



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

EDERSON MAPELLI DOS SANTOS

O IMPACTO VISUAL DA SÉRIE ADVENTURE TIME
NA PRODUÇÃO DE ANIMAÇÃO DO SEU PERÍODO.

Pelotas/RS

2016

EDERSON MAPELLI DOS SANTOS

*O impacto visual da série Adventure Time na produção de
animação do seu período.*

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.^a Nadia Miranda Leschko

Pelotas/RS

2016

O impacto visual da série Adventure Time na produção de animação do seu período.

Resumo: Esse estudo tem como principal objetivo analisar os meios de desenvolvimento do estilo visual da série Adventure Time, incluindo suas etapas de pré-produção e como os artistas envolvidos foram instruídos a executá-las. Além de estudar sobre seus antecedentes, personagens, cenários e seu universo, comparando-os com os de outras séries posteriores a ela. Esse método se propõe a medir sua influência no cenário de séries de animação, além de traçar quais etapas de produção devem ser focadas para que sua manipulação tenha o impacto desejado no produto final.

Palavras-chave: hora de aventura; impacto visual; séries de tv; animação; storyboard.

Abstract: This study has as main objective analyze the means of development of the visual style of the series Adventure Time, including its pre-production stages and how the artists involved were instructed to execute them. In addition to studying about its antecedents, characters, backgrounds and its universe, comparing them with those of other series that premiered after it. This method aims to measure its influence on the animation series scenario, as well as to outline which production steps should be focused so that its manipulation has the desired impact on the final product.

Key Words: adventure time; visual impact; tv series; animation; storyboard.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	5
2. SOBRE A SÉRIE ADVENTURE TIME	7
2.1. ANTECEDENTES E CONTEXTO DE PRODUÇÃO.....	9
2.2. PERSONAGENS PRINCIPAIS E UNIVERSO DA SÉRIE.....	11
3. ETAPAS DE PRODUÇÃO DA SÉRIE	18
3.1. STORYBOARD	18
3.2. O STORYBOARD NA SÉRIE.....	19
3.3. A EVOLUÇÃO DO STORYBOARD NA SÉRIE	21
3.4. OS CENÁRIOS NA SÉRIE	26
3.5. ARTISTAS ENVOLVIDOS NA PRODUÇÃO	28
4. O IMPACTO VISUAL DA SÉRIE ADVENTURE TIME NA PRODUÇÃO DE SEU PERÍODO	31
5. CONCLUSÃO	36
6. BIBLIOGRAFIA	37

1. Introdução

Este artigo se propõe a analisar o impacto visual da série Adventure Time na produção do seu período. O objetivo principal do estudo é identificar quais características visuais são marcantes na série Adventure Time, em que momento elas surgem na produção, qual foi seu impacto na produção de séries animadas do seu período.

Para tanto, começamos com a análise da própria série, no que se refere aos antecedentes, contexto de produção, personagens, universo, etapas de produção e artistas envolvidos.

Adventure Time é uma série de animação americana, criada pelo animador, roteirista e produtor Pendleton Ward, e teve sua estreia no ano de 2010 originalmente no canal Cartoon Network em parceria com o Frederator Studios, baseada em um curta-metragem homônimo exibido em 2008 na Nickelodeon norte-americana, que na época rejeitou tornar o projeto uma série completa.

Até julho de 2016, ela teve 59 nomeações para diversos prêmios, dentre elas foi vencedora de um Golden Reel Awards (2013), seis Primetime Emmy Award (2013, 2014, dois em 2015 e dois em 2016), dois British Academy Children's Awards (2013, 2014), dois Annie Award (2014), um Hall of Game Awards (2014), um Pixel Award (2015), um Peabody Award (2015) e um Kerrang! Award (2015).

Além disso, Adventure Time logo veio a ser um produto multimídia, tendo vários quadrinhos, livros, video-games, action-figures, brinquedos e até um livro de receitas

lançados com base no mesmo universo. Em 2015 foi revelado que Pendleton estaria trabalhando na premissa de um longa-metragem baseado na série para ser exibido nos cinemas.

Seu design de personagem simplificado foi inclusive base para uma série chinesa chamada “*The Legend of Lucky Pie*”, acusada de plágio por vários sites de notícias¹. Outro caso parecido é o das mascotes dos Jogos Olímpicos de 2016, Vinicius e Tom, que trazem características visuais muito parecidas com as de Finn e Jake, além de terem habilidades idênticas as deles, chegando ao ponto de serem o foco de um estudo com objetivo de especular se sua aparência teria sido fruto de um acordo entre o estúdio brasileiro responsável pela sua criação e o próprio Cartoon Network².

