



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA

Ana Carolina Souza Cotrim

O existencialismo no arco narrativo da personagem Finn, o humano, na série de animação “Hora de Aventura”.

Pelotas/RS

2023

Ana Carolina Souza Cotrim

O existencialismo no arco narrativo da personagem Finn, o humano, na série de animação “Hora de Aventura”.

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Prof. Andre Luis Porto Macedo

Pelotas
2023

Ana Carolina Souza Cotrim

O existencialismo no arco narrativo da personagem Finn, o humano, na série de animação “Hora de Aventura”.

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em (data da banca por extenso).

Banca Examinadora:

Prof. Ma. Andre Luis Porto Macedo

Prof. Dra. Carla Schneider

Prof. Dr. Roberto Ribeiro Miranda Cotta

Agradecimentos

A minha madrinha Telma, pela generosidade e ajuda;

A minha amiga Letícia, pela revisão e conversas esclarecedoras;

Ao meu parceiro Jefferson, pela paciência e distrações bem vindas e necessárias;

A minha mãe Cleide, pelo apoio incondicional durante toda a minha trajetória.

RESUMO

Esse artigo apresenta-se como uma análise fílmica do arco narrativo da personagem Finn, o humano, protagonista da série de desenho animado *Hora de Aventura*, através do *Arco de mudança ou transformação*, descrito por K.M Weiland, em sua obra "Creating character arcs", à luz da filosofia existencialista de Sartre, Nietzsche e Camus. Através da descrição e análise da narrativa de episódios selecionados, busca-se relacionar o existencialismo com o arco narrativo da protagonista e conseqüentemente com a temática da série. O objetivo é contribuir para uma compreensão mais profunda da série, além de demonstrar como "Hora de Aventura" pode ser uma importante ferramenta para refletir sobre questões filosóficas e existenciais.

PALAVRAS-CHAVE: Animação; Hora de Aventura; arco de personagem; análise fílmica; existencialismo

ABSTRACT

This article presents itself as a filmic analysis of the narrative arc of the character Finn, the human, protagonist of the cartoon series Adventure Time, through the Arc of change or transformation, described by K.M Weiland, in her work "Creating character arcs" , in light of the existentialist philosophy of Sartre, Nietzsche and Camus. Through the description and analysis of the scripts of selected episodes, we seek to relate existentialism with the narrative arc of the protagonist and consequently with the theme of the series. The goal is to contribute to a deeper understanding of the series, in addition to demonstrating how "Adventure Time" can be an important tool to reflect on philosophical and existential questions.

KEYWORDS: Animation; Adventure Time; character arc; film analysis; existentialism

Índice de figuras

Figura 1: Personagens de Hora de Aventura.....	8
Figura 2: Funcionamento do arco de mudança ou transformação.....	15

Sumário

<u>1.INTRODUÇÃO.....</u>	<u>8</u>
<u>2.METODOLOGIA.....</u>	<u>9</u>
<u>3. A NARRATIVA DE HORA DE AVENTURA E A TRAJETÓRIA DA PERSONAGEM FINN, O HUMAN.....</u>	<u>10</u>
<u>4.O EXISTENCIALISMO E A NARRATIVA DE HORA DE AVENTURA.....</u>	<u>12</u>
4.1 O EXISTENCIALISMO, SEGUNDO JEAN PAUL SARTRE.....	12
4.2 O EXISTENCIALISMO NA NARRATIVA DE HORA DE AVENTURA.....	13
4.2.1 AMOR FATI.....	14
4.2.2 O ABSURDISMO E O SUICÍDIO LITERAL E FILOSÓFICO.....	15
<u>5.ARCOS DE PERSONAGENS.....</u>	<u>16</u>
5.1 O ARCO DE PERSONAGEM DE FINN, O HUMANO.....	18
<u>6.ANÁLISE FÍLMICA: O ARCO NARRATIVO DA PERSONAGEM FINN E A FILOSOFIA EXISTENCIALISTA.....</u>	<u>20</u>
6.1 PRIMEIRA PARTE - O BRAÇO.....	20
6.2 SEGUNDA PARTE - O VAZIO.....	23
6.3 TERCEIRA PARTE - EGRESSO.....	25
<u>7.CONCLUSÃO.....</u>	<u>27</u>
<u>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</u>	<u>28</u>

1.INTRODUÇÃO

Hora de Aventura é uma série de desenho animado estadunidense, criada por *Pandleton Ward*, produzida pelo *Frederator Studios* e exibida pelo *Cartoon Network*. É conhecida pela mistura única de humor, aventura e temas emocionais profundos, bem como cores vibrantes e estilo único de arte e animação.

Figura : Personagens de Hora de Aventura.

Fonte: divulgação Cartoon Network

A série é elogiada por sua originalidade e influência na cultura popular, tornando-se um clássico moderno da televisão animada. Conquistou um grande público com seu universo fantástico e personagens cativantes. Entre eles, está Finn, um garoto que enfrenta diversos desafios e aventuras em sua jornada. A série apresenta questões profundas e complexas sobre a existência humana, sendo assim, entende-se que o existencialismo (movimento filosófico) se relaciona com o arco narrativo da protagonista: Finn, o humano.

Nesse contexto, este artigo pretende analisar o segmento narrativo da personagem Finn, através do *Arco de mudança ou transformação*, descrito por K.M Weiland, em sua obra "*Creating character arcs*". Tendo como principal objetivo, observar a jornada de Finn, seus relacionamentos, traumas e questionamentos, através da filosofia existencialista, e investigar como a série *Hora de aventura* tem o existencialismo como um de seus principais temas.

Para fundamentar este trabalho, apresentam-se, nas próximas seções, considerações sobre a personagem principal e sua evolução na narrativa, os conceitos de arcos de personagens de *Robert Mckee* e *K.M Weiland*, o conceito de existencialismo, segundo Jean Paul Sartre, a análise de alguns episódios da série, à luz dos pensamentos de Sartre e dos filósofos Friedrich Nietzsche e Albert Camus, e as considerações finais.

Espera-se, dessa forma, contribuir para uma compreensão mais profunda da série e sua relação com o existencialismo, além de demonstrar como *Hora de Aventura* pode ser uma importante ferramenta para refletir sobre questões filosóficas e existenciais.

2.METODOLOGIA

De acordo com Vanoye e Goliot-Leté (1994), a análise fílmica é uma metodologia que envolve a decomposição dos elementos que compõem uma obra audiovisual, agrupando-os sob uma perspectiva específica e destacando cada um deles. O analista deve ser capaz de desmontar a obra em seus componentes e analisá-los de acordo com a orientação da pesquisa.

