiograficamente impossível de se apontar uma série pioneira, a primeira a apresentar tal tipo de complexidade narrativa - uma vez que outras séries de animação progressas a *Hora de Aventura* possam ser enquadradas em tal definição - o objetivo desse trabalho é tentar compreender melhor quais as características presentes em *Hora de Aventura* que ajudaram a consolidar a série no cenário cultural atual, a partir da compressão que essa série é também fruto dos tempos em que foi criada e da mentalidade vigente no período histórico em que atua, e das pessoas que nela trabalham. Ainda que suas características formais não sejam os únicos aspectos que compõem a obra seriada e como ela é compreendida e absorvida em nossa sociedade, entende-se aqui que *Hora de Aventura* possui uma estrutura narrativa particular e inovadora na medida em que todo o seu projeto de construção de universo ficcional é pensado coerentemente, desde sua concepção visual a sua estruturação narrativa dentro de uma lógica de movimento do mapa móvel, que é constante, o que promove sua complexidade narrativa e sua serialidade sutil.

Jason Mittell também argumenta que o pensamento por trás da complexificação da narrativa também torna mais evidente a maneira como essa opera em seu nível formal, sua *estética operacional* (*operational aesthetic*, 2006, p.35), que será mais bem explorada no Capítulo 2. Inserida em um local de análise formal e estrutural, tal estética operacional destaca a maneira com a qual narrativas complexas são concebidas dentro de si mesmas, chamando mais atenção aos modos de operação dessa prática do que ao desfecho da história propriamente dita. Mittell enumera alguns dos *dispositivos narrativos* (*narrative devices*) utilizados que propõem desafios ao storytelling por meio da disrupção, como *parâmetros super-limitantes*

para se contar uma história, *mistura de gêneros, mudanças de perspectiva* entre personagens ou a *utilização de um narrador incomum* (2006, p.35). Considerando que o presente trabalho discute as tendências de realizar o movimento dentro da imagem animada, é importante reconhecer essas tendências dentro da narrativa animada, uma vez que essa particular maneira de se contar uma narrativa complexa em *Hora de Aventura* deriva da lógica de pensar sua própria materialidade como uma imagem em constante movimento.

Mittell discute sobre como promover uma estética operacional em níveis narrativos convida o espectador a pensar como a série opera dentro de uma perspectiva formal. No mesmo sentido, as tendências de movimento, relações de escala e velocidade na sequência de abertura também incitam o espectador a povoar ativamente tais locações e assim, a pensar sobre os aspectos formais da série. Como o local de um mapa móvel, a abertura de *Hora de Aventura* também provém ao espectador as bases para a criação de uma mentalidade que permite a percepção e a problematização da espacialidade da diegese, e de que maneira ele habita e experimenta tais espaços. A velocidade com a qual a sequência de abertura condensa suas paisagens distantes e personagens distintos demanda uma segunda visualização, mais atenta e pausada, de seus detalhes. Todas essas práticas presentes em *Hora de Aventura* atentam a seus aspectos formais, às maneiras que a série pensa sobre sua própria materialidade enquanto obra animada. Ao providenciar tal estruturação, a série atrai um espectador engajado, observador, atento, interessado e focado, que ativamente se envolve com seu world-building. É possibilitado ao espectador inserido num contexto de convergência midiática (*media convergence*, STEINBERG, 2012, p. 135) experimentar a obra em todos os seus níveis de storytelling. *Hora de Aventura*, como uma série auto-reflexiva que ativamente pondera acerca de como construir seu movimento espacial e narrativo, se torna um local complexo de apreciação.

2.6. Pós Humanismo na Terra de Ooo (Ontologia Orientada ao Objeto)⁵⁶

Ao evocar a sensação de se estar colapsando longas distâncias por meio do movimento e velocidade, a sequência de abertura apresenta sua própria lógica de pensar as relações de escala em sua imagem de formas híbridas. Pode-se dizer que *Hora de Aventura* elabora tais relações de maneira semelhante à discutida por Sylvie Bissonnette em seu ensaio *Scalar Travel Documentaries: Animating the Limits of the Body and Life* (2014). Bissonnette argumenta que as relações de escala em animações funcionam como uma tecnologia que permite a

⁵⁶ Object Oriented Ontology.

representação de lugares que previamente eram impossíveis de serem vistos de tal maneira pelos humanos. O argumento de Bissonette a respeito da relação entre o olhar e a escala também implica em um modo de perspectiva pós-humana, quando se pensando em escalas tão vastas (ou, no mesmo sentido, tão minúsculas) que se tornam desconectadas do corpo e do olhar humano.

Pensar na ausência do humano evoca uma forte conexão com a concepção temática da narrativa em *Hora de Aventura*. Extraído do ensaio *Animated Alien Phenomenology in David Theobald's Experimental Animation* de Lilly Husbands (2018), o conceito de OOO, ou *ontologia-orientada-ao-objeto* (*object-oriented-onthology*) pode ser relacionado à tal concepção assumida na série, principalmente a respeito da idealização de seus personagens, na medida em que esta "pretende pensar a existência de objetos livres do olhar do homem em sua existência para si mesmos"⁵⁷ (BOGOST in HUSBANDS, 2018, p.2). Pode-se assim considerar que talvez não seja uma mera coincidência que *Hora de Aventura* seja protagonizada por Finn o (último) humano (na Terra), e que se passe na Terra de Ooo. O cenário pós-apocalíptico esvaziado da presença de humanos que permeia todo o maior e mais longo arco narrativo de *Hora de Aventura*, uma característica principal deste universo diegético também pode ser compreendido como um desdobramento do pensamento presente no conceito de OOO. Como Husbands argumenta,

uma filosofia que coloca todos os objetos em um plano igual de existência (o que em OOO é denominado ontologia plana) encontra-se em contraste a alarmante negligência que a civilização humana, primordialmente sob a forma de sistema econômicos capitalistas, tem pelo meio-ambiente, outros seres, e objetos (2018, p.2)

No mundo de *Hora de Aventura*, tudo pode estar vivo; o videogame portátil BMO, o robô caseiro Neptr, criaturas criadas por outras criaturas, feitas de limão ou doce. É importante mencionar aqui que Jake, utilizando-se de seu corpo alienígena e metamorfo ocupa espaços, filmando o ambiente a sua volta de maneira que nenhum humano poderia reproduzir. Pode-se relacionar isso a estratégia narrativa adotada em *Hora de Aventura*, que concebe seus personagens não-humanos como donos de suas próprias vontades, seus próprios agentes. Embora tal concepção não possa ser considerada como completamente inserida dentro do raciocínio em OOO, uma vez que tais personagens são antropomorfizados e exibem um

⁵⁷ Do original: "Attempts to think the being of objects unshackled from the gaze of humans in their being for themselves". Tradução nossa.

comportamento humanizado, é importante notar que tal pensamento encontra suas bases na maneira com a qual a sequência de abertura idealiza seus lugares e posicionamentos.

Ao escolher mostrar seus personagens em seus respectivos entornos na sequência de abertura, *Hora de Aventura* os desprende dos protagonistas Finn e Jake, tornando-os independentes deles. O movimento é pensado de forma a apresentar tais personagens em seus próprios locais de moradia como o mapa móvel que a série é, promovendo a lógica de pensamento presente no site-seeing de Giuliana Bruno. Tal performance de movimento não subordina os personagens a existirem apenas nos locais em que os protagonistas se encontram. Isso significa que esses personagens, não só não-humanos, podem existir por si só, sem ao menos serem conscientes da existência e das aventuras dos protagonistas da série. A elaboração de diferentes seres, liberados de uma existência resignada aos movimentos de um protagonista, representa um mundo de possibilidades. Tais personagens são dotados de sua própria agência e vontade; logo, são dotados de suas próprias narrativas.

Ao reconhecer a independência de seus diversos personagens, a série possibilita uma visão de mundo particular, como definida por Otsuka Eiji e posteriormente discutida por Marc Steinberg em seu livro *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan* (2012), que argumentam que "o leitor deve ver o mundo através dos olhos do personagem" (p. 199). A multiplicidade de ambientes e personagens implica em mais pontos de vista possíveis nos quais o espectador pode habitar por meio destes personagens. Não só isso significa que *Hora de Aventura* permite mais oportunidades para o desenvolvimento de material de spin-off inseridos em um contexto de convergência midiática baseada em personagens (*character-based media convergence*), mas que há o potencial para uma fonte virtualmente infinita de material-base para a concepção de diferentes enredos e tramas. Isso se mostra particularmente verdade nos episódios procedurais, que se contém em si mesmo, e que não se focam em Finn e Jake (ou que nem ao menos tem sua presença), preferindo exhibir novas dimensões de seu storytelling ao deslocar seu foco narrativo em direção a outros personagens menores.

3. CAPÍTULO II: ESTABELECENDO UMA NARRATIVA COMPLEXA E SEUS DIFERENTES NÍVEIS

A partir da análise da construção espacial e a produção de um sentido que resulta na lógica do mapa móvel, que possibilita o surgimento de uma narrativa complexa, esse capítulo procurará exemplificar como essa complexidade se comporta, identificando os elementos estruturais que a compõem e as relações entre eles. A concepção de como realizar o movimento animado em *Hora de Aventura* produz o sentido de um mapa móvel, ativamente habitado pelo espectador. A complexidade narrativa da série deriva desse mesmo conceito, assumindo um comportamento imprevisível e errático, podendo ser transposta para qualquer locação do universo ficcional, e se tratar de qualquer um dos personagens da série em cada um dos episódios. Assim, será evidenciado como o storytelling em *Hora de Aventura*, como uma narrativa complexa, funciona dentro de um contexto de serialidade sutil, diluída, mas ainda assim presente, que articula todos os episódios da série.

Serão exemplificados elementos estruturais da narrativa definidos por Roland Barthes em *Introdução à Análise Estrutural da Narrativa* (1979), e elementos definidos por autores como Paul Booth (2011), Michael Newman (2006) e Seymour Chatman (1978), que podem ser considerados parte da abordagem da estética operacional da narrativa, a fim de se exemplificar quais os recursos narrativos empregados em *Hora de Aventura* que evidenciam como a sua complexidade se comporta. A análise partirá da premissa de que os elementos visuais e textuais se relacionam entre si a fim de se elaborar um storytelling particular à *Hora de Aventura*, uma obra que apresenta uma serialidade complexa e sutil. Essa relação entre eles está em acordo com o projeto de construção de universo ficcional de *Hora de Aventura*, que se mantém coeso, seguindo a mesma lógica em todos os seus níveis e produzindo sentidos semelhantes. Paul Booth argumenta em seu texto *Memories, Temporalities, Fictions: Temporal Displacement in Contemporary Television* (2011), que Mittell encerra sua análise em *Complex TV* sem descrever os diferentes níveis e variados tipos de narrativas complexas. Sendo assim, procurará delinear-se a maneira como a construção do universo ficcional da série se dá a partir da articulação de seus diferentes níveis, a fim de estabelecer a lógica de funcionamento da sutileza da complexidade narrativa em *Hora de Aventura*.

Atualmente, na indústria da animação, observa-se uma crescente emergência de séries que apresentam certa complexidade narrativa, entrelaçando a típica estrutura puramente episódica com uma serialidade contínua. Desenhos como *Steven Universe*, (Rebecca Sugar, 2013), *Gravity Falls* (Alex Hirsch, 2012), *O Incrível Mundo de Gumball (The Amazing World*

of *Gumball*, Ben Bocquelet, 2011), *Star vs The Forces of Evil* (Daron Nefcy, 2015), *Apenas um Show* (*Regular Show*, JG Quintel, 2010), a brasileira *Irmão do Jorel* (Juliano Enrico, 2014), entre outras, apresentam características típicas das narrativas complexas. Todas elas apresentam diferentes níveis e nuances em sua complexidade, e esse fato não passa despercebido nem pela crítica, nem pela indústria e muito menos pela audiência - todas as séries citadas acima tem uma extensa *fanbase*⁵⁸ online. Mittell, por exemplo, dedica um texto a entender a complexidade na série infantil *Phineas & Ferb* (Dan Povenmire e Jeff "Swampy" Marsh, 2007 - que possui um público alvo ainda mais novo que o de *Hora de Aventura*), no qual comenta que "provavelmente nenhum gênero foi o objeto de maior escrutínio moral e desprezo cultural ao longo da história do meio que a televisão infantil" (2013, p. 56).⁵⁹

A análise elaborada neste capítulo pretende identificar os dispositivos complexificadores formais a fim de circunscrever a série *Hora de Aventura* dentro de uma lógica operacional narrativa denominada *Light Serialization*. Serialidade Sutil ou *Light Serialization* faz parte de uma ideia que existe no mercado da animação⁶⁰ para descrever as diferentes nuances de serialização em obras animadas distintas, argumentando que existem obras com mais ou menos presença de serialização dentro de um esquema episódico. É importante ter em consideração que o modelo narrativo complexo não pode ser definido por um conjunto de regras uniformes (MITTELL, 2012, p. 32), mas sim analisadas as suas particularidades em cada obra. A ideia de serialidade sutil deriva da discussão sobre níveis de complexidade narrativa apresentada por Mittell, que destaca o termo "dramas altamente serializados" (*heavy serialization* - 2015, p. 25) para descrever obras que apresentam uma serialização de longo formato - aquela em que o mistério, o arco longo, perspassa toda a série, e os episódios têm necessariamente uma relação de causa e consequência entre si.

A serialidade sutil presumiria uma forma mais atenuada de apresentar o entrelaçamento entre serialidade contínua e narrativas episódicas, contidas em si mesmas. Mesmo que tais séries apresentem um arco longo, como é o caso de *Hora de Aventura*, este é tão diluído ao longo dos episódios, e apresentado muitas vezes de uma maneira auto-referencial, que faz com que apenas o espectador atento perceba os detalhes e as referências aos arcos mais longos. É

⁵⁸ Grupo de fãs.

⁵⁹ Do original: "Probably no genre has been the object of more moral hand-wringing and cultural scorn throughout the medium's history than children's television". Tradução nossa.

⁶⁰ RUSAK, G. Serialized Storytelling: Why making binge-worthy shows with intricate story arcs and complex characters is not just for grown up TV anymore. Kidscreen. 4 Abr 2017. Disponível em <<http://kidscreen.com/2017/04/04/kids-tv-and-the-power-of-serialized-storytelling/>>. Acesso em Abril de 2019.

importante frisar que, neste tipo de entrelaçamento sutil, ainda é possível assistir à série em qualquer ordem sem a perda de entendimento dramático, uma vez que sua forma contínua e seriada não é reforçada como em séries que seguem uma lógica de continuidade de causa e efeito. Ou seja, não é reforçada como em obras que apresentam dramas altamente serializados, nas quais os eventos de um episódio são necessariamente conectados por uma relação de causalidade com o episódio passado, e a espectralidade só faz sentido se experimentada na ordem original da progressão dos episódios.

3.1 Estudos Narrativos da Atualidade

A complexidade narrativa já está suficientemente difundida e popularizada a ponto de podermos considerar o período que abrange dos anos 1990 até hoje como a era da complexidade televisiva. [...] Acredito que a televisão dos últimos 20 anos será lembrada como uma era de experimentação e inovação narrativa, desafiando as regras do que pode ser feito nesse meio. (MITTELL: 2012, p.31)

Os estudos televisivos por muito tempo privilegiaram uma abordagem que procurava entender o impacto cultural das séries, focando seus estudos em áreas como a análise da identidade através da representação, ou em analisar significados transmitidos pelas narrativas televisivas (MITTELL: 2015, p.2-4). Arlindo Machado, em *A Televisão Levada a Sério* (2000) procura analisar brevemente a narrativa seriada televisiva em seu capítulo "A Narrativa Seriada". Neste, Machado discute algumas bases históricas que promoveram o triunfo da serialização no meio televisivo e os desdobramentos que esse tipo de organização acarretaram na construção narrativa das séries, além de procurar apontar alguns dispositivos formais da serialização. Entretanto, seu livro foi lançado antes do surgimento do VOD, e algumas de suas acepções já se encontram de certa forma defasadas, como por exemplo a ideia de que "ninguém suportaria uma minissérie ou telenovela que fosse apresentada de uma só vez [...] sem interrupções, e sem os nós de tensão que viabilizam o corte" (MACHADO, 2000, p.88). A acepção de Machado sobre as interrupções pode assumir hoje outras conotações, ao considerar-se o cenário atual de consumo de obras seriadas de maneira ininterrupta através da internet, o *binge-watching*; as pausas ainda existem dentro da própria narrativa e a maneira como esta é construída a fim de se gerar ganchos e nós de tensão. Entretanto, a pausa temporal entre assistir um episódio e outro assumiu novas perspectivas, como será melhor debatido no Capítulo 3.

É interessante apontar a análise preliminar que Machado desenvolve acerca das diferentes estruturas seriadas, propondo a divisão das séries de TV em três tipos de organização; ainda assim, tal análise não procura identificar a fundo os dispositivos formais que permitem

tal organização, se limitando a analisar a forma circunscrevendo-a ao conteúdo temático das séries. Ou seja, Machado dispõe as séries em categorias estruturais determinadas pelas histórias que são contadas, pelo enredo, seguindo uma linha de análise que deriva da abordagem dos estudos literários e da narratologia de Vladimir Propp (1928), por exemplo.