Utilizou-se, neste artigo, a *análise fílmica*, para relacionar o arco narrativo da personagem Finn, protagonista da série *Hora de aventura*, com a filosofia existencialista de Sartre, Camus e Nietzsche, através da descrição e análise da narrativa dos episódios selecionados.

Assim, a análise foi dividida em três partes:

- *Primeira parte – O braço*

Nessa primeira etapa, buscou-se analisar um dos eventos mais marcantes da jornada de Finn: a perda de seu braço. Essa é uma fase longa e complexa na história da personagem. Devido a isso, focou-se em dois episódios que tratam da

reação de Finn após esse evento traumático: *A torre* (episódio 04, sexta temporada) e *Breezinha* (episódio 06, sexta temporada).

- *Segunda parte – O vazio*

Nessa etapa, pretendeu-se analisar o episódio *O cometa* (episódio 43, sexta temporada) que retrata os questionamentos de Finn e sua aceitação do destino.

- *Terceira parte – Egresso*

Na terceira etapa, foi analisado o episódio “*O salão de saída*” (episódio 24, sétima temporada), através das ideias de Camus, em seu livro “*O mito de Sisífo*”. Apesar de ser posterior aos acontecimentos analisados no artigo, é um episódio simbólico e um dos mais importantes para a jornada de Finn, marcando sua mudança de perspectiva em relação a si mesmo e ao mundo.

3. A NARRATIVA DE HORA DE AVENTURA E A TRAJETÓRIA DA PERSONAGEM FINN, O HUMAN

A série Hora de Aventura apresenta as aventuras de Finn, um garoto humano, e o seu melhor amigo e irmão adotivo Jake, um cachorro com poderes que lhe permitem mudar de forma e tamanho. Esses dois personagens habitam a terra pós-apocalíptica de *Ooo*, milhares de anos após a chamada “Grande guerra dos cogumelos”. Acredita-se que Finn seja o único humano sobrevivente, encontrado, ainda bebê, por um casal de cães, os pais biológicos de Jake, que se tornaram os pais adotivos de Finn.

Ao conhecermos a história de Finn e sua progressão, nota-se, que é justamente a humanidade de Finn que o torna uma personagem tão interessante. Pois, ao observar o seu desenvolvimento na série, entende-se que ele é um herói imperfeito, falho, uma pessoa com um bom coração, mas que mesmo assim pode praticar atos ruins. No decorrer das temporadas, é possível perceber que Finn pode ser egocêntrico e manipulador, assim como, vingativo e agressivo nos seus momentos de raiva.

Finn se apaixona, tem seu coração quebrado duas vezes, sendo na segunda, um resultado de suas próprias falhas, é abandonado pelo pai duas vezes, e ao longo desses momentos, tem sua moral questionada várias vezes. Com isso, percebe-se esse amadurecimento e complexidade, ao passo que os roteiristas da série vão

constantemente desafiando suas personagens e, mais importante, desafiando seu herói ao longo do tempo.

A história de *Hora de Aventura* é gradual e lenta e acontece, especialmente, através do olhar de Finn. No começo de sua jornada, ele é uma criança com uma visão simplificada e ingênua do mundo, o tom da narrativa da série reflete isso. Nas primeiras temporadas, o enredo é mais despretensioso, focando especialmente no humor e nas aventuras de seus protagonistas: um herói e seu melhor amigo, salvando princesas e derrotando inimigos. Entre a primeira temporada e a terceira, as narrativas de cada episódio são únicas, havendo pouca ou nenhuma continuidade entre os episódios. Mas à medida que Finn vai crescendo e seus conflitos vão se tornando mais desenvolvidos, aí que a narrativa da série ganha mais profundidade. Assim, Finn, os demais personagens e, inclusive, a terra de *Ooo* apresentam-se mais complexos.

No artigo “*Análise do desenho animado Hora de Aventura – as diferentes leituras da mesma mensagem*”, a autora Rebecca Costa Ramos usa a teoria de Jason Mittell – professor estadunidense, que possui pesquisas no campo de cultura midiática norte-americana – com o objetivo de analisar a complexidade narrativa da série. Na perspectiva de Mittell (2013) a *complexidade narrativa* é um formato não convencional de séries que se distingue do modo tradicional, em que cada episódio tem uma história isolada e concluída. Ao invés disso, as séries sofrem alterações que as assemelham a novelas, com ênfase na continuidade da história ao longo dos episódios. Contudo, ao contrário das novelas, em que cada capítulo serve somente para dar sequência à história, cada episódio de uma série complexa possui uma identidade singular. Eventos podem ter início e fim em um mesmo episódio, enquanto uma história principal, que teve início anteriormente, é desenvolvida ao longo dos próximos episódios (Ramos, 2016, p. 5).

Segundo Mittell (2013), as séries de TV contemporâneas incentivam o público a montar as peças da narrativa. Esse modelo é encontrado em diversas séries, nos Estados Unidos, e cada vez mais em outras partes do mundo, incluindo animações como *Hora de Aventura*. Essas produções abandonam o formato convencional e consolidado para o público infantil. A mudança de *Hora de Aventura*, de uma série com uma narrativa mais simples para uma narrativa mais complexa, revela o

amadurecimento emocional não apenas de suas personagens mas, também, do público, já que *Hora de Aventura* é uma série na qual supõe que seus espectadores foram crescendo com seus personagens ao longo desses oito anos de exibição (entre 2010 e 2018).

4.O EXISTENCIALISMO E A NARRATIVA DE HORA DE AVENTURA

4.1 O existencialismo, segundo Jean Paul Sartre

O existencialismo é uma corrente filosófica que nega a ideia de que o ser humano tem uma essência pré-determinada e de que exista uma “natureza humana”. Para Sartre (2014), um dos principais pensadores existencialistas, o ser humano é o único responsável pela sua própria “essência” e também por suas ações. Em sua obra *“O existencialismo é um humanismo”*, o autor apresenta uma das frases definidoras do pensamento existencialista quando diz que *“A existência precede a essência”* e, assim, explica:

Que significa, aqui, que a existência precede a essência? Significa que o homem existe primeiro, se encontra, surge no mundo, e se define em seguida. Se o homem, na concepção do existencialismo não é definível, é porque ele não é, inicialmente, nada. Ele apenas será alguma coisa posteriormente, e será aquilo que ele se tornar. [...] o homem nada mais é do que ele se faz. Esse é o primeiro princípio do existencialismo (SARTRE, 2014, p. 19).

Por negar completamente qualquer tipo de determinismo, seja natural ou religioso, o existencialismo é acusado de ser pessimista, porém Sartre (2014) defende que, na verdade, ele é o mais otimista das correntes filosóficas, na medida em que coloca o destino do ser humano nele mesmo. Os fatores culturais influenciam nessa “essência” construída ao longo da vida. Família, educação, classe social, gênero e etnia são alguns exemplos. No entanto, Sartre (2014) defende que nem mesmo esses fatores são determinantes, pois “Não somos aquilo que fizeram de nós, mas o que fazemos com o que fizeram de nós” (SARTRE, 2014).