O primeiro tipo que Machado propõe engloba séries que possuem uma ou mais narrativas entrelaçadas ou paralelas que se sucedem linearmente ou não ao longo de seus capítulos (narrativas contínuas ou seriadas); a isso ele denomina construção *teleológica*, que se resume fundamentalmente a um conflito básico que estabelece uma ruptura logo ao seu início, e todos os acontecimentos posteriores consistem em tentar alcançar o objetivo máximo de reestabelecer o equilíbrio inicial. O segundo caso compreende aquelas narrativas em que cada episódio é completo em si só, com começo, meio e fim, e pode ser exibido em qualquer ordem; Machado justifica tal flexibilidade na exibição com a afirmação de que, uma vez que a série traz os mesmos personagens em uma mesma situação narrativa (narrativas episódicas), não importa qual a ordem em que tais episódios serão assistidos. Já o terceiro tipo de narrativa compreende séries em que o único elemento que se mantém ao longo de seus episódios é a sua temática e espírito geral, sendo as histórias, personagens e situações sempre diferentes, como por exemplo, *Twilight Zone* (1959)⁶¹ (MACHADO, 2000, p. 84).

Machado assume que tais formas não se encontram de "[...] forma pura: elas todas se contaminam e se deixam assimilar umas pelas outras" (MACHADO, 2000, p.97). A partir desta observação a respeito do entrelaçamento das diferentes estruturas narrativas pode-se começar a delinear o conceito da complexificação narrativa. É Mittell (2006) que estabelece o termo *narrativa complexa* para descrever a estrutura e funcionamento de obras seriadas que começaram a despontar principalmente a partir dos anos 1990 como uma alternativa aos modelos clássicos de narrativas televisivas. Mittell propõe a análise a fundo de dispositivos formais narrativos a fim de se compreender a organização estrutural das séries, procurando apontar características típicas da serialização televisiva complexa. Uma narrativa complexa apresenta diversos destes dispositivos em sua estrutura e organização narrativa, operando em diferentes camadas de percepção e compreensão. Essa tendência complexificadora é observada em diversas obras seriadas que perspassam os mais variados gêneros, faixas-etárias e temáticas.

Para Mittell, a narrativa complexa, "em seu nível mais básico, é uma redefinição de formas episódicas sob a influência da narração em série" (2012, p.36). Ou seja, configura-se como algo que se aproximaria do que Machado definiu como o "entrelaçamento" dos diferentes

⁶¹ Ou, para um exemplo mais recente, a série *Black Mirror* (2011).

tipos de estrutura. Mittell procura apontar quais os aspectos formais das obras seriadas que as definem como episódicas ou seriadas, a fim de isolar alguns dos recursos narrativos que possibilitam tal entrelaçamento. Ele atenta para a falta de uniformidade neste modelo narrativo, que não é tão marcado pela convenção como as formas episódicas ou seriadas e frisa sua importância como uma verdadeira inovação estética, única no meio (MITTELL, 2012, p.32). Tal inovação é resultado de um conjunto de fatores históricos que, combinados, transformaram as práticas criativas. É importante apontar que, para Mittell, a origem dessa transformação não estaria na influência do cinema ou da literatura, mas sim na própria evolução da linguagem da televisão (MUNGIOLI e PELEGRINI, 2013, p.6). Para ele, um dos aspectos centrais do surgimento da complexidade narrativa na televisão é a mudança de perspectiva em relação à necessidade de legitimidade do meio e o apelo que ele exerce para os seus criadores. (MITTELL, 2012, p.33). Mungioli e Pelegrini também frisam:

Ao discutirmos a complexidade da narrativa ficcional seriada em televisão, é adequado recusar a visão de que se trata da mera consequência de roteiros mais longos ou da apropriação da estética literária pela televisão. (MUNGIOLI e PELEGRINI, 2013, p.24)

Para Mittell, em termos estruturais, a complexificação surgida nas últimas duas décadas ocorreu pela hibridização das formas seriadas clássicas - a episódica e a contínua. Nesse entrelaçamento, a narrativa se constrói com a complexidade do tempo presente e de suas relações com o passado e com o futuro do universo diegético. Como relembra Booth (2011), para uma série se mostrar narrativamente complexa, é preciso que ela apresente conclusões ou resoluções na maioria de seus episódios ao mesmo tempo em que continua um arco dramático mais extenso ao longo da temporada ou até mesmo da obra inteira, apresentando uma rede conectada de personagens, ações, locações e tramas (p. 372).

Mittell (2012) procura situar "os progressos formais dentro de contextos históricos específicos de produção, circulação e recepção". Com essa abordagem, as inovações nos formatos midiáticos são entendidas como a soma de um conjunto de fatos históricos que transformam as normas estabelecidas através de uma prática criativa. Algumas transformações na indústria midiática, nas tecnologias e no comportamento do público coincidiram com o surgimento da complexidade narrativa, que apesar de não serem seu disparador principal, possibilitaram seu surgimento (p.32-33). Mittell diz:

Minha própria abordagem da poética é influenciada por um modelo de circulação cultural no qual as práticas da indústria televisiva, das audiências, críticos e criadores trabalham juntas para dar forma às práticas do storytelling, e assim as perguntas sobre

o formato não estão apenas restritas ao universo do texto mas também profundamente conectadas aos contextos.⁶² (MITTELL, 2015, p.6)

Para a animação infantil, é muito importante apontar a transição dos meios de exibição de programação pré-estabelecida dos canais de TV para a transmissão online através de plataformas como o Netflix, Youtube e Hulu - além do surgimento de mecanismos de gravação como o TiVO e mídias físicas como o DVD. Historicamente, os canais de TV tradicionais determinam sua programação, suas reprises, os episódios que serão exibidos de acordo com seus horários e suas necessidades de intervalos comerciais - é comum um mesmo episódio ser reprisado várias vezes ou ser exibido fora da ordem original em que foi criado. Com isso, era mais comum e a existência de narrativas episódicas, que não dependem de uma linearidade rígida a ser seguida, que poderiam ser exibidas em qualquer ordem, em diversos horários, para que não houvesse o comprometimento do entendimento da trama, e que pudessem ser compreendidas por qualquer pessoa, a qualquer momento. Com as tecnologias do DVD e das plataformas online, o espectador ganha o poder de controlar a ordem que irá assistir aos episódios e em que momento poderá assisti-los - fator que em animações infantis também acaba por atrair o público adulto.

Soma-se a isso uma característica típica da espectralidade infantil que é o gosto pela repetição, como comentado por Mittell, que afirma que

crianças tipicamente assistem seus shows favoritos regularmente e repetidamente, assistindo ao mesmo episódio frequentemente dentro de todas as múltiplas vezes que o show pode ir ao ar em qualquer dia ou semana, ou revendo os mesmos DVDs continuamente⁶³ (MITTELL: 2013, p.57)

Com isso, se apresenta uma gama de novas possibilidades para o mercado da animação que não passam despercebidas pelos produtores, que procuram criar obras que possam ser consumidas cada vez mais - e por mais tempo - pelas crianças. Narrativas serializadas proporcionam esse ambiente, como Mittell relembra ao discutir que

poucas formas de storytelling são equiparáveis à série televisiva em termos de extensão e vastidão narrativa. Um único universo narrativo pode continuar existindo

⁶² Do original: "My own approach to poetics is influenced by a model of cultural circulation in which practices of the television industry, audiences, critics and creators all work to shape storytelling practices, and thus questions about form are not restricted to the realm of the text but deeply connected to contexts". Tradução nossa.

⁶³ Do original: "Children typically watch their favorite shows regularly and repeatedly, viewing the same episode frequently within the multiple times that a show may air on a given day or week, or replaying the same DVDs endlessly". Tradução nossa.

por anos ou até mesmo décadas no caso de seriados diurnos, com enredos cumulativos e histórias progressas de personagens reminiscendo a muito mais longe que qualquer fã dedicado possa se lembrar.⁶⁴ (MITTELL, 2015, p. 292)

À medida que os produtores navegam por esse novo universo narrativo para crianças, novas séries vão surgindo e despontando como favoritas. O momento proporciona uma grande experimentação, uma vez que conforme o número de canais cresceu a partir do advento da televisão a cabo em meados dos anos 1980 e da transmissão mundial em meados dos anos 1990, a audiência de qualquer tipo de programa foi reduzida e as redes de televisão acabaram por reconhecer que para um programa ser economicamente viável pode ser suficiente um público seguidor pequeno, porém dedicado (MITTELL: 2012, p.34). Com isso, abre-se a possibilidade para a criação de novas obras com temáticas diferentes e inovadoras, a fim de se conquistar um lugar no mercado e se estabelecer firmemente no imaginário popular.

3.2. Elementos da Serialidade

Dentro do entrelaçamento entre formas episódicas e contínuas, encontramos diferentes níveis de serialização; uma série é mais ou menos serializada de acordo com a estrutura que propõe e como se valem de dispositivos narrativos. Estes níveis são evidenciados nas histórias a partir de uma abordagem de *storytelling* que Mittell denomina como "estética operacional" - ou seja, a partir de alguns dispositivos formais que conduzem as narrativas em seus níveis de serialização. Para ele, essa abordagem assume que a fruição está menos relacionada ao *o que vai acontecer?* e mais a *como essa história será contada?*, acabando por engajar o espectador a prestar atenção nos mecanismos narrativos - fato que é corroborado também pela extensa presença de diversos fóruns de discussão sobre as séries online. Ele afirma que

a estética operacional é elevada dentro dos programas narrativamente complexos, em sequências específicas ou em episódios que podemos considerar próximos a efeitos especiais. [...] No entanto, os programas narrativamente complexos proporcionam um outro modelo de atração: o efeito especial narrativo. Esses momentos trazem a estética operacional para o primeiro plano, chamando atenção para a natureza construída da narração e demandando admiração direcionada a como os escritores conseguiram realizá-la. (MITTELL: 2012, p. 42 - 43)

Essa estética faz parte de uma tendência no universo das narrativas complexas televisivas, na qual os espectadores atentos se maravilham com o maquinário do *storytelling* ao mesmo tempo em que imergem na história (MITTELL e THOMPSON, 2013, p. 60). Recursos

⁶⁴ Ver nota 15.

narrativos como a auto-referência, a reflexividade, parâmetros de narração cruamente limitantes, a mistura de gêneros, mudanças de perspectiva ou ainda o destaque de um narrador incomum são alguns dos dispositivos que apresentam um desafio narrativo a partir da violação das regras de narração contidas dentro da própria obra (MITTELL, 2012, p. 44). Isso incentiva o espectador experiente, que acompanha a série, a se tornar um "dissecador da obra", afim de entender *como* a narrativa é construída - quais os mecanismos narrativos utilizados pelos escritores para se contar aquela história.

Esse modelo de espectadorialidade consciente do mecanismo diverge do foco clássico na ação diegética. Narrativas complexas muitas vezes operam dentro dessa estética operacional, e animações para crianças também trabalham essa abordagem em seus diferentes níveis de complexificação (MITTELL e THOMPSON, 2013, p.61 - 4). Da mesma maneira que a lógica por trás do mapa móvel, que insere o espectador nos espaços, narrativizando-os a partir de sua experiência deles, a estética operacional presente em narrativas complexas também incentiva um engajamento do espectador; sua articulação dos diferentes elementos presentes na história criam novas camadas de entendimento, expandindo o universo narrativo da série. Além disso, a atenção dada à *maneira* como a obra audiovisual é realizada se relaciona diretamente a uma tendência muito presente nos tempos atuais, nos quais os fãs (ou também os espectadores de ocasião, movidos pelo zeitgeist em torno do universo das séries contemporâneas, inseridos no contexto do Peak TV) se dedicam a discutir os mecanismos e as escolhas estético-formais das séries. A série *Game of Thrones*, por exemplo, teve sua última temporada (exibida em 2019) extensamente dissecada pelo público, que passou utilizar termos como "arco narrativo", "evolução dramática" e até mesmo "diretor de fotografia", que até recentemente eram termos e funções mais conhecidas apenas por aqueles que trabalham ou pesquisam a área do audiovisual.

Michael Newman (2006) também aponta como a complexidade de uma narrativa pode ser atrelada à relação entre seus elementos narrativos. Ele propõe os termos Beats, Episódios e Arcos (*beats, episodes, arcs*) para ilustrar os diferentes níveis de *storytelling*. Beats episódicos costumam durar pouco tempo e representam o desenrolar de uma informação narrativa de um ponto singular em um show. O Beat conta à audiência algo novo a respeito da história ao mesmo tempo em que amplifica o desejo do público em ver mais dessa história. A consolidação de alguns Beats (Newman indica de 6 a 8, considerando séries em *live-action*) é apontada como um Episódio, o nível médio do *storytelling* televisivo. Um Episódio é um bloco único a ser

assistido na TV⁶⁵. Episódios são a unidade mais comum em séries de TV, e geralmente são elaborados com um padrão de problema/resolução. Um conflito central a cada semana, que permite algum tipo de fechamento ao mesmo tempo em que um problema maior ainda continua a existir (BOOTH: 2011, p.372). A esse tipo de problema, Mittell designa o termo "Monstro-da-Semana" (*Monster of the Week*), a partir de sua análise de séries como *Arquivo X* (*X Files*, Chris Carter, 1993) ou *Buffy a Caça Vampiros* (*Buffy The Vampire Slayer*, Joss Whedon, 1997). Mittell debate sobre como o aparecimento de literalmente um monstro novo a cada semana nessas séries resultava não só na conclusão do problema causado por sua aparição neste único episódio, como também continuava a desenvolver a trama da série como um todo, seu "arco longo". Além disso, o episódio também promovia um aprofundamento da "mitologia" da série, revelando características e aprofundando relações estabelecidas entre si pelas personagens (MITTELL, 2015, p.18-9).

Finalmente, o Arco, terceiro conceito proposto por Newman, representa o último nível de complexidade narrativa. O arco apresenta tramas ao longo das temporadas que persistem por vários episódios. Os arcos podem permear a série como um todo, apenas uma ou mais de suas temporadas ou alguns episódios, todos convergendo em momentos climáticos para a série. Como Booth relembra, Newman argumenta sobre a concepção dos arcos, que vão sendo desenvolvidos ao longo do suceder da série em grupos de episódios (BOOTH, 2011, p.373). Uma narrativa complexa joga com diferentes variações de sua serialidade, misturando episódios que se fecham em si mesmos e não contribuem para o avanço da trama geral da história (apenas sua trama pontual e interna, trabalhada dentro da lógica do Monstro da Semana) com episódios que a avançam. Tal trama pode ser uma que permeia todos os episódios de uma temporada, um grupo de episódios dentro da temporada, ou até mesmo todo o conjunto de todas as temporadas da série.

Hora de Aventura tem uma progressão temporal que faz com que a mitologia da série (as relações entre os personagens, entre os ambientes, novos dramas e novas tramas) evolua a cada episódio; ou seja, para o espectador assíduo, a recompensa de se assistir aos episódios em sua ordem correta é maior, e é aí que reside a sua fruição. A relação de causalidade existe, mas de forma sutil e diluída - episódios anteriores não são diretamente relacionados aos eventos do próximo episódio. Nesta série, a exceção a essa relação se encontra nos episódios duplos como "Finn, o Humano" e "Jake, o Cão" (episódios iniciais da temporada 5) ou na forma condensada

⁶⁵ Trabalhando com séries em live-action, um episódio costuma ter de 22 a 60 minutos. Em animação, episódios comumente giram em torno de 10 a 22 minutos.

de pequenas minisséries dentro da própria série (Stakes, Islands, Elements), uma quebra do padrão estrutural da série que promove o "fator wow" (Jenkins, 2007) no espectador fiel, uma vez que a escolha por este formato, como será melhor debatido à frente, denota a intenção dos criadores do show em se avançar arcos longos da série de maneira condensada e direta, além de chamar a atenção para sua estética operacional. Como Mittell comenta:

Um dos maiores prazeres na ficção televisiva contemporânea é quando uma série rompe com suas regras intrínsecas para oferecer uma nova perspectiva em seu modo convencional de storytelling.⁶⁶ (2015: p. 28)

Ao se pensar o desenvolvimento de uma série, é preciso considerar que existe um acúmulo narrativo de informações e convenções da diegese estabelecida. Com isso, cria-se no espectador a expectativa por entender quais serão as regras impostas para cada universo em particular, e qual o nível de continuidade narrativa que ele deve esperar. Como Mittell afirma,

Um desafio para a televisão seriada é transmitir regras consistentes a respeito de quanta continuidade narrativa os espectadores devem esperar em um determinado programa, o que é geralmente estabelecido pelo grau em que os personagens referenciam eventos anteriores e como o mundo da história exibe tais impactos - quanto mais uma série nos lembra que seus eventos narrativos tem um efeito cumulativo, mais esperamos uma estrita continuidade e consistência.⁶⁷ (MITTELL, 2015, p.23)

Essa continuidade é referida popularmente como *cânone* da série, ou seja, um conjunto padrão de modelos e regras da história, que determina quais acontecimentos fazem parte daquela narrativa e não estão em desacordo com normas pré-estabelecidas pela própria série. Essa continuidade narrativa se estabelece geralmente pelo grau em que personagens referenciam episódios passados, e suas tramas, evidenciando sua relação de causalidade, e como o universo da história demonstra o impacto destes episódios passados em seu presente. Ao se falar de um show altamente serializado que estabeleceu um acúmulo narrativo contínuo, por exemplo, um personagem não pode por exemplo voar em um episódio e no próximo não saber como (a menos que um novo acontecimento justifique esse esquecimento). Como Mittell discute,

⁶⁶ Idem item 17.