O existencialismo tira o ser humano da passividade e oferece a liberdade de criar um sentido para a própria vida. Sartre (2014) afirmou que o ser humano não tem outra escolha senão ser livre e que essa liberdade é uma condição inerente à

sua existência. Assim, o homem é responsável pelas suas ações, escolhas e o sentido da sua própria existência e isso pode ser tanto empoderador quanto assustador.

4.2 O Existencialismo na narrativa de Hora de Aventura

No pequeno documentário *How an ideia becomes Adventure Time*, o artista de *storyboard*¹ da série, Adam Muro, afirma que:

Para o propósito dessa série, nós temos muitos arquétipos. Temos a princesa, o herói, o companheiro do herói. E geralmente nós tentamos não os virar completamente, mas distorcê-los o suficiente para que você não sinta que está simplesmente assistindo uma história de herói. Elas (as personagens) têm tantas neuroses quanto nós e elas se sentem tão nostálgicas quanto nós. Ele (Finn) é uma criança e ele luta as vezes, mas ele também se diverte e é casual. Nós tentamos diminuir o ritmo sempre que podemos ter momentos onde ele está apenas sentando no sofá inventando uma música com Jake. (Cartoon Network, 2014)

A partir desse fragmento do documentário, pode-se observar que Hora de aventura valoriza a complexidade e a humanidade das personagens, em vez de apresentá-las como simples estereótipos ou arquétipos.

Essa ênfase na complexidade das personagens é importante, porque reflete uma das ideias centrais do existencialismo: a ideia de que a existência humana é complexa e cheia de nuances e que as pessoas são livres para criar seu próprio significado na vida. Ao dar às personagens um senso de humanidade e individualidade, a série sugere que cada uma é única e capaz de tomar suas próprias decisões, em vez de serem limitadas por papéis predeterminados.

¹ Um *storyboard* é uma sequência visual que representa a narrativa de uma história. É comumente usado na produção de filmes, animações, comerciais, jogos e outras formas de mídia visual. Um *storyboard* geralmente é composto por uma série de quadros ou painéis que mostram as principais cenas ou momentos-chave da história, acompanhados por descrições curtas ou diálogos. Cada quadro do *storyboard* geralmente representa um único plano e inclui elementos como personagens, cenários, ações e diálogos. Essa representação visual ajuda a planejar e organizar a estrutura narrativa de uma história, permitindo que os criadores visualizem e comuniquem suas ideias de forma clara e eficaz. O *storyboard* é uma ferramenta valiosa para os profissionais da mídia, pois ajuda a estabelecer a composição visual, o fluxo da história, a progressão emocional e a sequência de eventos antes de iniciar a produção propriamente dita. Ele permite que os criadores experimentem diferentes abordagens e façam ajustes antes de investir recursos significativos na produção final.

Se analisados, pela perspectiva do existencialismo, os momentos causais, tão valorizados pelos artistas da série, apresentam sentido. Afinal, apesar de vivenciarem grandes momentos, durante a vida, uma porcentagem significativa dela é composta por situações onde pouco de importante acontece, o que traz uma semelhança com a realidade humana. Para Nietzsche são nesses momentos cotidianos em que encontrar um sentido para a vida é mais essencial e exige criatividade.

De que meios dispomos para tornar as coisas belas, atraentes, desejáveis para nós, quando elas não são? [...] tudo isso devemos aprender com os artistas e no restante ser mais sábios do que eles. Pois neles esta sutil capacidade termina, normalmente, onde termina a arte e começa a vida; a nós, no entanto, queremos ser os poetas autores de nossas vidas, principiando pelas coisas mínimas e cotidianas. (NIETZSCHE, 2015, p. 202)

Muitos elementos do existencialismo aparecem na narrativa, principalmente em relação aos temas da liberdade, da escolha e da busca por um sentido na vida. Os filósofos Friedrich Nietzsche e Albert Camus são importantes para se compreender como esses temas são abordados.

Nietzsche é conhecido por sua crítica à moral tradicional e sua defesa da vontade de poder. Já a filosofia de Camus se concentra na ideia do absurdo da existência humana e na necessidade de encontrar um sentido pessoal em um mundo aparentemente sem sentido. Essa ideia é refletida na jornada do personagem Finn, que está em constante busca por sua identidade e propósito na vida. Finn também se depara com o absurdo da vida, em vários momentos da série, como quando confronta a inevitabilidade da morte ou quando enfrenta ameaças existenciais, como o vazio ou a alienação.

Nas duas teorias filosóficas, a ideia de liberdade é fundamental para o existencialismo. Na série, Finn e Jake são livres para escolher seus próprios caminhos e tomar suas próprias decisões, mesmo que isso signifique enfrentar consequências difíceis ou dolorosas.

A escolha também é vista na forma como as personagens lidam com o amor e o relacionamento, como no caso da relação entre Finn e a Princesa de Fogo. A escolha de Finn ao manipular a princesa para satisfazer seus desejos pessoais faz

com que ele precise lidar com as consequências de suas ações, magoando-a e afastando-a dele.

Para a análise da série pela perspectiva desses autores, é importante entender alguns conceitos da filosofia de ambos, apresentados a seguir.

4.2.1 Amor Fati

Friedrich Nietzsche (2015) apresenta, em suas obras *Ecce Homo e A Gaia Ciência*, um conceito que ele denomina *Amor Fati*, normalmente traduzido como *Amor ao destino*. Conforme a perspectiva de Nietzsche, amar é atuar proativamente, é afirmar aquilo que se ama. Na visão do autor, o *destino* é tudo aquilo que acontece na vida das pessoas. Logo, o *Amor Fati* compreende a totalidade dos acontecimentos, com entendimento de que o incontornável é necessário, alheio a percepções de "bom" e "ruim". Ele advoga:

Minha fórmula para a grandeza do homem é amor fati: não querer nada de outro modo, nem para adiante nem para trás, nem em toda a eternidade. Não meramente suportar o necessário, e menos ainda dissimulá-lo – todo idealismo é mendacidade diante do necessário – mas amá-lo. (NIETZSCHE, 2015, p.51).

A consequência natural do Amor Fati é que, ao afirmar tudo que lhe ocorre, a pessoa é capaz de tirar proveito de todas as situações. Apesar de ser desafiador, é possível fortalecer-se em situações que requerem muito dela. O *amor fati* a incita a não colocar em outras pessoas ou fatores externos a responsabilidade de suas vidas, mas assumi-la por completo.