⁶⁷ Do original: " A challenge for serial television is conveying consistent norms for how much narrative continuity viewers should expect in a given program, which is generally established by the degree to which characters reference previous events and the storyworld displays the impacts - the more a series reminds us that narrative events have a cumulative impact, the more we expect strict continuity and consistency". Tradução nossa.

programas cujos eventos narrativos se acumulam serialmente normalmente articulam esse acúmulo através das memórias dos personagens - pessoas referenciam acontecimentos passados como uma relação amorosa ou auto-descoberta, expressando a continuidade por meio do diálogo e das ações dos personagens. Locações também possuem memórias, nas quais as evidências físicas dos eventos narrativos pode ser observada⁶⁸ (2015, p.22).

Ao mesmo tempo, séries de comédia como *Os Simpsons* a todo o tempo desafiam essa noção no espectador, escolhendo quais tramas irão seguir e quais serão apenas abandonadas e "zeradas" no próximo episódio. Essas séries se valem de seu formato episódico para poder rejeitar a continuidade entre episódios, retornando a um estado de equilíbrio ao início de um novo episódio. Entretanto, essas séries também escolhem manter algum tipo de continuidade seriada em algumas de suas tramas que não são esquecidas ao longo de série (*Os Simpsons* notadamente o faz com a morte de Maude Flanders, o nascimento dos óctoplos de Apu, etc), oferecendo uma expectativa ambígua com relação a que transformações serão zeradas após cada episódio - assim, complexificando suas narrativas (MITTELL, 2012, p. 40).

Apesar de ser uma série de comédia para crianças, *Hora de Aventura* tende a não abusar desse abandono de linhas narrativas - mesmo que possa parecer que sim para um espectador desavisado que assista um ou mais episódios em sequência. O passar do tempo diegético em *Hora de Aventura* opera de maneira inovadora no cenário das animações infantis ocidentais. *Hora de Aventura* é uma série que propõe que o tempo diegético passa; ou seja, os anos avançam, os personagens envelhecem, e suas relações são constantemente retrabalhadas, permitindo assim avanços na trama e conferindo maior grau de complexidade pelo acúmulo narrativo (ver adiante). Finn começa a série com 12 anos, e por meio de alguns episódios (como *Mystery Train*, temporada 2 - episódio 19), aprendemos que sua idade foi se alterando. Há até mesmo episódios sobre seu aniversário que, diferentemente da maioria dos desenhos animados, não é "resetado" após, e a idade que Finn comemora se mantém até seu próximo aniversário, como na vida real.

Assim, por mais que alguns elementos como um cenário destruído em um episódio esteja reconstruído no próximo episódio, esse fato não se dá pela escolha de "resetar" essa narrativa, mas sim pelo próprio tempo diegético da série, que passou e provavelmente resolveu tal situação - mesmo que o público não veja isso. Pode-se utilizar o conceito de elipse narrativa para justificar esse acontecimento, o que enriquece a complexidade narrativa de *Hora de*

⁶⁸ Do original: " Programs whose narratives events do accumulate serially usually articulate this buildup through the memories of characters - people reference previous occurrences such as a romantic connection or personal discovery, expressing continuity through dialogue and character actions. [...] Settings also have memories, where the physical evidence of narrative events can be seen". Tradução nossa.

Aventura. Matthew Weiner (criador de *Mad Men*, 2007) credita *Os Sopranos* (*The Sopranos*, David Chase, 1999) por demonstrar que uma série pode deixar tópicos do enredo, personagens e relacionamentos não declarados, sugerindo - de maneira bem humorada - que "agora é problema dos espectadores se eles não sabem o que está acontecendo, e de assim, de repente, todo um universo se abriu para nós, escritores" (MITTELL: 2015, p. 164).

Um bom exemplo dessa situação ocorre entre os episódios *Meat and Furniture* (episódio 8, temporada 6) e *Ocarina* (episódio 12, temporada 6). No episódio *Meat and Furniture*, Finn e Jake decidem gastar toda sua fortuna conquistada com os inúmeros espólios de batalhas que os dois enfrentaram. Em *Ocarina*, o filho mais velho de Jake, Kim Kil Whan, decide comprar a casa que Finn e Jake moram para ensinar algum tipo de responsabilidade ao pai relapso. Como Finn e Jake não possuem mais dinheiro, devido aos acontecimentos narrados em *Meat and Furniture*, eles não conseguem comprar sua casa de volta, e são obrigados a viver sob as regras de Kim Kil Whan. Ou seja, um acontecimento narrativo disparador da trama de um episódio é retomado em outro (que acontece depois de outros 3 episódios) como um elemento agravante do problema. Para o espectador que não acompanha a série, basta a informação que Finn e Jake não possuem mais dinheiro e portanto não podem comprar sua casa de volta. Mas para o espectador fiel, esse acontecimento é um eco de episódios passados, um exemplo da estética operacional da série, que a complexifica, promovendo assim seu acúmulo narrativo. As ações, em *Hora de Aventura*, podem ter consequências, ainda que nem sempre o público possa vê-las.

3.3. Barthes e os Níveis Narrativos

Considerando-se a lógica e o sentido produzido por trás do comportamento da complexidade narrativa sutil ao longo da série *Hora de Aventura* como similar àqueles que também regem as relações espaciais, de movimento e localização na série - a lógica por trás do mapa móvel que performa os caminhos a serem desbravados junto ao espectador - é possível evocar a análise de Barthes em seu texto seminal *Introdução à Análise Estrutural da Narrativa*, no qual ele discorre sobre os diferentes níveis de descrição da narrativa. Apesar de Barthes propor uma análise particular à narrativa literária, suas ideias sobre estrutura e seus níveis podem ser transpostas para o estudo da construção narrativa do universo animado. Faz-se necessária a consideração da particularidade do meio animado, no qual a criação espacial, visual e textual estão intrinsecamente interligadas e articuladas de maneira a se produzir um sentido coeso e coerente na obra, sua identidade singular, uma vez que em uma animação, grosso modo, tudo que compõe a obra deve ser criado do zero. Pode-se considerar a então a construção

espacial animada tão parte da elaboração da história desse universo como sua narrativa, seu storytelling propriamente dito; como um dos níveis de descrição do universo ficcional.

Barthes determinou diferentes elementos narrativos que compõem a estrutura, a fim de compreender como essa é feita coesa, afirmando que

compreender uma narrativa [...] é também reconhecer nela estágios, [...] não é somente passar de uma palavra a outra, é também passar de um nível a outro. (2011, p. 27)

Ao se assumir a construção espacial em uma obra animada como um dos níveis que constituem o *sentido* dessa obra, pode-se entender que a construção de sua *história* (e das unidades que a compõem) também forma outro nível, e que estes se relacionam entre si de maneira *integrativa*, ou seja, em uma relação que se estabelece de um nível ao outro (Barthes, 2011, p. 26), como parte do que constitui a narrativa da série. O comportamento da narrativa como complexa, segundo a definição de Mittell, em *Hora de Aventura* poderia se enquadrar dentro da definição de Todorov acerca do que constitui o *discurso*, lembrado por Barthes como "compreendendo os tempos, os aspectos e os modos da narração" (2011, p. 26). Sendo assim, é possível apontar elementos presentes no modo de se elaborar o discurso de maneira complexa em *Hora de Aventura*, assumindo que esse nível da narrativa se relaciona com o nível da construção espacial. Os conceitos trabalhados por Barthes em seu texto se relacionam diretamente com os conceitos presentes na abordagem da estética operacional descrita por Mittell, e melhor trabalhada por Booth, na medida em que a análise da articulação do uso desses recursos narrativos estruturais denota como a complexidade da narrativa se comporta. Em *Hora de Aventura*, sua sutileza está intrinsicamente ligada ao sentido do mapa móvel produzido pela composição e movimentação das imagens e sua conexão com o público espectador.

Assim, será analisado em maior detalhe um episódio da série (*Jake, the Brick*) a fim de se entender as *funções* e *índices* nele presentes que fazem parte da narrativa não só deste capítulo, como também de toda a série; assim, serão identificadas as *unidades narrativas* desse, uma vez que

constituem-se em unidade todo segmento da história que se apresenta como o termo de uma correlação. A alma de toda função é, caso se possa dizer, seu germe, fato que lhe permite semear a narrativa de um elemento que amadurecerá mais tarde, sobre o mesmo nível, ou além, sobre um outro nível (2011, p.28)

A ideia de que um elemento pode ser semeado e amadurecido em muito se assemelha à lógica de funcionamento de uma narrativa complexa que equilibra as formas episódicas e seriadas na

medida em que distribui sua história ao longo de suas temporadas em arcos menores ou maiores, de maneira altamente serializada ou sutil. Os elementos podem aparecer de maneira mais ou menos pronunciada, como grandes acontecimentos ou meros detalhes, e a "enunciação deste detalhe (qualquer que seja a forma linguística) constitui, pois, uma função, ou unidade narrativa" (Barthes, 2011, p.29). Como será explorado mais a frente, as funções poderiam também se remeter a estética operacional da narrativa, na medida em que as funções remetem a operações e não a significados (Barthes, 2011, p.32).

Barthes define uma distinção entre função e índice, e, dentre o conceito de função, a presença de subclasses divididas em *funções cardinais* ou *núcleos* - que constituem "verdadeiras articulações da narrativa" - e *catálises*, que "preenchem o espaço narrativo que separa as funções-articulações" (2011, p.33); as funções tem caráter *distribucional*, ou seja, atuam no mesmo nível. Já os índices são unidades de caráter integrativo que remetem "então, não a um ato complementar e consequente, mas a um conceito mais ou menos difuso, necessário entretanto ao sentido da história" (Barthes, 2011, p. 32), e podem ser divididos nos índices propriamente ditos, que "remetem a um caráter, um sentimento, uma atmosfera" (Barthes, 2011, p.35) ou em *informações*, que "servem para identificar, para situar no tempo e no espaço" (2011, p.35). Tais dispositivos narrativos podem ser identificados a fim de melhor se compreender como a complexidade narrativa se dá a partir da articulação entre eles. Na medida em que funções e índices se assemelham ao equilíbrio complexo descrito por Mittel entre formas episódicas e contínuas de serialidade, a maneira como esses recursos são utilizados também denota variados graus de complexificação narrativa. Sendo assim, tentará se exemplificar a partir de um episódio emblemático como esses elementos são anunciados na história, procurando entender a lógica operante da narrativa complexa sutil em *Hora de Aventura* através da identificação das funções nele presentes e como elas se relacionam entre si.

3.4. Analisando Jake, The Brick

Jake, The Brick é o vigésimo episódio da sexta temporada de *Hora de Aventura*. Seu enredo é simples: Jake, que possui a habilidade de manipular sua forma corporal da maneira que quiser, um metaformo, se transforma em um tijolo de uma cabana velha pois, segundo ele, "*ele sempre quis sentir a sensação de ser um tijolo em uma cabana velha no momento que esta cabana velha desmorona*". Finn, que inicia o episódio a procura de Jake, o deixa sozinho em sua empreitada, não sem antes deixar um walkie-talkie com o amigo. Jake logo fica entediado e começa a narrar o que acontece a sua volta, de maneira extremamente similar à empregada

em documentários sobre a natureza narrados por Sir David Attenborough, por exemplo. Jake não percebe que o walkie-talkie capturava tudo que falava; Finn, ouvindo tudo com o outro aparelho resolve transmitir o que Jake falava no rádio, e diversos habitantes da Terra de Ooo passam a ouvi-lo também.

A primeira vista um episódio sem nenhuma co-relação com arcos maiores da história da série, com uma história contida em si mesma, que apresenta uma temática simples, *Jake The Brick* se mostra muito importante para avançar determinadas tramas de certos personagens através de simples cenas muito rápidas, mostrando-os realizando alguma ação importante em algum lugar significativo. Nesse sentido, não só ajuda a construir os enredos e as histórias destes personagens como também propõe uma expansão do universo narrativo espacial da série, uma vez que apresenta novos locais sendo ocupados que possuem significados particulares a cada uma das tramas dos diferentes personagens também de arcos narrativos da série em geral. Serão identificadas as funções e índices presentes nesse episódio a partir de uma análise geral do episódio, uma vez que uma análise cena a cena demandaria todo um capítulo para tal.

O episódio se inicia com Finn partindo em direção a algo longe, pois leva uma mochila e um lanche, dado a ele por BMO. Enquanto a partida de Finn representa uma função cardinal, pois é a partir de sua busca que a narrativa do episódio será engendrada, o comportamento de BMO representa um índice, pois constrói a personalidade do personagem. Quando Finn finalmente encontra Jake, ele o indaga sobre o que está fazendo. Jake então explica: ele sempre quis ser um tijolo em uma cabana que está prestes a sair, em uma fala que é uma função cardinal, pois constitui o disparador da trama de Jake nesse episódio, mas também um índice, na medida em que dá mais uma camada à personalidade de Jake e suas excentricidades. Finn vai embora, mas não antes sem deixar um walkie-talkie para Jake; mais uma função cardinal/índice - cardinal pois com o walkie-talkie o alcance de Jake muda e gera potencialidades e índice pois revela a personalidade preocupada de Finn, que cuida de Jake. Jake se diz entediado (índice), mas logo após um coelho aparece (função cardinal), e Jake começa a narrar o que ele está fazendo (função cardinal) como em um documentário de natureza - as peripécias do coelho e seu antagonista, o veado. Finn ouve tudo, e resolve transmitir o que Jake fala pelo walkie-talkie no rádio local (função cardinal).

A partir da transmissão de Finn, um momento curioso do episódio se inicia: pequenas cenas rápidas que mostram vários personagens da Terra de Ooo ouvindo a transmissão. Essas aparições não constituem funções cardinais nesse episódio; agem como índices, pois dão mais camadas aos personagens mostrados, além de aumentar o universo da série ao mostrar lugares não vistos antes. Entretanto, ao considerarmos *Hora de Aventura* uma série que apresenta uma

narrativa complexa, ainda que com uma serialidade diluída, podemos dizer que a aparição de determinados personagens, desse momento em diante, constitui funções cardinais para a *série como um todo*.

Tal afirmação se torna verídica quando se compreende que as pequenas e fugazes cenas que trazem tais personagens não são escolhidas ao acaso, e que desenvolvem os arcos narrativos desses - e arcos narrativos maiores, como é principalmente o caso da aparição da personagem Betty Grof, sua segunda aparição na série. O primeiro episódio em que Betty aparece, *Betty* (5ª temporada, 48º episódio) mostra que ela veio do passado; ela desaparece no final do episódio, em sua busca para salvar o Rei Gelado (seu namorado do passado, Simon). Betty aparece em *Jake the Brick* em uma caverna distante, ouvindo ao rádio (e à narração de Jake) enquanto parece fazer algum experimento, seguindo planos e esquemas. Os planos que Betty engendra nesse pequeno momento serão extremamente importantes em episódios futuros, sendo inclusive retomados no episódio final como um grande catalisador das tramas presentes naquele que é um dos arcos narrativos mais evidentes de *Hora de Aventura*, que conta a história do Rei Gelado/Simon e sua lenta descida à loucura. Esse pequeno momento se configura como uma função cardinal para a série pois a ação a que se refere abre uma alternativa consequente para o desenvolvimento da história, ainda que não a história desse episódio (*Jake the Brick*) em particular - mas de vários episódios subsequentes.

Não só essa escolha exemplifica uma das características da sutileza da serialidade presente em *Hora de Aventura*, como também está circunscrita dentro da lógica de engajamento com o espectador que o projeto de construção de universo de *Hora de Aventura* concebe. O espectador frequente consegue captar na hora que está vendo uma personagem importante, fazendo algo importante, ainda que ele não saiba o que; a articulação de compreender o que essa pequena ação corresponde para o arco narrativo dessa personagem (e dos personagens com que ela se relaciona) cabe ao espectador, às ligações feitas por ele após assistir ao episódio. Ainda que a aparição de Betty seja a mais importante nesse episódio, e de fato a única função cardinal que extrapola o episódio em termos de avançar tramas da série, temos outras aparições que também corroboram a maneira com a qual a narrativa complexa da série se dá ao expandir não só o universo físico da série (novas locações), como também dando continuidade a arcos narrativos médios e menores, de outros personagens; Sweet P, que antigamente era o vilão Lich, ainda está na sua forma inofensiva; Lemonhope ainda está em sua cruzada pela Terra de Ooo, Rattleballs ainda está reconstruindo seus parceiros soldados, TV ainda mora com sua mãe, Lady Rainicorn, entre outros.