Nietzsche (2015) acrescenta que um indivíduo que vingou é capaz de transformar as injúrias recebidas em oportunidades de crescimento e desenvolvimento pessoal, utilizando as circunstâncias negativas em seu favor. Ele é resiliente o suficiente para superar qualquer obstáculo e tudo o que acontece com ele acaba contribuindo para o seu fortalecimento e crescimento. Em outras palavras, ele é capaz de encontrar benefícios, mesmo nas situações mais difíceis, e transformá-las em oportunidades para crescer e evoluir (NIETZSCHE, 2015).

4.2.2 O Absurdismo e o suicídio literal e filosófico

Em seu livro, *O Mito de Sísifo*, Albert Camus (2010) apresenta a filosofia absurdista, que é inspirada especialmente na ideia do *Absurdo* da existência humana. Para Camus (2010), o absurdo é o divórcio entre o que o espírito do indivíduo que deseja e o mundo que o decepciona.

O absurdo não está nem no ser humano nem no mundo, mas na relação entre eles. Por exemplo: o ser humano tem desejos, o mundo é indiferente; o ser humano tem nostalgia de unidade, o mundo oferece apenas fragmentação; o ser humano preza pela racionalidade, o mundo é irracional. O absurdo é indefinível porque é impossível para o ser humano compreender a realidade, apesar de algumas características de como ele se apresenta poderem ser apontadas.

De acordo com Camus (2010), o absurdo é a razão lúdica que surge quando a razão humana atinge o seu limite de compreensão da realidade. Ele argumenta que a capacidade de reconhecer isso é o que diferencia os humanos de outros animais, já que são os únicos conscientes da própria mortalidade e de que a vida é um jogo no qual sempre se perde. O absurdo leva as pessoas a refletirem sobre o único problema filosófico realmente relevante, que é o suicídio. O autor assim acrescenta,

Matar-se, em certo sentido, e como no melodrama, é confessar. Confessar que fomos superados pela vida ou que não a entendemos. [...] Viver, naturalmente, nunca é fácil. Continuamos fazendo os gestos que a existência impõe por muitos motivos, o primeiro dos quais é o costume. Morrer por vontade própria supõe que se reconheceu, mesmo instintivamente, o caráter ridículo desse costume, a ausência de qualquer motivo profundo para viver, o caráter insensato da agitação cotidiana e a inutilidade do sofrimento. (CAMUS, 2010, p. 3).

Para Camus (2010), há dois tipos de suicídio, o literal e o filosófico. O suicídio filosófico é qualquer forma de escapismo, distrações que as pessoas usam para mentir para si mesmas e evitar pensar na realidade. Ele afirma que as ideologias religiosas, espirituais ou políticas são tentativas de preencher o vazio existencial diante do absurdo com ilusões e se apresenta *contra* as duas formas de suicídio. Segundo ele, o ser humano jamais deve fugir do vazio e sim encará-lo de frente através da revolta.

Dessa forma, o suicídio seria se render ao absurdo, *revoltar-se* contra ele, então seria se agarrar à existência e fazer da vida algo extraordinário, vivenciando uma variedade de experiências e estando sempre engajado no momento presente.

Para Camus, a *revolta* é a solução existencial para a vida humana e a resistência frente ao absurdo e ao mundo que esmaga.

5.ARCOS DE PERSONAGENS

Arcos de personagens, segundo Mackee (2017), é definida como uma jornada de mudança interna, para melhor ou para pior, que a personagem vive durante a narrativa. É através dos obstáculos externos que a personagem é obrigada a enfrentar seus conflitos internos com o objetivo de evoluir.

Para Weiland (2016), arco de personagem é a jornada de mudança interior da personagem, de um “lugar” espiritual / emocional / intelectual para outro.

Para a autora, mudança na narrativa cria drama e a mudança de crença de uma personagem cria significado. Os arcos narrativos das personagens, em especial da protagonista, é o que define o *tema* da narrativa. Segundo ela:

Os arcos das personagens não apenas influenciam a estrutura da história, eles também são uma influência direta no tema. Em alguns aspectos podemos ir tão longe a ponto de dizer que arcos de personagem = tema. (WEILAND, 2016 , p. 7).

No livro “*Creating character arcs*”, Weiland (2016) estabelece quatro tipos principais de arcos de personagem: *Arco de mudança ou transformação*; *Arco de crescimento*; *Arco de queda* e *Arco plano*. Para os propósitos deste artigo, importa apenas o Arco de mudança ou transformação, que foi utilizado para análise do arco da personagem Finn, o humano.

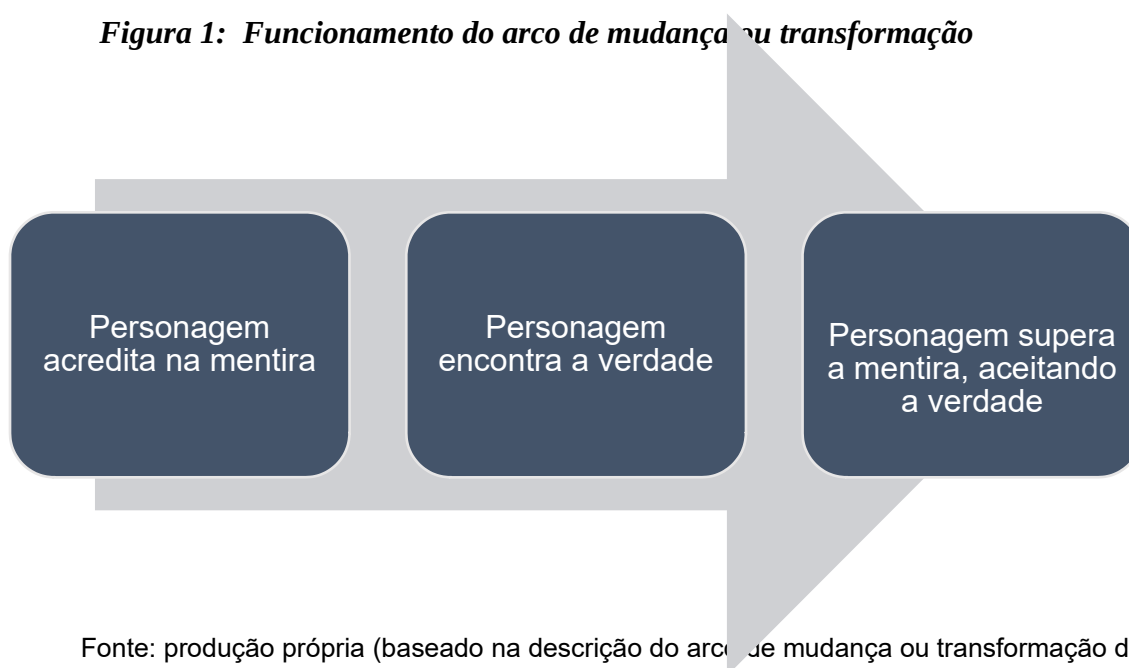
Para o desenvolvimento de um Arco de mudança, de acordo com Weiland (2016), há quatro aspectos principais que são:

- 1 *Want (querer)* – É aquilo que a personagem deseja, o que faz com ele/ela aja e enfrente os obstáculos entre ele/ela e seu objetivo ou desejo, levando a narrativa para frente.
- 2 *Need (precisar)* – É o que a personagem precisa aprender sobre si mesma. Os obstáculos que enfrenta para encontrar o que precisa são comumente causados pela própria personagem, são internos.