A partir da compreensão do funcionamento da estrutura da narrativa complexa de nível sutil de *Hora de Aventura* em um de seus episódios, pode-se melhor exemplificar como são outros dispositivos narrativos que constroem seu particular storytelling, como será visto a seguir.

3.5. Recursos Complexificadores e a Estética Operacional - O Braço de Finn

Um universo rico, que permite longos *storylines* e diversos personagens - como *Hora da Aventura* apresenta - pode ser uma solução para a criação de um mundo que está em constante expansão. Mas, ao se discutir animações para crianças, precisa-se considerar seu público-alvo. Discute-se a respeito da fixação infantil em se assistir ao mesmo desenho repetidas vezes, há pesquisas acerca do tempo máximo que uma criança mantém sua atenção focada em um objeto - é comum a associação à pedagogos e psicólogos infantis em produtoras que visam a criação de um produto audiovisual animado para crianças, destacando uma particularidade deste meio.

Sendo assim, surge a necessidade em se pensar como a serialidade pode ou não funcionar. É importante considerar que mesmo com o objetivo de se conquistar a demografia infantil, alguns desenhos apresentam um nível de complexidade narrativa tão desenvolvido, como *Hora de Aventura*, que acabam conquistando também espectadores de uma faixa etária distante do público-alvo, os adultos, promovendo a articulação de debates acerca de sua estética operacional, seus recursos narrativos, temas e enredos tratados - características da *seriefilia* que domina o universo das séries complexas para o público adulto. Assim, uma série inicialmente concebida para o público infantil ganha novas conotações e camadas de compreensão, a partir da relação que estabelece com outra demografia. Pode-se argumentar que essa alteração de público é também um dos fatores que torna a série relevante em um contexto de Peak TV. A partir do momento que uma obra animada rompe com a barreira Mittell retoma Steven Johnson (2005) ao destacar que o autor

argumenta que essa forma de complexidade proporciona aos espectadores uma ginástica cognitiva que contribui para a habilidade de resolver problemas e para a capacidade de observação – seja este argumento substanciado empiricamente ou não, é certo que este ramo do storytelling televisivo encoraja o público a ser mais engajado ativamente e oferece um espectro mais amplo de recompensas e de fruição que a maior parte da programação televisiva. (MITTELL 2012, p.36)

Mittell relembra Seymour Chatman (1978) ao se referir aos conceitos de *kernels* e *satellites* para descrever eventos maiores ou menores em uma narrativa. Para Chatman, os *kernels* maiores são centrais para a relação de causa e efeito da trama, enquanto os *satellites* menores são desnecessários à trama, podendo ser limados da história. Porém, tais *satellites* fornecem textura, tom e esfericidade aos personagens, complementando sua existência (MITTELL, 2015, p.23). Assim, tais conceitos estão diretamente ligados às noções de funções e índices em Barthes, além dos beats de Newman, que podem servir para avançar apenas uma trama interna do episódio ou uma trama maior, contida na série como um todo. Nesse sentido, os recursos narrativos apresentados pelos autores são similares, pois correspondem às diferentes maneiras de se analisar a estrutura de uma narrativa e sua estética operacional a fim de compreender os sentidos que ela produz. Newman de maneira mais específica ao universo das séries, ao considerar a articulação a partir do relacionamento entre beats, arcos e episódios, Chatman de maneira semântica, ao descrever a importância dos eventos na trama.

Mittell evoca o axioma da Arma de Anton Chekhov, dramaturgo russo conhecido por seu pragmatismo na escrita, que postula que se o escritor coloca uma arma em cima de sua lareira no primeiro ato, ela deve ser disparada no final da peça - ou seja, se algo foi plantado na narrativa, isso deve ser necessário para o desenvolvimento desta. Mittell discute a fruição do espectador em tentar adivinhar se acontecimentos são *kernels* apresentados como *satellites*, buscando desvendar as maneiras pelas quais a narrativa avança e se complexifica. Como ele afirma:

Um dos prazeres em se consumir uma narrativa seriada é tentar descobrir se um determinado evento narrativo pode ser um *kernel* ou um *satellite* dentro do arco maior do enredo da série como um todo⁶⁹ (2015, p.24)

Talvez um dos mais proeminentes *kernels* plantados como *satellites* encontrados em *Hora de Aventura* é também um dos mais satisfatórios para o espectador assíduo, além de envolver diversos dispositivos narrativos que promovem a complexificação. No episódio *King Worm* (episódio 18 temporada 4) Finn experimenta alucinações causadas pelo Rei Minhoca, e se vê no espelho, mas enxerga outro Finn. Este Finn é fisicamente diferente ao Finn verdadeiro: além de suas feições serem mais "realistas", seu braço direito foi amputado, dando lugar a uma prótese mecânica. Por si só, esse fato causa estranhamento no espectador, mas é logo esquecido, devido aos subsequentes acontecimentos do episódio que revelam que Finn estava alucinando

⁶⁹ Do original: " One of the pleasures of consuming a serialized narrative is trying to figure out whether a given event might be a kernel or a satellite in the larger arc of a plotline os series as a whole". Tradução nossa.

e que, portanto, o que aconteceu não seria real. Aqui temos um exemplo do que Booth denomina, como veremos mais adiante, um Flashback Extenso, pois os eventos que se desenrolam neste episódio se provam falsos ou manipulados a partir de uma revelação no final - Finn estava sendo hipnotizado e seu ponto de vista, sua narração, deve ser questionado. Como Booth argumenta, "O efeito disso é aumentar a apreciação estética da audiência por mudanças e excentricidades das narrativas ao se focar no conceito do narrador."⁷⁰ (2011, p. 377).

Entretanto, este Finn com um braço amputado reaparece no episódio *Finn The Human* (episódio 1 temporada 5). Jake e Finn perseguem seu arqui-inimigo Lich, a personificação de todo o mal que deseja o fim de todas as formas de vida, através de um buraco no tecido do espaço-tempo, que os leva à Sala do Tempo e ao personagem Prismo, uma espécie de Senhor do Tempo. Prismo concede desejos, mas instrui Finn e Jake a respeito deles: cada desejo que você faz altera sua linha do tempo, e as coisas deixam de ser como elas são - cada pequeno detalhe influencia no todo. Assim, Finn faz um desejo que o acaba jogando em outra realidade, em outra linha do tempo, na qual ele é uma pessoa totalmente diferente, sem consciência de sua "outra vida". Ele se torna Farmworld Finn, o mesmo Finn sem um braço que havia aparecido em *King Worm*. Jake acaba salvando o dia, e ele e o Finn "original" voltam ao seu lugar de origem verdadeiro. O "*satellite* Finn sem braço" reapareceu, ainda que em outra timeline que não a original.

Nesse momento se faz presente um recurso complexificador apresentado por Paul Booth, denominado Temporalidade do Personagem, pois temos um personagem que existe deslocado de seu tempo-espaço original; o capítulo 3, que trata sobre a temporalidade narrativa, irá melhor explorar a abordagem de Booth para a definição de níveis de complexidade narrativa a partir da concepção do tempo. Este salto no tempo se torna bem significativo para a audiência, pois revela informações diretamente ligadas ao arco principal da história; ele propõe uma timeline em que os acontecimentos definidores do espaço da série jamais aconteceram (como a Terra de Ooo seria se a Grande Guerra dos Cogumelos nunca tivesse acontecido e levado ao apocalipse, como será explicado mais à frente), com isso trazendo ao público informações que preenchem alguns mistérios da narrativa - neste mundo, por exemplo, Finn não é o único humano da Terra de Ooo, então a Guerra deve estar diretamente conectada a esse fato. Essa forma de deslocamento temporal permite aos personagens uma habilidade de saltar no tempo

⁷⁰ Do original: " The effect of this is to increase the audience's aesthetic appreciation for narratives twists, turns, and oddities by focusing on the concept of the narrator". Tradução nossa.

que cria um entendimento complexo tanto da trama da série quanto do próprio personagem (BOOTH, 2011, p. 382)

Finn sem braço faz ainda outra aparição em uma timeline diferente de seu tempo-espaço mas *não* como Farmworld Finn. No episódio *Puhoy* (episódio 16 temporada 5), Finn original acaba entrando em um mundo paralelo, também deslocado de seu tempo-espaço original, do qual ele não consegue sair. Então passa a viver sua vida neste novo mundo, assumindo que sua casa verdadeira está para sempre fora de seu alcance. Nessa nova realidade Finn envelhece, e ao atingir a idade adulta, o vemos novamente sem seu braço direito. Ele eventualmente morre nessa nova realidade, passa por uma experiência mística e retorna ao seu mundo original, sem memória do que aconteceu, exatamente no mesmo momento em que havia desaparecido originalmente - como se o tempo não tivesse passado. Ele logo considera sua experiência um sonho, mais uma vez evocando o Flashback Extenso.

Finn sem braço volta a aparecer em *Dungeon Train* (episódio 36 temporada 5) em uma visão de um possível Finn do futuro. Mas uma de suas aparições mais curiosas não é na forma de Finn. No episódio *The Vault* (episódio 34 temporada 5) Finn está sendo atormentado por uma aparição sobrenatural - uma Fantasma verde. Para poder entender o que está acontecendo e resolver seu problema, Finn passa por um processo de hipnose, no qual descobre que ele próprio foi, em uma vida passada, a fantasma verde, que quando viva era a garota Shoko. Shoko é representada sem seu braço direito. Esse episódio apresenta outro recurso temporal discutido por Booth: a Temporalidade da Memória, uma vez que é contado como um flashback a fim de apresentar uma memória de Finn. O deslocamento temporal contínuo da narrativa em flashback ajuda a construir a expectativa da audiência, e eventualmente o pay-off acontece quando descobrimos o que de fato aconteceu com Shoko para que ela passasse a assombrar Finn. Além disso, esse tipo de construção narrativa engaja o espectador afetivamente ao apresentar novas facetas de um personagem (BOOTH, 2011, p. 379 - 80). Nesse episódio também pode ser observada uma mudança de perspectiva da narração, uma vez que os eventos deste episódio são contados do ponto de vista de Shoko, que habita uma versão do passado do Reino Doce, o lar de Finn.

No episódio *Blade of Grass* (episódio 45 temporada 5) temos mais um *satellite* relacionado ao braço de Finn que é plantado. Finn precisa de uma espada nova, uma vez que a sua quebrou. Ele vai ao mercado e encontra um misterioso vendedor que lhe oferece uma espada mágica. Finn a compra e logo fica impressionado com sua precisão. Mas a espada se revela um problema: ela tem vontade própria e parece fixada no braço de Finn. Ele se dirige ao vendedor, que informa que a espada ficará para sempre presa ao braço de Finn - para Finn "tá beleza!";

essa reação tão informal e despreocupada indica que talvez essa espada assombrada de grama talvez não signifique nada além do que deveria naquele único episódio (um *satellite*).

Mas é em *Escape From the Citadel* (episódio 2 temporada 6) que o pay off realmente acontece. A segunda parte de um especial de premiere de temporada, *Escape From the Citadel* conta a história de Finn conhecendo seu pai pela primeira vez ao arquitetar um plano para a fuga dele da prisão. Sua identidade não só era um dos maiores mistérios da série como também sua revelação altera uma noção estabelecida de que Finn era o único humano naquele mundo. Finn conhece seu pai, Martin, que se revela um completo idiota egocêntrico. Em um momento altamente climático, no qual Finn tenta evitar que Martin fuja e o abandone novamente, ele segura a nave de Martin com seu braço-espada. A força que faz é tamanha que seu braço acaba se transformando em um gigantesco braço-hera; mesmo assim, Finn não consegue controlar seu Pai, que força a nave para longe. E então o braço de Finn se rompe. Ele perde seu braço direito. E só neste momento que todas as situações fora do espaço-tempo real de Finn, que mostraram um Finn sem braço, convergem em sua temporalidade original para se concretizar, quase como uma premonição, um aviso, um *kernel*.

O "fator wow" (Jenkins, 2007) neste momento para o espectador fiel, é tão intenso quanto se a própria série tivesse revelado seus maiores mistérios - e de fato, acabou revelando um *kernel* que durou toda a 5ª temporada. É interessante notar que Finn sem braço aparece constantemente durante a 5ª temporada, e é nos primeiros episódios da 6ª temporada que o pay-off finalmente ocorre - uma análise que só é possível quando se entende a estética operacional que procede neste fio narrativo. Este tipo de *kernel* engaja a audiência a procurar significados fora da série, discutindo este mistério em fóruns e em longos debates acerca do que poderia estar por trás disso. Como Mittell aponta,

as transformações tecnológicas distantes da tela da televisão também impactaram a narrativa televisiva. A ubiquidade da internet permitiu que os fãs adotassem uma inteligência coletiva na busca por informações, interpretações e discussões de narrativas complexas que convidam à participação e ao engajamento (MITTELL: 2012, p.35)

Finn lida com a perda de seu braço não só pelos episódios subsequentes, mas pelo resto da série, e os desdobramentos desta ocorrência são vitais para alguns dos plot-twists que seguirão na série, indicando assim um acúmulo narrativo que explicita sua complexidade.



Fig. 8 - Finn em King Worm. Fonte: Adventure Time Wiki.



Fig. 9 - Farmworld Finn em Finn o Humano. Fonte: Adventure Time Wiki.



Fig. 10 - Finn em Puhoy. Fonte: Adventure Time Wikia.



Fig. 11 - Finn em Dungeon Train. Fonte: Adventure Time Wiki.



Fig. 12 - Shoko sem seu braço em The Vault. Fonte: Adventure Time Wikia.



Fig. 13 - Finn em Blade of Grass. Fonte: Adventure Time Wiki.



Fig. 14 - Finn segurando a nave de seu Pai, o que causa a transformação em seu braço, em Escape From the Citadel. Fonte: Adventure Time Wiki.



Fig. 15 - O braço de Finn finalmente se rompe em Escape From the Citadel. Fonte: Adventure Time Wiki.

Mittell ainda trabalha a ideia de que eventos movimentam a trama com diferentes repercussões, e sugere recursos narrativos que organizam tais eventos ocorridos na trama em duas categorias: Afirmações Narrativas (*Narrative Statements*) e Enigmas Narrativos (*Narrative Enigmas*). Afirmações Narrativas são ocorrências diretas que alteram a narrativa de maneira evidente, mudando o status do mundo diegético sem levantar questões sobre tal evento. Não há ambiguidade sobre o que aconteceu, nem como, nem porquê, uma vez que o espectador

presencia o acontecimento. Essas afirmações levantam questões sobre acontecimentos futuros, quais serão as repercussões que este evento terá no desenrolar da história - "e depois disso?". Já os Enigmas Narrativos são eventos que levantam a incerteza no espectador sobre o que precisamente aconteceu, quem estava envolvido, por que e como o evento aconteceu ou se até mesmo ele aconteceu de fato - assim, os enigmas se focam no passado para gerar o mistério em relação aos detalhes da situação narrativa do presente (2015, p.24).

Aqui pode ser traçado um paralelo com a complexidade apresentada em *Hora de Aventura*. Uma das inovações narrativas que *Hora de Aventura* trouxe para o imaginário dos desenhos animados ocidentais⁷¹ é a presença de um arco longo que permeia todas as temporadas da série, ancorado em um enigma narrativo: Finn e Jake moram em um mundo pós-apocalíptico, criado pela Grande Guerra dos Cogumelos, acontecida há mil anos, e Finn é o único (ou último? O enigma propõe esse mistério) humano que vive na Terra de Ooo. Este enigma é apresentado de forma sutil e diluída na história, permeando alguns episódios como apenas um pano de fundo e outros como seu fio condutor. Isso configura *Hora de Aventura* como uma série não propriamente guiada por um enigma (*enigma-driven*, como é o caso de *Twin Peaks*, que constrói toda sua narrativa ao redor do enigma "quem matou Laura Palmer?", que posteriormente evolui para o enigma "por que Laura Palmer foi morta?"), mas sim que este mistério vai sendo revelado aos poucos, por meio de insights, flashbacks e até mesmo flashforwards (em *Lemonhope pt I e II*, episódios 50 e 51 da 5ª temporada), revelando alguns de seus aspectos-chave, assim promovendo o entrelaçamento dos enigmas com as afirmações narrativas.

Ao mesmo tempo em que o público fiel, que acompanha a série em sua totalidade e em ordem, procura a resolução deste mistério, o público ocasional (e o fiel também) aproveita os desdobramentos que este acontecimento promoveu no presente e no futuro deste mundo diegético. Em 2018, após a minissérie *Islands* (composta por 8 episódios, exibidos dentro da série *Hora de Aventura* como um bloco de programação que necessariamente precisava ser visto em sequência), já se sabe a origem do mistério do sumiço dos humanos na Terra de Ooo, e o pay-off para o fã que acompanhou a série desde o começo é imenso e muito satisfatório, por se tratar de um dos maiores mistérios que permearam a série; ainda que um mistério que não foi postulado como o grande fio condutor da história da série, cujas tramas necessariamente derivassem dele.