- 3 *Lie (mentira)* – É algo que a personagem acredita ser verdade sobre si mesma ou o mundo, mas algo sobre essa crença é errado. Para encontrar aquilo de que precisa, é necessário reconhecer essa mentira.
- 4 *Ghost (fantasma)* – É a razão que faz a personagem acreditar na mentira. Normalmente se relaciona com uma experiência traumática do passado da personagem que moldou sua visão sobre o mundo e sobre si mesmo (WEILAND, 2016).

Um arco de mudança funciona de acordo com a sequência mostrada na figura abaixo:

Figura 1: Funcionamento do arco de mudança ou transformação



Fonte: produção própria (baseado na descrição do arco de mudança ou transformação de K.M Weiland, 2016).

O arco de mudança e transformação é importante, porque ajuda a criar personagens que evoluem e crescem ao longo da narrativa. Ele também pode ser usado para criar um senso de propósito ou mensagem na história, mostrando aos espectadores a importância de superar mentiras e crenças limitantes.

5.1 O Arco de Personagem de Finn, o humano

O arco narrativo de Finn, em *Hora de Aventura*, possui os quatro elementos de um *Arco de mudança* e todos eles estão relacionados a um profundo vazio

existencial vivenciado pela personagem. O arco de Finn pode ser interpretado através da filosofia existencialista de pensadores como Friedrich Nietzsche (2015), Albert Camus (2010), e Jean-Paul Sartre (2014), especialmente no que diz respeito à contradição entre o que a personagem *quer* e do que ela *precisa*.

Durante parte de sua jornada, Finn se recusa a enfrentar o vazio que sente. Ele deseja buscar soluções como vingança ou distrações, que não funcionam, porque ele precisa reconhecer o seu vazio e aprender a lidar com ele. Traumas e situações externas geram conflitos internos na personagem que são os mais importantes para os roteiristas da série. O primeiro “fantasma” de Finn é a perda de seus pais ao ser deixado na floresta. Ele foi encontrado e adotado pelos pais de Jake. Apesar de ter sido criado com amor, não teve contato com outros humanos.

Esse fato cria uma das “mentiras” da personagem, pois ela acredita ser o único humano sobrevivente na Terra de *Ooo*, apesar de, aparentemente, isso ser uma situação que não o incomoda. O episódio *Susana Forte*² (episódio 18, segunda temporada), Finn diz para Jake que, quando pensa muito sobre o assunto, ele se sente “bolado e esquisito”. Esse mesmo episódio mostra como a falta de contato com outros humanos causam nele um sentimento de solidão e vazio.

No fim da quinta temporada, Finn descobre, através do seu amigo Billy, que seu pai está vivo e está na Cidadela, uma prisão especial para quem comete crimes cósmicos. Finn e Jake vão procurá-lo. O pai de Finn, Martin, não demonstra se lembrar do filho e não esboça muita reação quando Jake o apresenta. Quando confrontado por Finn sobre o motivo de o ter abandonado, Martin age com indiferença, afirmando que, devido ter passado muito tempo, não se recorda. Durante o episódio, ele está sempre tentando escapar da Cidadela e evitando confronto com Finn.

Ao tentar impedir o pai de fugir, em uma nave, com outros prisioneiros, Finn perde o braço. Um pouco da gosma de um dos guardiões da Cidadela toca o braço

² No episódio, Finn e Jake encontram uma caverna subterrânea, onde vive uma tribo que aparenta ser de humanos, que usam chapéus em forma de animais (similares aos de Finn). Entre eles está Susana, uma mulher extraordinariamente forte mas que, por viver em uma caverna por muito tempo, tem medo de tudo que encontra na superfície. Finn e Jake a ajudam superar seus medos e a tirar todos os membros da tribo da caverna. Porém, no final do episódio, quando eles retiram seus chapéus, descobre-se que não são seres humanos, são mutantes com guelras e barbatanas. Finn pergunta a Susana – a única a não tirar seu chapéu – se ela é um ser humano. Porém, ela foge, assustada. Fica clara a decepção de Finn ao se ver novamente como o único ser humano na terra de *Ooo*. Esse sentimento de solidão é algo que contribui para seu vazio existencial desde o começo da série.

dele. Essa gosma tem um poder de cura e rejuvenescimento e, ao tocar o braço de Finn, uma pequena flor nasce nele.

Esse acontecimento é uma experiência traumática para Finn, criando um dos “*fantasmas*” mais significativos da personagem, simbolicamente representado pela perda de seu braço. A partir disso, inicia-se uma sequência de fatos onde a personagem vai tentar lidar com esse trauma e com o vazio por ele deixado. São esses eventos que se pretende analisar, neste artigo, à luz da filosofia existencialista.

6. ANÁLISE FÍLMICA: O ARCO NARRATIVO DA PERSONAGEM FINN E A FILOSOFIA EXISTENCIALISTA

6.1 Primeira parte – O braço

A Torre (episódio 4, sexta temporada)

O episódio 4 começa com Finn tentando cozinhar um espaguete, usando uma prótese de braço, feita de doces, que a princesa Jujuba construiu para ele. Porém, a prótese é muito desproporcional ao corpo de Finn e ele tem muita dificuldade em usá-la, o que faz com que ele fique ainda mais frustrado e com raiva. Jake aparece e tenta ajudá-lo, dizendo que seus sentimentos são compreensíveis e que as pessoas, quando lhe dava outros braços, estavam apenas tirando seu foco do que é importante. Jake diz à Finn que ele deve usar seu “coração de melão”. Nesse momento da animação, usando seus poderes, ele mostra visualmente a Finn um coração na sua própria cabeça. Porém, Finn diz que o que ele deseja é encontrar seu pai e arrancar o braço dele como vingança. A *mentira* que Finn acredita, nesse episódio, é que a vingança vai ajudá-lo a se sentir melhor em relação à decepção com seu pai e o vazio deixado por ele.

Quando Finn está pensando em como poderia ir até o espaço procurar seu pai, um “braço fantasma” surge no lugar de seu antigo, e começa a empilhar pedras, aparentemente agindo por vontade própria. Surge, então, a ideia de construir uma torre para chegar ao espaço.

A Princesa Jujuba aparece por observar que os sentimentos de Finn estão fortes e fora de controle, levando o membro fantasma a se manifestar. Ela o chama de “prótese electro-emocional telecinética” e diz que pode ser muito perigoso para Finn e todos ao redor dele. Jake, por outro lado, discorda, dizendo que o comportamento de Finn é natural e que ele deve ser deixado para resolver isso sozinho.

Enquanto constrói a torre, Finn entra, acidentalmente, em uma casa feita de nuvens, onde seu habitante, “o menino nuvem”, diz a ele que costumava ser água e odiava quando as pessoas nadavam nele. Devido a isso, ele evaporou, tornando-se nuvem. Percebe-se que a solução encontrada pelo menino, para resolver o problema, foi a fuga. Finn diz que ele deveria ter “arrancado as pernas deles”. É perceptível, nesse discurso de Finn, o quanto ele está obcecado por vingança, entendendo ser a única solução para lidar com seus sentimentos de raiva, desapontamento e frustração.

Quando Finn chega ao espaço, desmaia pela falta de oxigênio. Aparece uma nave e o resgata. Após acordar, descobre que seu pai se encontra na nave. Finn o ataca e tenta arrancar seu braço com as próprias mãos. Porém, ao perceber a dor que está causando ao pai, desiste e se sente frustrado. É revelado que Martin era, na verdade, a Princesa Jujuba disfarçada. Ela diz que enganou Finn e o levou para seu bunker. Como ele tinha pouco oxigênio, já estava tendo alucinações e o truque foi fácil de ser aplicado. Ela queria fazer com que Finn enfrentasse seu pai – mesmo sendo uma mentira – para que pudesse compreender e assumir seus verdadeiros sentimentos.

Ao final do episódio, Finn percebe que o seu desejo era ter o seu braço de volta e não arrancar o braço de Martin, e isso não aconteceria se ele se vingasse. O “braço fantasma” desaparece e Finn diz que não deseja mais vingança. Assim, ele e Jake decidem derrubar a torre, que cai no Reino Doce, machucando o braço da Princesa Jujuba. A tentativa de vingança apenas fez com que Finn se tornasse como Martin, machucando alguém que o ajudou.

Nesse episódio, constatamos o conflito inicial de Finn, sua contradição em relação ao que ele *quer* e o de que ele *precisa*. No início do episódio, quando Jake diz a ele que precisa usar seu “coração de melão”, declara que Finn não precisa de

outros braços, ele não necessita continuar com a sua vida normalmente depois do que aconteceu. Ele *precisa* pensar, aceitar os fatos e os seus sentimentos em relação a eles.

Breezinha (episódio 6, sexta temporada)

Em *Breezinha*, após sua tentativa de vingança não lhe proporcionar nenhuma melhora, em relação ao seu sentimento de vazio, Finn escolhe abandonar todas as emoções. Além de estar lidando com o abandono de seu pai e a perda do seu braço, alguns episódios antes, ele vive o término de relacionamento com a Princesa de Fogo.

Foi no episódio *Frio e Fogo (episódio 30, quinta temporada)*, que Finn manipulou a Princesa de Fogo, sua namorada, usando informações pessoais sobre ela, para satisfazer seus próprios desejos, de forma egoísta. Apesar de sentir culpa pela forma como a tratou e como a relação terminou, pedindo desculpas e mostrando arrependimento, não foi perdoado de imediato e ela se afastou dele.

Finn nunca vivenciou algo assim, sua vida costumava ser simples e agora ele precisava lidar com todas essas emoções complexas. Esses desafios internos da personagem são essenciais para o desenvolvimento do seu arco narrativo.

Nesse momento da história, Finn encontra-se deprimido, apático, sua personalidade alegre e energética apagada. O episódio começa com a Doutora Princesa examinando a flor no braço dele, que está murchando. Depois de perguntar sobre o cuidado com a flor, ela percebe que a falta de emoções em Finn está afetando o crescimento dela. A doutora sugere que ele se divirta e vá à festa da Princesa Caranguejo. No caminho para a festa, Finn encontra a Abelha Breezinha, que se encanta pela flor de seu braço e o acompanha durante a noite. Ela o ajuda a conquistar a Princesa Caranguejo e outras princesas na festa, entretanto, ele percebe que seus encontros amorosos não estão melhorando suas emoções. Resolve deixar a flor morrer, mas Breezinha o convence a continuar cuidando dela.

Na tentativa de fugir de suas nostalgias, procura distrações, através de relações “vazias”, onde ele não precisa pensar muito ou mostrar seus sentimentos. Mais uma vez, o que Finn *precisa* é aceitar os seus sentimentos ao invés de negá-los.

O episódio termina de uma forma mais otimista. Com a ajuda de Breezinha e lembrando-se do amor e da lealdade que sente pela Princesa Jujuba, a flor do braço de Finn cresce, tornando-se uma árvore, e depois dá lugar a um novo braço como o seu antigo.

6.2 Segunda parte – O Vazio

O Cometa é continuação direta do episódio *Grande Destruição*. Descobre-se que o pinguim Ghunter é, na verdade, uma entidade intergaláctica chamada Orgalog, apresentado como uma força da natureza, uma criatura que age puramente por instinto e não como um ser consciente de suas ações. Ghunter rouba a nave da Princesa Jujuba para chegar ao espaço e consumir a energia de um cometa que está prestes a atingir a Terra. Esse cometa é chamado de “catalisador” e atinge o planeta a cada milênio trazendo consigo alguma grande mudança.

O episódio *Evergreen (episódio 24, sexta temporada)* mostra que o último cometa que atingiu a Terra foi responsável por aniquilar grande parte da vida no planeta e todas as tentativas de impedir o desastre foram mal sucedidas. Finn e Jake conseguem chegar até a nave onde Ghunter/Orgalog está, mas a entidade se liberta do corpo do pinguim, explodindo a nave e lançando todos ao espaço. Soltos no espaço, eles se separam. Depois de um tempo, Finn encontra-se perdido e sozinho. Sem muito o que fazer, apela, em forma de música, a “forças superiores”.

Diante da situação perigosa, Finn se mantém surpreendentemente calmo. Martin aparece montado em uma enorme mariposa, roubada no episódio “Em fuga” (episódio 41, sexta temporada), e ajuda Finn a subir nela. Ele explica que a mariposa se move de forma aleatória e que não tem controle sobre para onde ela vai.