71 É importante frisar que tais elementos são inovações no mercado ocidental, pois no Japão, o segundo maior pólo de criação e comercialização de desenhos animados do mundo, este tipo de recurso narrativo já é consolidado, por diversos fatores que inspirariam toda uma outra pesquisa.

4. CAPÍTULO III: A TEMPORALIDADE SERIADA

Pode-se considerar que o processo de construção de universo em uma obra animada se relaciona em todos os seus níveis; desde a composição e movimentação imagética, a elaboração de suas locações e personagens, o *storytelling* e seus recursos narrativos, e a temporalidade seriada. Esses diferentes níveis e seus elementos se articulam entre si, produzindo assim lógica e *sentido* particulares à obra, assim como Todorov (1971) o define, a fim de se criar um universo ficcional coeso e consistente. Esse capítulo se dedicará à exploração da temporalidade em *Hora de Aventura*, nível que se localiza na construção da diegese da história, complexificando a narrativa, e também na construção extra-diegética, relacionando-se diretamente com os modos de consumo espectral da obra seriada. Tentar-se-á compreender a maneira como a articulação das diferentes temporalidades narrativas em *Hora de Aventura* elicit sua complexidade, a fim de se produzir sentidos alinhados à lógica que rege a construção dos outros níveis na série.

Serão explicitados os modos de concepção temporal em *Hora de Aventura*, a fim de se melhor compreender como essa série se configurou como uma obra animada seriada de destaque em meio ao cenário do *Peak TV*, a partir da ideia de que seu universo coeso e sua temporalidade única são algumas de suas características mais evidentes e presentes no imaginário coletivo acerca dessa animação. Também será debatida a relação entre os diferentes elementos presentes na temporalidade narrativa, compreendendo-a como um nível de construção de sentido dentro do universo ficcional da série. Serão utilizados e discutidos conceitos relativos à temporalidade presentes nos textos de Paul Booth, Jason Mittell, Amanda D. Lotz, Abigail de Kosnik e Sean O'Sullivan, bem como as possíveis intersecções com a lógica de operação de diferentes episódios e enredos em uma série.

Pode-se dizer que, de certa maneira, a temporalidade define a serialidade, e também é fator-chave da relação entre público e obra, uma vez que uma série pode ser definida como uma história contada em episódios separados por intervalos entre si (MITTELL, 2006). Uma das características mais marcantes em *Hora de Aventura* é a maneira com a qual a série se relaciona com seu tempo diegético e extra-diegético. As escolhas feitas pela equipe da série em se explorar as diferentes temporalidades presentes nesse universo são diretamente ligadas às estratégias adotadas na concepção visual e de movimentação híbrida explicitada no primeiro capítulo, que produzem o sentido de um mapa móvel. O mapa móvel e sua movimentação imprevisível permitem que o espectador habite ativamente os locais retratados, narrativizando-os com sua experiência. Por sua vez, tal movimentação imprevisível e errática também é a

mesma lógica por trás da concepção da narrativa da série, traduzida em sua abordagem de um storytelling que evidencia sua estética operacional através do uso de recursos e dispositivos narrativos que configuram sua complexidade sutil.

O tempo narrativo, em *Hora de Aventura*, também se comporta de maneira "móvel" e errática, e parece não seguir regras nem padrões; os recursos narrativos e temporais de cada episódio variam, e a maneira como as tramas serão articuladas propõe sempre uma nova descoberta para os espectadores. Pode-se argumentar que uma parte da fruição do espectador em assistir esse desenho animado está na consistente iminência de uma surpresa narrativa, assim como na maneira com a qual ele descobrirá o que acontece em um episódio ou os detalhes que podem ser encontrados no mesmo. Assim, o tempo narrativo em *Hora de Aventura* parece também se comportar da mesma maneira que a lógica por trás do pensamento em um mapa móvel, como um elemento importante para a complexificação sutil de sua narrativa.

4.1. Os Tempos Narrativos e o Ritual Seriado

Jason Mittell afirma que "entender o tempo narrativo é vital para o storytelling serializado, porque a própria serialidade é definida pelo uso do tempo" (2006, p. 26). A partir de tal afirmação, ele enumera as três diferentes temporalidades que, para ele, fazem parte da construção de uma obra seriada. São elas: o Tempo da História (*Story Time*), que significa a moldura temporal da diegese, ou seja, como o tempo passa dentro do mundo da história; o Tempo do Discurso (*Discourse Time*), que representa a estrutura temporal e a duração da história contada dentro de uma narrativa, ou seja, a maneira como a história é contada - se é por meio de elipses, de flashbacks etc; e o Tempo de Tela (para a literatura *Narrative Time*, embora Mittell argumente que, para séries e filmes, um termo mais preciso seria *Screen Time*), que é a moldura temporal envolvida no contar e receber a história, ou seja, o tempo em que o espectador consome tal história.

Mittell afirma também que a temporalidade seriada está primordialmente localizada no domínio do Tempo de Tela (2006, p. 26), uma vez que os intervalos entre as exibições de diferentes episódios que constituem uma mesma história são o que, para ele, definem a experiência serializada (idem). A argumentação realizada por Mittell nesse momento gira em torno do que ele define como a experiência cultural e ritualística do consumo das séries - os intervalos entre as exibições funcionariam para ele como momentos nos quais os espectadores se engajariam com a história da série, ao participar em "comunidades de fãs, lendo críticas, consumindo paratextos e teorizando sobre futuros episódios" (2006, p. 27).

Em *Complex TV* (2006), Mittell via a expansão dos DVDs como um agente de mudança nesse contexto do Tempo de Tela, uma vez que os espectadores poderiam consumir as séries sem interrupções. Atualmente, em um cenário de VOD e *streaming online*, a experiência do Tempo de Tela em séries aparenta ter de certa forma se alterado. Entretanto, não é possível argumentar que a afirmação de Mittell sobre a importância da pausa como elemento que define a serialização esteja equivocada ou ultrapassada pelo tempo. As brechas temporais entre a exibição dos episódios das séries televisivas foram o que determinaram diversas estratégias narrativas típicas desse particular tipo de obra, e tais estratégias ainda se mantêm, ainda que por vezes sob diferentes formas. A escolha em se dividir uma história em diversos capítulos, em apresentá-los em ordem, com intervalos entre suas exibições, demanda diferentes modos de se contar uma história, de apresentá-la ao seu espectador, mesmo que este possa consumi-la de uma só vez.

Ganchos dramáticos, por exemplo, são típicos de dramas altamente serializados, nos quais assistir aos episódios em ordem é necessário para o entendimento total da trama uma vez que funcionam em uma relação direta de causa e consequência, pois geram o interesse no espectador para saber o que acontecerá no próximo episódio, e assim retornar à série quando seu próximo capítulo (ou temporada) for lançado. São esses mesmos ganchos, consequências diretas da pausa, que hoje podem impulsionar o espectador a consumir todos os episódios em sequência ininterrupta (o *binge-watching*), caso todos episódios já estejam disponíveis. O mistério de um drama altamente serializado ainda se mantém justamente por escolhas narrativas analisadas por teóricos da narrativa serializada como Mittell (2006), Newman (2006) e Booth (2011).

O modelo episódico que pressupõe os intervalos e orienta o modo como a narrativa será concebida ainda é presente, e isso diferencia uma série de um longa-metragem. Os episódios de uma série ainda possuem molduras temporais que os definem como uma unidade, como os créditos de abertura e encerramento, porém num contexto da internet e serviços de *streaming*, esses são facilmente "pulados" pelos espectadores, que passam de um episódio a outro sem interrupções. O *binge-watching*, modelo de espetatorialidade que compreende o assistir ininterrupto de todos os episódios em sequência, sem pausas, por exemplo, foi possibilitado por estratégias de companhias como o Netflix, que disponibilizam todos os episódios da temporada de uma série de uma vez, além das opções "Pular Abertura" ou "Ir Para o Próximo Episódio" entre cada capítulo. Assim, o intervalo temporal da espera entre cada episódio é eliminado, e os espectadores assumem outra postura de engajamento com as séries. Isso não impede que alguns modos de relacionamento e consumo dos paratextos estejam localizados em elementos

enumerados por Mittell em *Complex TV*, como na presença ativa em fóruns de fãs, ou a participação e relação/comportamento dos fãs em eventos especiais como *comic-cons*⁷², que hoje atingiram enormes proporções⁷³. Fenômeno atual, há também o relacionamento direto do público com os criadores, artistas e elenco das séries por meio de suas redes sociais em tempo real, sob a forma de posts e *memes*⁷⁴, comentários e interações.

Pode-se argumentar que a relação dos fãs hoje com as séries de VOD, ou séries que já possuem todos seus episódios online (sejam elas inicialmente concebidas para a TV ou não), está localizada menos no intervalo entre episódios e no ritual do assistir, na conjectura do "o que poderá acontecer?" e mais na tentativa de revisitá-lo, explorar, compreender melhor o que já aconteceu, entender o caminho para os acontecimentos e os detalhes, dividir teorias, e não tanto suas resoluções - o "como as coisas aconteceram", evidenciada pela estética operacional definida por Mittell e debatida no capítulo anterior. *Hora de Aventura*, por exemplo, conta com uma Wikipedia administrada por fãs - uma plataforma que a própria Wikipedia oferece, o Fandom (by Wikia). Essa wiki é constantemente e regularmente atualizada com informações sobre a série, seus criadores e paratextos, contando com um fórum ativo no qual os participantes discutem ativamente sobre os procedimentos narrativos da série. Uma sessão encontrada nessa Wiki é a *Trivia*, que contém os itens *conexões entre episódios (episode connections)*, *referências culturais (cultural references)*, *análise do storyline (storyline analysis)*, *notas de produção (production notes)* e *erros (errors)*. Cada um desses itens é adicionado às fichas de cada um dos episódios a fim de se criar mais camadas de significado na leitura destes, engajando ativamente o espectador a notar a estética operacional da série ao articular o que acabou de assistir/ler com seu conhecimento prévio sobre a série

Atualmente, em um contexto de *Peak TV*, pode-se observar que filmes de longa-metragem se valem também de estratégias narrativas ligadas às diferentes temporalidades,

⁷² Convenções de múltiplos gêneros e mídias de entretenimento e HQs, que apresentam estandes com novidades, futuros lançamentos, competições de cosplay e concursos, além de painéis com os criadores/equipes das obras culturais. A Comic-Con original é a de San Diego, Califórnia, criada em 1970. Originalmente muito ligadas ao universo *geek* (de certa maneira, pejorativamente, como tudo ligado a esse cenário) e mais restritas a grupos menores de fãs pelo caráter menor de circulação que determinadas obras possuíam - de gêneros como a fantasia ou o sci-fi. A partir do advento da internet e do espalhamento cultural (que, embora muito ligado a este presente trabalho, não é seu foco), Comic-Cons foram ganhando destaque cultural e hoje são fenômenos de público por todo mundo, atraindo fãs de variados graus - e muitos curiosos.

⁷³ A Comic-Con de São Paulo do ano de 2018, chamada de CCXP, teve público maior que a tradicional Comic-Con de San Diego. DESIDÉRIO, M. "Os Números Impressionantes da Comic-con de SP, a Maior do Mundo", Revista Exame, São Paulo. Disponível em <https://exame.abril.com.br/negocios/os-numeros-impressionantes-da-comic-con-de-sp-a-maior-do-mundo/>. Acesso em Junho de 2019.

⁷⁴ Piadas com estética, linguagem, ritmo, códigos e símbolos próprios, compartilhadas na internet.

similares às adotadas por séries televisivas, denotando como esse particular modo de se contar histórias é presente no cenário cultural atual. Um exemplo contemporâneo de enorme presença no imaginário popular cultural é o "Universo Expandido da Marvel" (*Marvel Cinematic Universe* - MCU), que hoje compreende mais de 20 filmes. O MCU pode ser considerado um exemplo da presença de uma certa complexidade narrativa seriada em longas-metragens, na medida em que filmes contém personagens e histórias que se encerram em si mesmas (com a ocasional presença de um ou outro personagem no longa de outro) mas ao mesmo tempo contribuem para o avançar da *Infinity Saga*, arco dramático que compreende todos esses primeiros filmes do MCU e que pressupõe uma ordem particular para serem assistidos, diferente daquela em que os filmes foram lançados (Fig. 17 e 18).



Figs. 17 e 18 - A ordem de lançamento dos filmes do MCU e da *Infinity Saga* e a ordem cronológica dos filmes, sugerida aos espectadores como a ideal para se compreender a história linearmente. Vale-se notar que essa lista está desatualizada, uma vez que mais dois filmes do MCU foram lançados após sua publicação - *Avengers: Endgame* (2019) e *Spider-Man Far From Home* (2019). Fonte: "How To Watch Every Marvel Cinematic Universe Movie In Chronological Order", BuzzFeed.

Antes dos filmes da *Infinity Saga*, era sabido que os personagens habitavam o mesmo universo, uma característica proveniente das histórias em quadrinhos, fontes das histórias de cada um dos super-heróis da Marvel. Nas HQs, vários *crossovers* entre as tramas de vários

desses personagens já haviam acontecido; entretanto, os filmes, de maior alcance de público, ajudaram a solidificar a noção de um universo narrativo único. Nos filmes, nota-se que os personagens habitam o mesmo universo, porém até a estreia do filme *Marvel's The Avengers* (Joss Whedon⁷⁵, 2012), suas tramas não se cruzavam, e cada um dos filmes tinha sua própria trama que se inicia e se encerra em si mesmo. Como Kevin Feige, auto-proclamado *fanboy*, (evidenciando a atual cultura do fã), produtor de todos os filmes do MCU, afirmou, sua idéia original era criar filmes individuais para cada um dos personagens, e depois um filme que fizesse um grande *crossover* entre eles. Tal estratégia narrativa se assemelha àquela adotada por séries televisivas que apresentam complexidade narrativa⁷⁶, sejam aquelas altamente serializadas ou de complexidade sutil, como *Hora de Aventura*.

Ao considerarmos as diferenças entre o momento em que Jason Mittell escreveu seu livro, e suas acepções acerca da temporalidade seriada, e o momento atual, pode-se ponderar acerca do que causaria o engajamento com o público, principalmente em um contexto da *Peak TV*. Mittell aloca primordialmente o engajamento na temporalidade no Tempo da Tela e na maneira com a qual as séries são consumidas; para ele, o intervalo entre os episódios e o ritual de voltar toda semana à mesma série e ao seu novo episódio são vitais na construção do tempo seriado, e o que promovem sua particular relação com o espectador. Entretanto, com o passar dos anos e as novas maneiras de se consumir as séries, é possível argumentar que hoje as práticas narrativas próprias do universo seriado e de sua diegese também promovem o engajamento.

Sendo assim, é concebível que hoje a experiência serializada não esteja unicamente localizada no Tempo de Tela e nos intervalos, na maneira com a qual o espectador consome a série, mas sim também no Tempo do Discurso, ou seja, nos recursos utilizados para transmitir a narrativa de maneira seriada, e no Tempo da História, ou seja, na maneira com a qual o tempo diegético lida com sua própria serialidade. Assim, coloca-se em proeminência o *storytelling*, o

⁷⁵ Pode-se argumentar que a escolha de Joss Whedon também já denota um certo caráter "serializado" que estes filmes propõem. Whedon é o criador de diversas séries de sucesso, como *Buffy, a Caça Vampiros (Buffy, the Vampire Slayer, 1997)* e *Firefly (2002)*, constantemente citadas por Jason Mittell em *Complex TV* como marcos da historiografia das séries televisivas, e *Agents of S.H.I.E.L.D (2013)*, que expande o MCU em narrativas transmídia.

⁷⁶ Séries como *The End of The F***ing World (Jonathan Entwistl e Lucy Tcherniak, 2017, Channel 4 e Netflix)*, uma adaptação de uma HQ, possuem a mesma estrutura e recursos narrativos que um filme tradicional; originalmente um curta, não conseguiu captar recursos para ser realizado como um longa. A partir do interesse do Channel 4 britânico e do Netflix, a série de 8 episódios de aproximadamente 20 minutos (totalizando 2:40h, duração possível de um longa), foi criada. Tal opção em se transformar uma narrativa fílmica em seriada permite não só a expansão do universo em novas temporadas como também denota a importância que hoje séries representam no imaginário cultural.

universo narrativo das séries; não propriamente seus modos de recepção, seu conteúdo ou temas tratados, mas sim a maneira como o universo seriado é construído, como sua história é contada. A complexidade narrativa discutida por Mittell está intrinsicamente ligada a como as séries exploram suas temporalidades em diferentes níveis, como será discutido a seguir.

4.2. A Temporalidade como Recurso Complexificador

Paul Booth, em seu texto *Memories, Temporalities, Fictions: Temporal Displacement in Contemporary Television* (2011), argumenta que Mittell encerra sua análise em *Complex TV* sem descrever os diferentes níveis e variados tipos de narrativas complexas. Sobre os níveis e sua articulação, Booth relembra Newman (2006) e sua abordagem estruturalista, que ilustra como a "complexidade da narrativa pode ser derivada da relação entre diferentes elementos narrativos" (BOOTH, 2011, p.372). Como discutido no capítulo anterior, Newman enumera os *Beats, Arcos e Episódios*⁷⁷ como diferentes níveis do storytelling em séries que apresentam uma narrativa complexa. A relação entre eles, bem como a quantidade de informação que cada um desses níveis comunica à audiência, constituem diferentes momentos do desenrolar narrativo e seus graus de importância em relação à totalidade da história contada, bem como o engajamento do envolvimento da audiência. O capítulo II procurou estabelecer esse tipo de relação estrutural entre elementos presentes na narrativa em *Hora de Aventura* a partir das análises de Barthes, Newman e Mittell, a fim de se localizar diferentes recursos narrativos na série. Assim, situa seu *storytelling* como parte de uma narrativa complexa a partir de sua própria estrutura e como seus diferentes níveis se entrelaçam.

Paul Booth discute o deslocamento temporal (*temporal displacement*), ou "a presença de ação narrativa em diferentes localidades temporais inseridas dentro da narrativa da série" (2011, p. 373), como um específico e significativo modo de narrativa complexa, muito presente em séries contemporâneas. Booth enumera três modos específicos (2011, p. 377-383) de deslocamento temporal em seu texto, que estão localizados no Tempo do Discurso de Mittell: o Flashback Extenso (*Extensive Flashback*), que caracteriza séries nas quais a narrativa (da série ou de alguns de seus episódios) inteira é apresentada como um flashback; a Temporalidade

⁷⁷ Um *Beat* representa o desenvolvimento de informação narrativa em um ponto único da série; *Episódios* representam a junção de diferentes beats, geralmente construídos no molde de um problema e sua solução - um conflito central a cada semana permite algum tipo de fechamento e resolução no episódio, ao mesmo tempo em que um maior problema pode existir, dando prosseguimento a histórias que se desenrolam através de vários episódios, o que constitui o *Arco*. Para Newman, o arco é o último nível da complexidade narrativa, que representa alguns enredos dentro de uma mesma mini-temporada; a cada seis ou oito episódios, se encerra um enredo menor dentro do grande enredo que faz parte da história da série.

da Memória (*Memory Temporality*), que caracteriza séries que empregam *analepses* (mudanças na estrutura temporal) como uma forma de representar visualmente memórias de personagens dentro da narrativa no presente; e a Temporalidade do Personagem (*Character Temporality*), que caracteriza séries que apresentam personagens que existem fora de seu próprio contexto temporal-espacial.

De acordo com Booth (2011), a articulação desses elementos de deslocamento temporal na narrativa constitui uma dimensão específica da complexidade narrativa. Booth discorre em seu texto sobre estratégias de deslocamento temporal baseadas nesse três modos específicos, argumentando que shows que apresentam certas quebras em seus padrões narrativos através da mudança do tratamento do tempo produzem maior engajamento com o público. Como citado por Mittell, Booth e os outros teóricos das narrativas mencionados neste trabalho, seria nesse momento que o "fator wow" de Jenkins, estaria presente. Para Booth,

em termos de séries televisivas que apresentam complexidade narrativa, nada pode elicitar mais a atenção e o vínculo emocional no espectador que um momento de desorientação temporal bem-executada. O afeto narrativo pode se tornar um espetáculo sobre e por si mesmo. A audiência pode experienciar quebras na estrutura temporal da narrativa, apenas para se maravilhar com o retorno ao "presente" relativo da série, com o conhecimento de que a narrativa foi de certa forma alterada. (2011, p. 374)

Booth analisa séries em *live-action* (nenhuma menção à animação é feita) que se valem de estruturas e recursos narrativos de desvio temporal recorrentes e por muitas vezes repetidas, que se tornam características das obras em questão. Além disso, sua análise está alocada dentro da discussão pós-moderna acerca da ideia ilusória de controle que as audiências contemporâneas assumem ter sobre suas próprias temporalidades no contexto cultural atual. Pode-se ponderar sobre o cenário do *Peak TV* e da impermanência das séries, no qual é essa sensação de controle sobre as temporalidades a partir de sua repetição e do entendimento dos recursos que compõem sua narrativa e causam seu deslocamento ou estranhamento.

Entretanto, como este trabalho argumenta, a principal característica presente em *Hora de Aventura* é aquela da surpresa, do maravilhamento, da falta de padrão e controle do que está por vir; os enredos e temas são erráticos, e podem se tratar de qualquer personagem ou arco dramático. O controle do espectador é inexistente nesse sentido, uma vez que é impossível prever quais os recursos complexificadores temporais ou estéticos que serão empregados nos episódios da série; entretanto, por se tratar de uma série narrativamente complexa, que equilibra seus episódios únicos em meio a outros que avançam arcos dramáticos mais compridos, há

aqueles momentos nos quais o espectador se sente parte daquele mundo ao descobrir mais um de seus segredos.

A série opera sua complexidade sutil através da lógica do mapa móvel; um local de exploração, no qual o espectador ativo, em suas incursões no mundo animado, ressignifica o que viu por meio de sua experiência, escolhendo o que lhe interessa fazer coeso, em que ele deseja direcionar sua atenção. Paul Booth (2011) discute que há um "importante ponto a respeito de narrativas complexas no qual Mittell, Newman e Kogen concordam é que a complexidade não pode ser completa sem a apreciação estética de uma audiência ativa e participatória" (p. 373).

A análise aqui presente não pretende compreender as implicações pós-modernas no consumo cultural atual; porém, pode-se considerar que o controle descrito por Booth, que provém do entendimento do funcionamento dos recursos de alterações temporais nas séries como um mecanismo de compreensão do funcionamento (e confusão) das temporalidades no mundo "real", está presente em *Hora de Aventura* na fruição da imprevisibilidade dessas alterações temporais ao longo do decorrer da série. Nesse caso, não seria a quebra de um padrão temporal-narrativo específico e formulaico que proporcionaria o fator "wow" (Jenkins, 2007) no espectador, mas sim a descoberta de qual padrão temporal-narrativo será utilizado em cada episódio, como será o avançar narrativo de algum enredo nos detalhes presentes nos episódios, na característica errática do destino das tramas apresentadas em cada um deles.

Amanda D. Lotz, em seu texto "*House: Narrative Complexity*" (2013) discorre sobre as técnicas narrativas envolvidas na série *House M.D.* (2004), analisando um episódio que quebra com os padrões narrativos temporais estabelecidos previamente na série, localizados no Tempo do Discurso, a fim de desenvolver o arco dramático de seu protagonista e aprofundar sua história. Lotz argumenta que esse episódio, exatamente por ser visivelmente um dos que mais está em desacordo com os padrões estabelecidos na série, é também um dos que mais gera satisfação para o espectador ao avançar com a trama do personagem principal ao contar sua história pregressa - e a razão pela qual ele se comporta da maneira como o faz no "presente" da série. Através do deslocamento temporal, fazendo uso de recursos como a temporalidade da memória e o flashback extenso, esse episódio subverte o padrão da série, e por isso se torna tão marcante para os seus fãs.

Séries procedurais tendem a ter um esquema pouco flexível em seus episódios; como em *House*, por exemplo, o problema, seu desenvolvimento e sua solução são apresentados de maneira semelhante em todos os episódios, uma vez que a série não se foca em arcos ou tramas mais longas, e sim em episódios que se contém em si mesmos - e que partem da mesma

premissa: o Dr. House precisa resolver um caso médico aparentemente sem solução antes que seu paciente morra. Assim, quando há a ruptura com elementos pré-definidos, essa se faz mais visível, mais presente, e configura o modo de complexidade narrativa da série em questão. Como Booth e Mittell, Lotz também afirma que a não utilização de convenções pré-estabelecidas pela série nesse episódio são o que geram o fator de maravilhamento e engajamento com o público, que, através de recursos que configuraram o episódio de maneira diferente aos anteriores, agora sabe de informações que alguns personagens em tela não sabem. Como Booth afirma, o

jogo com e na estrutura temporal da narrativa cria complexidade, mas a interação da audiência com o texto combinado ao espetáculo narrativo presente na resolução destes deslocamentos temporais criam o sentimento de controle no espectador (2011, p.386).

Em seu ensaio "*Phineas & Ferb: Children's Television*" (2013), Jason Mittell procura de certa forma legitimar as narrativas infantis (como já definido anteriormente, que são primordialmente animações) ao analisar a complexidade narrativa presente na repetição e variação das estruturas dos episódios da série *Phineas & Ferb* (Dan Povenmire e Jeff "Swampy" Marsh, 2007), altamente formulaico e repetitivo. O ensaio discute como o uso da mesma fórmula em todos os episódios acaba por permitir a subversão desta, através de recursos como o deslocamento temporal, a alteração do gênero do episódio, ou a metalinguagem. De acordo com Mittell, para o espectador ocasional, essa alteração da fórmula não comunica muita coisa; entretanto, para o fã, o espectador assíduo, assistir à episódios que discutem e divergem da fórmula geram não só um maior engajamento, como também o maravilhamento com a possibilidade de se compreender como a série funciona, e produz seus sentidos. Para ele, *Phineas & Ferb* "demanda que seus espectadores prestem atenção para compreender a estrutura narrativa complexa, contradizendo o papel atribuído à televisão comercial infantil como um objeto ruim". Mittell argumenta que a marca da reflexividade da série reside no uso da repetição, (2013, p. 61) e nas possíveis subversões das repetições.

Porém, Mittell acaba por reiterar certos clichês acerca da animação infantil, como por exemplo ao afirmar que séries infantis usam da repetição como marca estilística pois crianças gostam de repetições e as usam como maneira de entender a lógica por trás do funcionamento da série. Ainda que o público infantil de fato use as repetições como ferramenta para a maior e melhor compreensão do universo narrativo, ele também o faz com tudo a sua volta. Crianças não deixam de compreender narrativas por serem muito complexas para elas, mas sim por não

terem sido expostas a elas, por serem "preservadas" de obras complexas. Ao apresentar à criança outros modos narrativos, outras maneiras de se contar uma história, ela também aprenderá e compreenderá como essa história funciona. Nicholas Sammonds, em seu livro *Birth of an Industry* (2016), discorre sobre o estabelecimento da indústria da animação nos Estados Unidos, discutindo sobre a influência que outras formas artísticas como o teatro de *vaudeville* e os artistas do começo do séc.XX tiveram sobre obras animadas. Os desdobramentos dessa influência são vários, que vão desde escolhas estéticas, de registro de atuação, entre outros. Um dos elementos que Sammond explora é a repetição como recurso cômico, ligado aos personagens e gags performadas em show de vaudeville. A repetição faria com que o público se aproximasse e prontamente identificasse o personagem, suas características e defeitos, e o tipo de história que seguiria.

A repetição narrativa, altamente formulaica, também está ligada ao universo das animações por conta de um elemento muito particular a esse meio - a não-localização temporal de uma série animada, estabelecida principalmente por séries animadas clássicas que não apresentam nenhum tipo de complexidade narrativa. Séries de animação podem estar localizadas em um tempo suspenso, em "tempo-nenhum"; por exemplo, não é possível apontar com precisão em que ano ou momento histórico um episódio de *Looney Tunes*, que conta a história do *Coyote* tentando capturar o *Beep-Beep* no deserto, ou que mostra *Pernalonga* aprontando com o *Patolino*, está. Não importa para a narrativa, para episódios futuros, para a construção do humor do episódio. Entretanto, em uma série em live-action como *House*, que também segue rigidamente uma fórmula em seus episódios, é impossível se dissociar do fator localização temporal; as locações, as roupas, a tecnologia, o figurino, maquiagem e cabelo, registro de atuação, todos os elementos da mise-en-scène possuem uma "estampa temporal" neles, denotando exatamente em que tempo estão circunscritas. Assim, a repetição presente em séries animadas se faz possível de uma maneira diferente àquela presente nas séries em live-action, uma vez que a localização no tempo não precisa ser explicitada. Tudo pode ser destruído e reconstruído; ações não tem quaisquer consequências. O tempo simplesmente não passa.

Pela própria plasticidade do meio animado, que cria suas próprias regras e permite virtualmente a infinita exploração visual, foi-se adotando a postura de que, a cada novo episódio, os acontecimentos dos episódios anteriores seriam "resetados", e tudo voltaria ao seu estado inicial de normalidade. O personagem *Kenny McCormick*, da série de animação *South Park* (Trey Parker e Matt Stone, 1996), famosamente morre em todos episódios e simplesmente volta vivo no próximo, sem nenhuma explicação ou até mesmo indicação de sua morte pregressa. A família Simpsons vive aventuras que abalariam as relações familiares, alterando-

as drasticamente, mas que são esquecidas assim que os episódios acabam, uma vez que o Tempo da História não avança nem retrocede - ele permanece o mesmo, sempre. A piada de que *Bart Simpson* tem 8 anos para sempre é constantemente evocada na própria série, em um sinal de sua auto-reflexividade. Mesmo que situações como a morte de *Maude Flanders* se mantenha em *Os Simpsons* - ela não ressuscita milagrosamente - seus desdobramentos não alteram as funções dos outros personagens da história nem as relações entre eles. Homer ainda odeia Ned, e Ned ainda continua a mesma pessoa, com as mesmas atitudes, porém agora viúvo.

Nesse sentido, séries animadas que propõe esse esquecimento narrativo ainda podem se configurar como narrativas complexas, ainda que com regras de funcionamento particulares, e que pressupõe o acúmulo de informações de maneira própria, articulando a maneira como lidam com o Tempo da História a sua maneira. Ainda que *sitcoms* como *Friends* e *Big Bang Theory* também pressuponham um certo "esquecimento" narrativo dos personagens e acontecimentos entre um episódio e outro, uma vez que o acúmulo de informações não se dá da mesma maneira que em um drama altamente serializado, é impossível conter o envelhecimento dos atores, e a partir de um certo ponto, a progressão linear do Tempo da História por conta dele - *Monica e Chandler* envelhecem e seu romance se desenvolve até culminar na mudança do casal do famoso apartamento da série e seu subsequente fim. *Bart Simpson* tem oito anos para sempre porque o personagem animado *pode* ter oito anos para sempre. Um personagem humano, não.

Ao contrário de um drama altamente serializado, que apresenta certos padrões em seus recursos narrativos a fim de construir seu universo ficcional que opera dentro da lógica de causa e consequência, ou de uma série altamente formulaica que retoma elementos estruturais de construção temporal e narrativa a cada episódio, *Hora de Aventura* apresenta um esquema narrativo mais imprevisível e errático - que segue a lógica do mapa móvel. A construção da complexidade narrativa em *Hora de Aventura* se dá de maneira *sutil*, diluída ao longo de suas temporadas e episódios, promovendo uma série que a primeira vista se configura como altamente episódica e procedural, mas que vai se revelando complexa em seu equilíbrio entre os episódios que se fecham em si mesmos, e os que avançam tramas e arcos maiores. A sutileza da complexidade em *Hora de Aventura* é evidente na construção da temporalidade da série, seja nos níveis do Tempo da História, do Discurso ou de Tela, e de como a série trabalha seus deslocamentos e os recursos empregados por ela.

4.3. As Articulações Temporais em *Hora De Aventura*

Hora de Aventura apresenta uma particular articulação de suas temporalidades ao longo de seus episódios, assim configurando a sutileza de sua complexidade. Mas talvez aquela que seja sua característica mais marcante, e que a torna distinta da maioria das séries norte-americanas⁷⁸ animadas infantis, é a maneira com a qual a obra lida com o Tempo da História. *Hora de Aventura* apresenta linearidade temporal; ou seja, o tempo passa tal qual no mundo "real", e os personagens de fato envelhecem e se transformam, bem como seus conflitos, defeitos e objetivos. O acúmulo de informações está presente em todos os personagens principais e não só no protagonista, e o esquecimento entre um episódio e outro não existe. Finn começa a série como um menino de doze anos, e vai envelhecendo ao longo dos episódios, da mesma forma que o ator que o interpreta, Jeremy Shada. As mudanças trazidas pelo passar dos anos para o ator foram incorporadas na série, como por exemplo a flutuação no timbre que a voz masculina apresenta durante a puberdade - registrada de maneira cômica e sensível em diversos episódios. Há dois episódios que são diretamente sobre o aniversário do protagonista humano, Finn - *Mystery Train* (segunda temporada, episódio 19), sobre seu 13º aniversário, e *Seventeen* (décima temporada, episódio 5), sobre o 17º. Os aniversários de Finn são referenciados diversas vezes ao longo da série, e Jake, seu irmão adotivo/melhor amigo passa por algumas crises a respeito do passar do tempo e da proximidade com a morte. Jake tem filhos (em *Jake the Dad*, quinta temporada, episódio 6) que nascem, crescem e por sua vez tem seus filhos ao longo da série, ativamente mudando a relação de Jake não só com esses novos personagens mas também com o mundo a sua volta.