Martin descreve a sua viagem na mariposa como algo sem propósito ou significado. Aqui, vê-se uma diferença existencial na forma como Finn e Martin lidam com a vida, pois quando Finn está viajando, perdido pelo espaço, canta: *“Tudo se encaixa em seu lugar/ Estou onde deveria estar/ A vida é o que me trouxe aqui/ Por isso não vou temer/ Resposta sei que vai haver*. Ele tem esperança de que será salvo e de que seus pensamentos, de alguma forma, vão chegar até Jake. Ele deseja viver e salvar seu amigo. Martin, no entanto, está voando em uma mariposa

que ele não tem controle, ele é controlado por ela e não tem esperança ou vontade de mudar sua situação.

A mariposa conduz Finn e Martin até o Orgalog. Martin resigna-se diante da ideia de que o Orgalog é uma força natural irremediável e invencível, enquanto Finn se recusa a aceitar a situação e o encara como mais um inimigo a ser derrotado. Sem nenhum plano de ação, Finn age por impulso e salta dentro da boca do Orgalog. Nesse instante, ele e o cometa são absorvidos pela criatura, que começa a consumir a energia do cometa. Parece não haver solução, mas Finn consegue se salvar graças à sua espada de grama.

No episódio "*Espada de Grama*" da quinta temporada, Finn recebe de um mago uma espada que se funde ao seu braço. Para o mago, a espada é uma maldição e uma forma de punição, mas Finn não vê dessa forma. Ele a aceita como algo incrível que pode ser usado em seu benefício. A espada simboliza o Amor fati na vida de Finn - a aceitação das coisas que não pode mudar e sua transformação em algo positivo. Ela, às vezes, parece ter vontade própria e se torna a ajuda que Finn precisa para derrotar o Orgalog.

Depois de se libertar, o Cometa dialoga com Finn, oferecendo-lhe uma escolha: "*venha comigo até o Fim e o Começo ou lute aqui, por um tempo, como uma linda folha de outono*". Nesse momento, é concedida a Finn uma outra forma de existência, em que os conceitos de vida e morte não existem. São listadas coisas que fazem parte da experiência humana, desde emoções complexas como amor, ódio, ciúme, solidão e loucura, até coisas mundanas como videogames e *waffles* com sorvete. Ao escolher a outra existência proposta pelo Cometa, Finn iria se libertar da necessidade de todas essas coisas. Porém, a resposta de Finn foi: "*Eu sinto que me esforcei muito nessa realidade humana. Eu queria ver até o fim.*"

Martin pergunta se pode aceitar a oferta do Cometa em seu lugar, o que irrita Finn, pois ele percebe que seu pai está mais uma vez tentando fugir de sua realidade e dos confrontos que ela traz. Martin responde com um tom fatalista: "*não há resposta que eu possa lhe dar que te satisfaça*". Finn, finalmente, compreende que não pode mudar seu pai e que precisa aceitá-lo como ele é. No final do episódio, Martin e o Cometa desaparecem e Finn se reencontra com Jake.

A escolha feita por Finn é o momento mais significativo de sua trajetória como personagem até aquele ponto da série. Ele finalmente confronta seus sentimentos em relação a Martin e os aceita. Nesse episódio, o protagonista encara a verdade e enfrenta seus medos de frente. Se essa mesma proposta tivesse sido apresentada a ele no começo da temporada, talvez ele teria escolhido seguir os passos de Martin. A jornada interior de Finn é uma jornada existencial, e como todo arco de mudança, ele passa por uma transformação positiva.

Finn escolheu a vida em vez de uma forma de suicídio filosófico, em que ele negaria a própria existência e permitiria que o absurdo o dominasse. Quando o Cometa lista as coisas que fazem parte da experiência humana, Finn percebe que o Cometa está pedindo que ele abandone tudo, mas não consegue fazer parecer algo ruim. Como Camus explica, *“Não quero fundamentar coisa alguma no incompreensível. Quero saber se posso viver com o que sei e só com isso”* (CAMUS, 2010, p. 15), ou seja, o suicídio filosófico não é uma opção válida, pois é baseado no incompreensível. É preferível viver com o que se sabe e aceitar a realidade da vida.

Martin, por sua vez, opta pela transcendência, uma escolha que, segundo Camus, é um tipo de suicídio filosófico. Ele não demonstra nenhum vínculo com o amor, a amizade ou quaisquer das coisas citadas pelo Cometa, escolhendo uma existência desprovida desses elementos.

Nesse episódio, Finn enfrenta outro fantasma do seu passado: sua relação com a humanidade. O encontro de Finn com Martin marca seu primeiro encontro com outro ser humano. Ao conhecê-lo, descobre que ele é um homem egoísta e desprovido de empatia e que nada tem de semelhante consigo, com Jake ou com qualquer um de seus amigos “não humanos”. Dessa forma, descobre sua humanidade ao procurar alguém semelhante a si. A série aborda a humanidade não como um conceito biológico, mas moral. Se ser humano significa ser como Martin, talvez Finn não queira ser um.

6.3 Terceira parte – Egresso

O mito de Sísifo é uma história grega que narra a trajetória do personagem homônimo, que foi condenado pelos deuses a realizar uma tarefa impossível.

Segundo o mito, Sísifo era um homem astuto e enganador que desafiou os deuses, em diversas ocasiões, chegando até mesmo a prender a própria Morte para continuar vivendo. Como punição por seus atos, Sísifo foi condenado a empurrar uma enorme pedra montanha acima, até o topo da colina. No entanto, sempre que ele estava prestes a alcançar o cume, a pedra rolava de volta para baixo, obrigando-o a recomeçar sua tarefa. Esse processo se repetiria eternamente, e ele nunca seria capaz de completar seu encargo.

No ensaio "O Mito de Sísifo", Camus argumenta que esse mito pode ajudar as pessoas a encontrarem um sentido para suas existências. Para ele, a tarefa impossível de Sísifo é uma metáfora para a condição humana, que é marcada pela busca incessante por um sentido ou propósito. Assim como Sísifo é condenado a empurrar a pedra eternamente, sem nunca alcançar o topo, as pessoas são fadadas a procurar significado em uma vida que é, em última instância, absurda e sem sentido. Para ele:

Sísifo é o herói absurdo. Tanto por causa de suas paixões como por seu tormento. Seu desprezo pelos deuses, seu ódio à morte e sua paixão pela vida lhe valeram esse suplício indizível no qual todo o ser se empenha em não terminar alguma coisa (CAMUS, 2010, p. 122)

Ao aceitar a condição absurda da existência humana, pode-se alcançar a liberdade da angústia e desespero que, frequentemente, acompanham a busca pelo sentido da vida. O autor do ensaio, em sua última frase, sugere que é possível imaginar Sísifo feliz. Ele argumenta que o mito só é trágico, porque o herói é consciente da sua condição. Caso a esperança de triunfo o sustentasse, em cada passo, a sua pena seria diferente.