Como em um drama altamente serializado, os personagens de *Hora de Aventura* apresentam acúmulo de informações, profundidade psicológica e demonstram evoluir ao longo do tempo, ao mesmo tempo em que muitos episódios parecem não ter uma conexão explícita entre si ou com os arcos maiores da série. Vale notar que, mesmo nesses episódios em que não há conexões com tramas maiores da série, os personagens não se esquecem de quem são nem têm suas memórias "resetadas". Se Finn ou Jake aprenderam alguma coisa em algum episódio pregresso, por menor que seja, ou se sua relação com um personagem particular se alterou a partir de acontecimentos anteriores, essas mudanças não serão obliteradas, nem mesmo naqueles episódios que se encerram em si mesmos. Se algo é destruído, ou um personagem muda drasticamente, isso se manterá nos próximos episódios em que o mesmo personagem,

⁷⁸ E, por extensão, séries ocidentais como um todo, altamente influenciadas pelo modelo norte-americano.

objeto ou local destruído for apresentado, a menos que expressamente anunciado o porquê de algo estar de maneira diferente.

O passar do Tempo da História de maneira linear promove a complexificação narrativa de *Hora de Aventura*. Ainda que a série apresente muitos episódios que se encerram em si mesmos, e que aparentam não ter nenhuma co-relação com outras tramas e arcos, a própria experiência do tempo e conhecimento acumulado por seu decorrer linear, que define as relações e comportamentos dos personagens, acaba por impedir que esses episódios sejam localizados fora do acúmulo de informações da série. Como em um mapa móvel, no qual tudo pode acontecer, os episódios de *Hora de Aventura* podem tratar de qualquer locação, personagem ou assunto. Nesse sentido, a série não opera com repetições nem fórmulas em seus episódios. Em acordo com a lógica de movimentação do mapa móvel, no qual os locais são ativamente ressignificados pela movimentação do espectador e a atenção aos diferentes detalhes, o tratamento da temporalidade nesse sentido coloca a complexidade narrativa da série em proeminência.

Como os episódios não apresentam nenhum tipo de padrão narrativo nem seguem nenhuma fórmula (a não ser a divisão em três atos, como explicitado na introdução desse trabalho), exceto pela proposta de que o tempo se passa linearmente, a fruição do espectador não reside na variação da repetição de elementos pré-estabelecidos, como em *Phineas & Ferb* e em um grande número de séries animadas infantis, de acordo com a análise feita por Mittell. A imprevisibilidade narrativa de *Hora de Aventura* não permite esse mecanismo complexificador específico. Entretanto, tal como Lotz afirma, o envolvimento do espectador está no compreender dos mecanismos temporais utilizados que avançam as tramas da série e aprofundam suas histórias. Assim, como no mapa móvel, é o descobrimento de novas maneiras de se contar as histórias presentes no universo ficcional da série e suas possibilidades que permitem que o espectador faça ligações e revise lugares ativamente, como um viajante que retorna por onde passou com mais conhecimento, e assim novas possibilidades para o olhar.

Entretanto, ainda que *Hora de Aventura* apresente linearidade temporal em relação ao Tempo da História, estratégias de deslocamento temporal descritas por Booth são empregadas em diversos episódios. Ainda que tais estratégias estejam localizadas no domínio do Tempo do Discurso, seus desdobramentos residem no Tempo da História, por proporem diferentes *timelines* para a série e seus personagens. Pode-se argumentar que uma sequência de episódios em particular representam imgeticamente a maneira com a qual *Hora de Aventura* articula seu tratamento do Tempo da História e do Tempo do Discurso nesse sentido. No episódio *The Lich* (quarta temporada, episódio 26), Finn e Jake são enganados por seu maior antagonista até então,

o *Lich*. O truque que o vilão emprega faz com que a dupla de heróis entregue a ele um livro que na verdade se revela uma passagem para outras dimensões. Os próximos episódios *Finn the Human* e *Jake the Dog* (quinta temporada, episódios 1 e 2), são desdobramentos diretos dos acontecimentos em *The Lich*, em uma movimentação que se assemelha mais à estratégias narrativas empregadas em dramas altamente serializados. Não só esses episódios precisam ser assistidos em sequência para serem compreendidos em sua totalidade, como também são os episódios de final/começo de temporada, concebidos de maneira a incitar a curiosidade do espectador em continuar assistindo a essa história. Após Finn e Jake serem levados através de um portal no último episódio da quarta temporada, o primeiro episódio da quinta temporada mostra um Finn diferente, habitando uma outra realidade. Ao longo do episódio, esse se revela ser o mesmo Finn original, deslocado espacial e temporalmente de sua timeline original - revelando o recurso da Temporalidade do Personagem como descrito por Booth. A partir do conhecimento de que existem outras timelines, a série ganha novas dimensões e desdobramentos, além de gerar um grau de complexidade narrativa.

O personagem Prismo, revelado no episódio *Finn the Human*, habita um local denominado Sala do Tempo (Time Room, Fig. 1), que se revela estar localizado no centro do multiverso da série, fora do tempo-espaço do universo da série como o conhecemos até então. É Prismo quem explica para Finn e Jake sobre os desdobramentos da existência de outros mundos, que funcionam em temporalidades diferentes, que podem ser observadas na Sala do Tempo. O próprio design da Sala do Tempo denota como essa movimentação temporal se dá, em mais um exemplo da articulação entre visualidade da série e storytelling. Prismo é um personagem desenhado de maneira *flat*, sem volume, confinado à existir como uma imagem 2D, desenhada em uma parede, mas que pode assistir a outras realidades em uma tela de TV gigante, como o espectador da série. Entretanto, diferentemente do espectador-viajante, Prismo é um voyeur, dedicado a observar sem interagir às infinitas possibilidades presentes nas diferentes realidades deste universo (Fig. 2).

Em *Hora de Aventura*, devido à sua serialidade sutil, pode-se observar que o Tempo do Discurso não prevê nenhum tipo de rotina ou repetição na estrutura de seus episódios. Pelo contrário, os episódios, seguindo a mesma lógica de movimentação - física e narrativa - presente em um mapa móvel, são erráticos, e podem se tratar de qualquer personagem e qualquer storyline do enorme universo da série se valendo de diferentes recursos complexificadores para tal. Um exemplo da utilização da repetição em *Hora de Aventura* que produz um sentido específico, completamente diferente àquele discutido por Mittell em seu ensaio sobre a repetição e a variação em *Phineas & Ferb*, é o arco referente à perda do braço de Finn. Como

observado no capítulo 2, esse arco apresenta diversos recursos complexificadores que evidenciam a estética operacional empregada na série.

Pode-se argumentar que a estratégia em se mostrar Finn sem seu braço em diferentes versões suas em distintas timelines e dimensões do universo narrativo constitui uma maneira de se utilizar o recurso da repetição. Através da recorrência da temática da falta do braço direito do personagem, apresentada em diversos episódios sem explicações ou justificativas⁷⁹ que a conectem a tramas maiores, o espectador acredita estar apenas sendo apresentado à algum detalhe curioso da série. Tal aceção faz sentido em uma série que apresenta um design de personagens original e criativo, sem limites para as diferentes criações, além da subversão de uma outra característica comum à séries infantis animadas - a repetição do figurino dos personagens. *Hora de Aventura* constantemente traz variações de figurinos e penteados para seus personagens (Fig. 19), o que permitiria ao espectador pensar que a escolha por se retratar Finn sem um braço fosse meramente uma opção estética, de seu design. Entretanto, o caráter repetitivo na escolha de se mostrar Finn sem um braço, especialmente durante momentos em que o personagem se encontra em outras timelines, dimensões ou em sua imaginação, produz o sentido de que aquilo se mostrará importante de alguma maneira para sua trama.

⁷⁹ À exceção do episódio The Vault (quinta temporada, episódio 34). Nele é apresentada a história progressiva da personagem Shoko, que é revelada como uma vida passada de Finn - em um exemplo que subverte a estratégia da deslocamento da temporalidade do personagem, uma vez que não é Finn que está fora de seu espaço-tempo original, mas sim uma vida passada sua, localizada em seu respectivo espaço-tempo, que apresenta uma conexão espiritual com o personagem, retomando o tema dos ciclos presente na série. Shoko também não possui seu braço direito, mas revela que sua mãe o vendeu em troca de um computador. É também a personagem da Princesa Jujuba (Princess Bubblegum) que presenteia Shoko com um braço robótico, muito similar ao que ela dá a Finn no futuro.



Fig. 19 - Os diferentes figurinos que Marceline usa ao longo da série, em um post da rede social oficial do Cartoon Network UK. Fonte: Twitter.

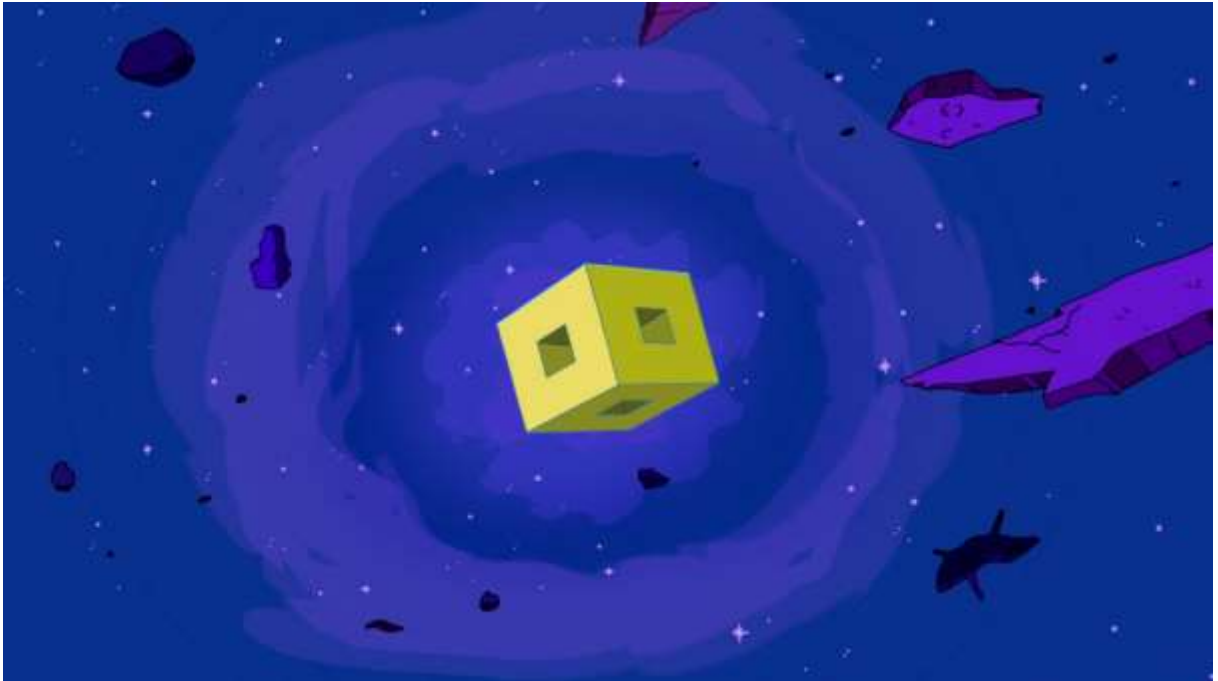


Fig. 20 - A Sala do Tempo de Prismo, localizada fora do tempo-espaço do universo ficcional da série. Fonte: Adventure Time Wikia.



Fig. 21 - Prismo na Sala do Tempo, assistindo à Finn em outra dimensão (Farmworld) junto a Jake. Fonte: Adventure Time Wikia.

Não só a repetição produz esse sentido, como também acaba por gerar a sensação de satisfação e engajamento com o espectador, como discutido por Mittell, Booth e Lotz. A

explicação do que de fato aconteceu com Finn para perder seu braço se revela por ser um dos momentos mais significativos da série, que altera permanentemente o comportamento do protagonista e sua relação com seu passado e identidade. No episódio *Billy's Bucket List* (quinta temporada, episódio 52, *season finale*) é revelado que Finn não é o único humano na Terra de Ooo - seu pai Martin está vivo, em uma prisão temporal. Essa revelação elucida mistérios importantes da série, e que de certa forma guiam sua complexidade narrativa - de onde Finn vem? Quem são seus pais? Existem outros humanos nesse mundo? Então, no episódio *Escape From the Citadel* (sexta temporada, episódio 2) Finn finalmente conhece seu pai. E é exatamente nesse episódio, logo após ser traído por um pai que, de modo anti-climático, não quer saber de seu filho, que Finn perde seu braço em sua verdadeira timeline. Esse momento de revelação é reforçado para o espectador assíduo pela explicação de um detalhe recorrente - a variação da repetição, de certa maneira - ao finalmente mostrar no "mundo real" de Finn ele sem seu braço. Depois desse momento, nem Finn, nem o espectador, são mais a mesma pessoa; Finn, pois sua trajetória foi para sempre alterada por seu encontro com seu pai, e o fã, pois seu conhecimento sobre o funcionamento e o universo da série e da relação entre seus personagens se tornou mais extenso.

Hora de Aventura também se mostra consciente e auto-reflexiva acerca do formato seriado, dos intervalos e do Tempo da Tela ao equilibrar episódios que precisam ser assistidos em sequência com aqueles que se encerram em si mesmos, de maneira sutil. Como foi visto, em alguns começos e finais de temporada, a série apresenta ganchos dramáticos que pressupõem causa e consequência direta (*The Lich - Finn the Human* e *Jake the Dog; Billy's Bucket List - Wake Up!* e *Escape from the Citadel*), e as histórias apresentadas em seus episódios só ganham uma solução no último episódio da pequena sequência. Há também começos e finais de temporada que tem uma ligação evidente, mas que não necessariamente precisam ser assistidos em sequência para fazerem sentido e serem compreendidos em sua totalidade, uma vez que sua premissa e resolução não se estendem através de outros episódios (*Incendium - Hot to the Touch*). *Hora de Aventura* também apresenta começos de temporada que mantém acontecimentos provenientes do final da temporada anterior, mas que demoram alguns episódios para resolvê-los, uma vez que as tramas apresentadas não precisam de soluções diretas, como nos episódios *Mortal Recoil* e *Too Young*, além de começos e finais de temporada que não apresentam uma relação direta de nenhuma maneira além do acúmulo narrativo de informações acerca do universo.

Um dos pontos que Mittell reforça em seu capítulo acerca das temporalidades seriadas é a importância do padrão ritualístico de engajamento do público com a série - para ele alocado

nos intervalos e na fidelização do espectador à série. Sendo assim, começos e finais de temporadas são importantes episódios dentro de um contexto seriado pois as estratégias neles adotadas determinarão o engajamento de seus espectadores. Em dramas altamente serializados, esses episódios são concebidos a fim de se gerar o interesse e fidelização do espectador, que voltarão a assistir a série quando essa retornar de seu hiato.

Em uma importante subversão do formato seriado tradicional tipicamente apresentado em séries animadas infantis, *Hora de Aventura* apresenta três distintas minisséries (*Stakes*, *Islands*, *Elements*) dentro de sua estrutura narrativa. Cada uma dessas minisséries apresenta sequências de abertura particulares⁸⁰ e oito episódios cada. Tais episódios devem ser assistidos em sequência, uma vez que foram concebidos em relação direta de causa e consequência entre si, e avançam arcos dramáticos presentes ao longo da série inteira em poucos episódios. As minisséries, exibidas dentro da programação normal da série, não estão localizadas em um momento narrativo descolado do presente da animação. Suas tramas fazem parte do movimento linear realizado pelo storytelling da série e do seu Tempo da História original. Assim, complexificam a narrativa ao articular diferentes modos espetatoriais no contexto do Tempo de Tela, causando uma ruptura no esquema estabelecido de que os episódios não precisam ser assistidos em sequência.

É importante notar que as minisséries apresentam arcos próprios que começam e terminam nos oito episódios, mas que ao mesmo tempo avançam arcos maiores da série ao propor o acúmulo de informações acerca de personagens, tramas e mistérios de *Hora de Aventura*. *Stakes* conta a história de como Marceline se tornou uma vampira, ao mesmo tempo em que elucida o mistério do desaparecimento dos humanos da Terra de Ooo. *Islands* traz a jornada de Finn em busca de sua mãe, e acaba por revelar o paradeiro dos humanos no presente. *Elements*, que acontece diretamente depois de *Islands*, conta a história das forças místicas que operam na Terra de Ooo, recorrentes durante toda a série, desequilibradas durante a ausência de Finn em sua busca por seu passado. Nesse sentido, não só a existência dessas minisséries promove a complexificação da trama por sua relação com o Tempo de Tela, como também propõe uma distinta articulação do Tempo do Discurso ao relacionar diferentes tramas dessa maneira. A sutileza presente nessa relação em *Hora de Aventura* é representativa da complexidade da série como um todo, em que cada detalhe, cada momento, se relaciona como todo o resto.

⁸⁰ As sequências de abertura das mini-séries apresentam diferentes locações e personagens, mas a lógica de composição e movimentação nela presente produz o mesmo sentido que a abertura original analisada no Capítulo I.

5. CONCLUSÃO

Finn, um de seus braços faltando, está deitado na relva ao lado de Jake, perto do Buraco Musical (Music Hole). Eles conversam entre si, e o Buraco começa a cantar. Mas não é qualquer música. É *Island Song*⁸¹, a mesma música que toca extra-diegeticamente nos créditos finais da maioria⁸² dos episódios da série de televisão, agora categoricamente parte do universo diegético. O que sucede é uma rápida montagem acompanhada pela música, que mostra diversos personagens, tanto mais importantes, quanto personagens secundários que só haviam aparecido uma única vez antes. Jake em sua forma alienígena verdadeira, voando com Lady Íris (Lady Rainicorn). Princesa Jujuba (Princess Bubblegum) se aconchegando no sofá com Marceline. Finn e Jake recebendo a mãe de Finn e o restante dos humanos de volta à Terra de Ooo. Até, finalmente, chegar em Shermy e Beth, personagens introduzidos no começo do episódio final, que repetem a mesma ação performada por Finn e Jake na última cena da sequência de abertura. Eles escalam uma árvore, e Shermy, que lembra vagamente Finn levanta uma espada enquanto Beth, que claramente se parece com Jake, deita ao seu lado. Sua pose é indubitavelmente a mesma que Finn e Jake fazem na cartela título da série na última cena da sequência de abertura. É dessa maneira que a série se encerrou em 2018; com a mesma imagem que se iniciou, em 2010 (Fig. 22 e 23).

Essas são as últimas imagens de *Come Along With Me*, um especial de 40 minutos exibido como o *finale* de *Hora de Aventura*. Esse segmento do episódio final ecoa distintamente a sequência de abertura da série, não só a respeito da narrativa e do pensamento por trás da opção em se mostrar distantes e diferentes lugares condensados em uma rápida montagem, mas também por conta da decisão em se transformar elementos extra-diegéticos da série em diegese. O que começou de uma maneira particular acabou da mesma forma. Aqui, não só a narrativa termina como um ciclo (um tema amplamente recorrente no universo de *Hora de Aventura*), como também o faz refletindo acerca de sua performance do movimento de uma maneira formal, que evoca sua estética operacional. A escolha por uma montagem no episódio final que traz diversos personagens e locais ecoa o pensamento por trás da apresentação de diferentes paisagens na sequência de abertura. Ao performar a música dos créditos finais junto a essas

⁸¹ Composta e interpretada por Ashley Eriksson, que também empresta sua voz à personagem Buraco Musical no episódio final (e no episódio em que foi apresentada a série, *Music Hole*), em mais um exemplo do universo extra-diegético invadindo o espaço diegético.

⁸² Há alguns episódios como *Shh!*, *The Suitor*, *Jermaine* e *Chips and Ice Cream* que apresentam uma música diferente em seus créditos finais.

imagens, a série passa a ser lida como um único espaço diegético e narrativo, suas sequências de abertura e encerramento são parte desse espaço quanto os próprios episódios. Como um eco da abertura, o primeiro momento da série, a montagem final acaba por assim criar uma moldura emocional e narrativa para a série como um todo.

A auto-consciência da obra a respeito de sua qualidade enquanto um local de originalidade é um dos elementos que caracterizaram *Hora de Aventura* como uma produção inovadora não só em um cenário de televisão animada norte-americana mainstream, como mundialmente também, no contexto do Peak TV. Como pode ser observado com a extensa presença da série no cenário cultural atual, ela ativamente contribuiu para a promoção do conteúdo animado televisivo como um local de experimentação, um local que deveria ser apreciado não só pelo público infantil, mas por qualquer tipo de espectador que se envolve com essa maneira não-convencional de construção de universo ficcional e seu storytelling. Esse é um dos aspectos que destacaram *Hora de Aventura* nessa conjuntura atual que apresenta tamanha e variada oferta de séries de televisão no ar, o que acabou por promover um novo caminho para criadores seguirem. Se um show como *Hora de Aventura*, em toda sua originalidade, se tornou um sucesso de crítica e público, outras séries animadas tem a possibilidade de experimentar em suas narrativas de maneira similar.

Tal movimentação de mercado não só abre precedentes para a inclusão de novas vozes e histórias, mas também atrai novos espectadores, interessados nas novas possibilidades presentes em tais séries, ativamente contribuindo para mudanças de paradigmas em relação a maneira com a qual séries animadas são encaradas em nosso cenário cultural atual. Os desdobramentos da influência de *Hora de Aventura* no campo da animação reverberam de diversas maneiras; notadamente, aqui no Brasil, vemos a influência de seu storytelling e a sua complexidade sutil adotados em séries como *Irmão do Jorel*, que com sua quarta temporada anunciada em 2019 procura expandir seu universo narrativo a partir do aprofundamento da relação entre seus personagens e o ambiente que os cercam. A fluidez com que os diferentes enredos se entrelaçavam, e a diversidade nos temas tratados em *Hora de Aventura* abriram muitos precedentes para se discutir tanto questões como representação feminina e LGBTQ+ na animação, como também inovações nos aspectos estéticos e formais da concepção de um mundo ficcional coeso, que permite várias camadas de leitura, percepção e engajamento.

Este trabalho procurou melhor compreender como *Hora de Aventura* cria seu *sentido* enquanto obra, em relação a si mesma e os diferentes níveis que se articulam e constituem seu universo ficcional e também em relação ao contexto socio-cultural em que está inserida. A partir da análise da concepção visual e de composição animada, o sentido de um mapa móvel é

produzido. Assim, a movimentação imprevisível que colapsa distâncias e posiciona cada personagem em seu próprio local, que, donos de sua própria agência, não existem em função do protagonista apenas, mas por si mesmos. O espectador é convidado a fazer parte desse universo ao narrativizar seus espaços através de sua própria experiência desses, ativamente se tornando um *voyageur*. Sua atenção é direcionada aos detalhes e minúcias, indo e voltando, reabilitando o mapa que nunca é o mesmo, pois também é móvel; essa movimentação e participação promovem o engajamento com o público.

A lógica por trás desse mapa é a mesma que guia a movimentação da narrativa da série, e a maneira como essa conta sua história. O movimento imprevisível do mapa em constante transformação, possibilita um universo ficcional em perpétua expansão. A independência dos personagens de um único protagonista central, que absorvem o universo ficcional a partir da própria vivência e experimentam o tempo da história linearmente, tal como no mundo real, permite-os evoluir e se transformar. O movimento narrativo então, também se faz inconstante; ora arcos maiores são trabalhados, ora episódios que se encerram em si mesmos. Por vezes vemos um personagem viver uma situação que lhe proporciona uma mudança de atitude, por vezes é um episódio que contém uma aventura que se encerra em si mesma e não é mais referenciada. Assim, *Hora de Aventura* se configura como uma verdadeira narrativa complexa, que, a partir do uso de diversos dispositivos e recursos narrativos que evidenciam a abordagem de uma estética operacional em seu storytelling, como a subversão das temporalidades e a articulação de funções e índices entre episódios e temporadas, caracteriza sua complexidade como sutil.

Dessa maneira, expande-se efetivamente o campo de estudos de animação ao se analisar os modos de funcionamento de uma série emblemática, que mudou diversos paradigmas no cenário de animações seriadas ocidental. A partir da premissa que é possível se identificar quais os elementos próprios da série *Hora de Aventura* que representam uma quebra com padrões e que causam engajamento com seu público, a análise, considerando as especificidades do meio animado, procurou contribuir para a expansão da linguagem acadêmica acerca do tema. Por se tratar de um objeto cultural mainstream, ocidental e contemporâneo, o trabalho desenvolvido se insere também no contexto de estudos culturais da atualidade, ao compreender que *Hora de Aventura*, como uma série infantil, causou certa disrupção no cenário audiovisual ao se estabelecer como um sucesso de crítica e público em um contexto do *Peak TV* apesar de uma histórica resistência ao formato. Procurou-se construir um argumento de que é a sólida construção do universo ficcional coeso e coerente de *Hora de Aventura* um de seus elementos mais proeminentes. Esse universo, construído a partir da articulação e relação de seus diferentes

níveis (visual - textual - temporal) e sentidos por eles produzidos, permite que o público tenha uma gama variada de possíveis interações e engajamentos com a série e seus temas. Dessa maneira, a série ganha novas camadas de percepção e compreensão, que parecem ressoar com o público no momento de troca de informações e experiências através da internet.

Como um mapa móvel, *Hora de Aventura* funciona como um lugar de descobertas, de potencialidades, de maravilhamento. Suas histórias podem ser encontradas em todas suas partes. É realmente o lugar no qual a diversão nunca acaba.



Fig. 22 - A cartela-título oficial de *Hora de Aventura*, com Finn e Jake em sua icônica pose. Fonte: Adventure Time Wikia.



Fig. 23 - Imagem final do episódio final da série *Come Along With Me*, no qual Shermy e Beth copiam a pose de Finn e Jake. Fonte: Adventure Time Wikia.

6. REFERÊNCIAS

ADALIAN, J. Forget Peak TV: FX Boss John Landgraf Says We're Now in the 'Gilded Age' of Television. **Vulture**, New York. 3 Ago. 2018. Disponível em <<https://www.vulture.com/2018/08/fx-john-landgraf-tca-peak-tv-gilded-age.html>>. Acesso em Julho de 2019.

BARTHES, R. et al. **Análise Estrutural da Narrativa**. Petrópolis: Editora Vozes. 7ª edição, 2011.

BISSONNETTE, S. Scalar Travel Documentaries: Animating the Limits of the Body and Life. **Animation: an Interdisciplinary Journal**, 2014, Vol. 9(2), pp. 138–158.

BOOTH, P. Memories, Temporalities, Fictions: Temporal Displacement in Contemporary Television. **Television & New Media**, Vol. 12(4), pp. 370-388.

_____. **Digital Fandom: New Media Studies**. Nova Iorque: Peter Lang, 2010.

BRUNO, G. Site-Seeing: Architecture and the Moving Image. **Wide-Angle**, 19.4, 1997, pp. 8-24.

CHATMAN, S. **Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film**. Nova Iorque: Cornell University Press, 1978.

COHEN, K.F. **Forbidden Animation: Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America**. McFarland & Company, 2004. 238 p.

CRARY, J. **24/7: Capitalismo Tardio e os Fins do Sono**. São Paulo: Ubu Editora, 2016. 137 p.

DE KOSNIK, A. One Life to Live: Soap Opera Storytelling. In: MITTELL, J.; THOMPSON, E. (ed). **How to Watch Television**. Nova Iorque: New York University Press, 2013.

DESIDÉRIO, M. Os Números Impressionantes da Comic-con de SP, a Maior do Mundo", **Revista Exame**, São Paulo. 10 Dez. 2018. Disponível em <https://exame.abril.com.br/negocios/os-numeros-impressionantes-da-comic-con-de-sp-a-maior-do-mundo/>. Acesso em Junho de 2019.

GOLDSTEIN, R. This Is How an Episode of Cartoon Network's 'Adventure Time' Is Made. **Daily Beast**. Disponível em <<https://www.thedailybeast.com/this-is-how-an-episode-of-cartoon-networks-adventure-time-is-made>>. Acesso em Julho de 2019.

HERITAGE, S. Adventure Time: goodbye to the most inventive cartoon since The Simpsons. **The Guardian**, Londres, 5 Set. 2018. Disponível em <<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2018/sep/05/adventure-time-goodbye-to-the-most-inventive-cartoon-since-the-simpsons>>. Acesso em Julho de 2019.

HUSBANDS, Lilly. **Animated Alien Phenomenology in David Theobald's Experimental Animations**. *Frames Cinema Journal*, 2018.

JENKINS, H. **Convergence Culture: Where Old and New Media Collide**. Nova Iorque: New York University Press, , 2006.

JOST, F. **Do Que as Séries Americanas São Sintoma?**. Porto Alegre: Sulina, 2012. 70 p.

KASTRENAKES, J. New logo puts the dragon in 'Dungeons & Dragons'. **The Verge**. Disponível em <<https://www.theverge.com/2014/5/26/5751480/dungeons-and-dragons-new-logo-for-5th-edition>>. Acesso em Julho de 2019.

LAMARRE, T. **The Anime Machine: A Media Theory of Animation**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

_____. **The Anime Ecology: A Genealogy of Television, Animation and Game Media**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018. 415 p.

LOTZ, A.D. House: Narrative Complexity. In: MITTELL, J.; THOMPSON, E. (ed). **How to Watch Television**. Nova Iorque: New York University Press, 2013.

MACHADO, A. **A Televisão Levada a Sério**. São Paulo: Editora Senac São Paulo. 4º Edição, 2005. 244 p.

MARKS, P. After 14 Years, One Network For Children Refocuses... While Another, at 5, Gets Wackier Than Ever, **New York Times**, 27 Jul 1997. Disponível em <<https://www.nytimes.com/1997/07/27/movies/after-14-years-one-network-for-children-refocuses-while-another-5-gets-wackier.html>>. Acesso em Julho de 2019.

MCDONNELL, C. **The Art of Ooo**. Nova Iorque: Abrams, 2014. 351 p.

MITTELL, J.; THOMPSON, E. (ed). **How to Watch Television**. Nova Iorque: New York University Press, 2013.

MITTELL, J. Narrative Complexity in Contemporary American Television. **The Velvet Light Trap**, Nº 58, Fall 2006, pp. 29-40.

_____. **Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling**. Nova Iorque: New York University Press, 2015. Kindle Edition.

MITTELL, J. Phineas & Ferb: Children's Television. In: MITTELL, J.; THOMPSON, E. (ed). **How to Watch Television**. Nova Iorque: New York University Press, 2013.

MUMFORD, G. Is Adventure Time the Weirdest Kids' TV Show Ever? **The Guardian**, Londres, 7 Set. 2012. Disponível em <<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2012/sep/07/adventure-time-weirdest-show-ever>>. Acesso em Julho de 2019.

MUNGIOLI, M.C.P.; MOTTER, M.L. **Serialidade: O Prazer de Re-Conhecer e Pré-Ver**. In: VI Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom. Brasília, 2006.

MUNGIOLI, M.C.P.; PELEGRINI, C. Narrativas Compleas na Ficção Televisiva. In: **Revista Contracampo**, V.26, n. 1, ed. abril, 2013. Niterói: Contracampo, 2013. pp. 21-37.

MUNGIOLI, M.C.P. **Apontamentos para o Estudo da Narrativa**. Comunicação e Educação, São Paulo, Vol. 23, pp. 49 a 56. Jan/Abr 2002.

NEWMAN, M. From Beats to Arcs: Toward a Poetics of Television Narrative. **Velvet Light Trap**, N° 58, pp 16-28.

O'SULLIVAN, S. *The Sopranos*: Episodic Storytelling. In: MITTELL, J.; THOMPSON, E. (ed). **How to Watch Television**. Nova Iorque: New York University Press, 2013.

PONIEWOZIK, J. 'Adventure Time,' TV's Surreal Masterpiece, Comes to an End, **The New York Times**, New York, 2 Set. 2018. Disponível em <<https://www.nytimes.com/2018/09/02/arts/television/adventure-time-appraisal-series-finale.html>>. Acesso de Julho de 2019.

RUSAK, G. Serialized Storytelling: Why making binge-worthy shows with intricate story arcs and complex characters is not just for grown up TV anymore. **Kidscreen**. 4 Abr 2017. Disponível em <<http://kidscreen.com/2017/04/04/kids-tv-and-the-power-of-serialized-storytelling/>>. Acesso em Abril de 2019.

RYAN, M. e LITTLETON, C. TV Series Budgets Hit the Breaking Point as Costs Skyrocket in Peak TV Era. **Variety**. Disponível em <<https://variety.com/2017/tv/news/tv-series-budgets-costs-rising-peak-tv-1202570158/>>. Acesso em Julho de 2019.

SAMMOND, N. **Birth of an Industry: Blackface Minstrelsy and the Rise of American Animation**. Duke University Press, 2015. 382 p.

STANITZEK, G. Reading the Title Sequence (Vorspann, Générique). **Cinema Journal**, Vol. 48, No. 4, Summer 2009, pp. 44-58.

STEINBERG, Marc. **Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012. Kindle Edition.

STRAUSS, N. 'Adventure Time': The Trippiest Show on Television. **Rolling Stone Magazine**, Los Angeles, 2 Out. 2014. Disponível em <<https://www.rollingstone.com/tv/tv-news/adventure-time-the-trippiest-show-on-television-84180/>>. Acesso em Julho de 2019.

TODOROV, T. **As Estruturas Narrativas**. São Paulo: Perspectiva. 2° impressão da 5° edição, 2008. 202 p.

_____. As Categorias da Narrativa Literária. In: BARTHES, R. et al. **Análise Estrutural da Narrativa**. Petrópolis: Editora Vozes. 7° edição, 2011.

VANDERWERFF, E. T. FX president John Landgraf has been dubbed "the mayor of television." This interview will show you why. **Vox**. 17 Ago 2018. Disponível em <<https://www.vox.com/2018/8/10/17672640/john-landgraf-fx-interview-podcas>>t. Acesso em Julho de 2019.

VIRTUE, G. A Song of Ice and Ire: How Game of Thrones Enraged its Audience. **The Guardian**. 15 Mai 2019. Disponível em <<https://www.theguardian.com/tv-and>>

radio/2019/may/15/a-song-of-ice-and-ire-how-game-of-thrones-enraged-its-audience>.
Acesso em Julho de 2019.