No episódio "*O salão de saída*" (episódio 24, sétima temporada), Finn se depara com uma aventura que o remete à condição absurda da existência humana, descrita por Camus em *O Mito de Sísifo*. Preso em uma caverna, conhecida como "hall of egress", nome original do episódio em inglês, a única forma de saída é atravessar, de olhos fechados, um corredor que se transforma a cada tentativa, tornando impossível mapeá-lo. Se Finn abrir os olhos, ele é transportado de volta ao início do salão e percebe que o corredor não termina mesmo quando ele sai da caverna e retorna à sua vida normal. Ele fica preso em um *loop temporal*, condenado a recomeçar repetidamente sua jornada pelo salão de saída.

Depois de várias tentativas frustradas de vencer a caverna, Finn “aceita” sua situação. Ele abandona sua antiga vida – representada na cena em que deixa suas roupas e seu icônico chapéu de urso em um rio – e segue para viver, na floresta, literalmente, de olhos vendados. A montagem do episódio mostra que muito tempo se passa e Finn caminha por grande parte da terra de Ooo.

O que fascina em Finn, no episódio, é a forma como ele parece ter encontrado um propósito naquela situação absurda. Ele se adapta rapidamente e, em vez de cair em desespero, encontra um significado em sua existência. Como Sísifo, ele é amaldiçoado, mas sua resposta é de revolta: em vez de se render à sua condição, ele encontra um sentido em viver plenamente.

Ao final do episódio, Finn encontra a caverna novamente e, como está acostumado à falta de sua visão, consegue encontrar o salão de saída. Quando abre os olhos, no corredor, ele enxerga tudo por uma perspectiva nova e diferente, e escuta a voz de Jake. Ele segue a voz e eles se reencontram e, dessa vez, Finn consegue manter os olhos abertos.

Esse episódio é muito relevante para este artigo, pois apresenta a transformação de Finn, através da superação de seus *fantasmas*, seu entendimento em relação ao que *precisava* aprender sobre si e sua jornada de *revolta* diante do absurdo através da *afirmação* da vida.

Finn encontra força para aceitar seu destino e dar sentido à sua existência, através do amor pela vida, pelos amigos, pelo irmão e por sua posição como herói. O episódio marca uma mudança significativa na abordagem de Finn como herói: em vez de resolver conflitos com violência, ele passa a adotar um comportamento mais empático e compreensivo.

Esse não é o fim da jornada de Finn – a série ainda segue com mais três temporadas – mas representa uma das mudanças mais significativas da personagem.

7.CONCLUSÃO

Neste trabalho, explorou-se a evolução da personagem Finn e sua jornada, através do Arco de mudança ou transformação, descrito por K.M Weiland, à luz dos

conceitos de existencialismo de Jean Paul Sartre, Nietzsche e Albert Camus. Demonstrou-se como a série é uma ferramenta valiosa para refletir questões filosóficas e existenciais.

A análise do arco narrativo da personagem Finn, em *Hora de Aventura*, à luz do existencialismo, revela uma história rica em significado e profundidade. Finn passa por uma jornada desafiadora, na qual ele deve confrontar seus medos, inseguranças e limitações, para descobrir quem ele realmente é e qual é o seu lugar no mundo.

O existencialismo permeia toda a narrativa, explorando temas como a liberdade, a responsabilidade, a escolha, o propósito, a busca de significado, e a valorização das coisas simples e do cotidiano.

No início da série, Finn é um personagem despreocupado e alegre, mas ele também é jovem e imaturo. À medida que a série progride, ele é confrontado com desafios que o forçam a questionar sua própria existência e o significado da vida. Ele experimenta a liberdade e a responsabilidade que vem com ela. É livre para escolher o seu próprio caminho, mas também é responsável pelas suas escolhas e ações. Aprende a lidar com a solidão, a dor e a incerteza, e encontra significado em sua própria jornada existencial. Ao final dela, ele emerge como um personagem mais maduro e autêntico, que aprendeu a enfrentar as dificuldades da vida com coragem e determinação.

Em suma, a história de Finn, em *Hora de Aventura*, é uma reflexão poderosa sobre a condição humana, e a jornada existencial que todos devem empreender para encontrar o verdadeiro significado para a existência.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A TORRE (temporada 6, ep. 4). *Hora de Aventura* [Seriado]. Direção: Andres Salaff. Produção: Pendleton Ward. Estados Unidos: Cartoon Network.

BREEZINHA (temporada 6, ep. 6). *Hora de Aventura* [Seriado]. Direção: Andres Salaff. Produção: Pendleton Ward. Estados Unidos: Cartoon Network, 2014

CAMUS, Albert - *O mito de Sísifo* - *Best Seller*, São Paulo, 2010.

ESPADA DE GRAMA (temporada 5, ep. 45). Hora de Aventura [Seriado]. Direção: Elizabeth Ito. Produção: Pendleton Ward. Estados Unidos: Cartoon Network, 2014

How an ideia becomes Adventure Time - TV- PG © & TM – Cartoon Network, 2014

MCKEE, Robert - **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. *Arte & Letra; 1ª edição, Curitiba, 2017.*

MITTELL, Jason. *Narrative complexity in contemporary american television*. In: RAMOS, Rebecca C. *Análise do desenho animado Hora de aventura – as diferentes leituras da mesma mensagem*. Intercom, São Paulo, 2016

NIETZSCHE, Friedrich - *A gaia ciência* - Companhia de Bolso, São Paulo, 2015.

NIETZSCHE, Friedrich - *Ecce homo: como se chega a ser o que é* - Textos Clássicos de Filosofia, Covilhã, 2008.

O COMETA (temporada 6, ep. 43). Hora de Aventura [Seriado]. Direção: Andres Salaff. Produção: Pendleton Ward. Estados Unidos: Cartoon Network, 2014

O SALÃO DE SAÍDA (temporada 7, ep. 24). Hora de Aventura [Seriado]. Direção: Andres Salaff. Produção: Pendleton Ward. Estados Unidos: Cartoon Network, 2016

RAMOS, Rebecca C. *Análise do desenho animado Hora de aventura – as diferentes leituras da mesma mensagem*. Intercom, São Paulo, 2016

SARTRE, Jean P. - *O existencialismo é um humanismo* - Vozes De Bolso; 4ª edição, São Paulo, 2014.

SUSANA FORTE (temporada 2, ep. 18). Hora de Aventura [Seriado]. Direção: Lerry Leichliter. Produção: Pendleton Ward. Estados Unidos: Cartoon Network, 2011

VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉA. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Campinas: Papyrus, 2009.

WEILAND, K. M - **Creating character Arcs**: the Masterful Author's Guide to Uniting Story Structure, Plot, and Character Development - PenForASword Publishing, 2016.