O artigo foi estruturado da seguinte forma: Esta introdução contextualizando o trabalho e a série, o problema de pesquisa e as motivações que fizeram dela o foco principal deste artigo. Nas seções seguintes são apresentadas, em detalhes, sua história, seu universo e seus personagens, além de explorar a fundo suas etapas de produção que possuíram mais peso durante os estágios iniciais de sua construção e os responsáveis por sua constante evolução ao longo de suas sete temporadas. Apresentando em seguida a metodologia escolhida, esta baseada no método de comparação, e então os resultados obtidos a partir de sua aplicação.

¹ **Is ‘Legend of Lucky Pie’ The Chinese Knock-Off of ‘Adventure Time’?**. Disponível em <<https://web.archive.org/web/20150116053912/http://www.cartoonbrew.com/tv/is-legend-of-lucky-pie-the-chinese-knock-off-of-adventure-time-107870.html>> Acesso em 13 fev. 2017

² **[CASE STUDY] Did Adventure Time Create the 2016 Olympic Mascot?**. Disponível em <<http://www.toonzone.net/forums/threads/case-study-did-adventure-time-create-the-2016-olympic-mascot.5428021/>> Acesso em 13 fev. 2017

2. Sobre a série Adventure Time

O roteiro apresenta um conceito muito simples: dois amigos vivendo aventuras em uma terra mágica cheia de desafios, masmorras, vilões e princesas. Um cenário clássico e familiar àqueles que tiveram contato com qualquer tipo de jogo de RPG (role playing game), sendo um dos mais conhecidos “Dungeons & Dragons”.

A ideia da série sempre foi ter seu desenvolvimento em torno dessa liberdade com os personagens, assim como no jogo de RPG, que possibilita inúmeras aventuras aos jogadores, pois seu universo permite que qualquer coisa, lugar, pessoa ou acontecimento fosse incluído em uma sessão, e o jogador poderia interpretar seu personagem como ele quisesse, desde que isso ajudasse no desenvolvimento da história.

Agora, ao completar seis anos no ar, a série, que já conta com sete temporadas e dez curtas, mantém a sua relevância. As primeiras quatro temporadas tiveram vinte e seis episódios cada, isso mudou na quinta que, devido a um episódio especial de quatro partes, teve um total de cinquenta e dois episódios, fazendo-a ter o dobro da duração das temporadas anteriores. A partir de então as temporadas passaram a ser maiores do que as primeiras, porém com quantidades irregulares de episódios. A sexta temporada teve quarenta e três episódios e a sétima teve trinta e nova, o motivo para isso nunca foi explicado pelo canal.

Durante todo esse período ela foi de grande influência para o mercado de animação, sendo referência visual e narrativa para muitos outros programas. Alguns deles sendo derivações diretas dela, pois seus criadores ainda integravam seu quadro

de funcionários quando tiveram suas ideias aprovadas e saíram para desenvolver seus próprios projetos.

O fato dela ter criado uma grande tendência a ser seguida por toda uma nova geração de animações foi um dos principais motivos dela ser o foco desta pesquisa, me levando a procurar o porquê dela continuar servindo de referência visual depois de tanto tempo e em qual etapa de sua produção teve a origem as principais características visuais que a fizeram ter tanto sucesso, tanto entre a crítica, quanto entre os espectadores.

Entre as partes mais importantes da pré-produção de uma animação o *storyboard* se destaca por ser a primeira vez em que a ideia escrita é traduzida em imagens. Nesse caso, sua relevância se torna ainda maior por Adventure Time se tratar de uma série *storyboard-driven*. Isso significa que os *storyboarders* também são os roteiristas dos respectivos episódios, permitindo-os desenvolver suas ideias em palavras e imagens quase que simultaneamente, junto a isso os artistas ainda foram orientados a deixarem seu trabalho o mais pessoal possível, culminado em resultados bastante diversos e singulares.

Isso fez direcionar meu foco para esta área de sua produção, sendo ela presente no método de execução da maior parte das obras do gênero, isso sem ignorar outras etapas do processo como a criação de cenários, que contou com um método criativo similar, além de também ter tido um enorme peso para a construção do universo da série. Tendo como objetivo ajudar os futuros produtores de conteúdo a planejar previamente todos os detalhes a fim de atingirem um resultado o mais próximo possível do almejado para sua obra.

E assim levantando as perguntas: o quanto as etapas de pré-produção influem no produto final? E como manipulá-las para que tenham o impacto desejado?

Para desenvolver estas questões foram utilizados os seguintes métodos: Levantamento dos meios de desenvolvimento do estilo visual da série desde suas etapas mais primordiais, incluindo a abordagem que cada profissional adotou para a criação dos personagens, das situações em que eles são postos, e do mundo que existe em volta deles; também foram examinadas séries de televisão e de internet cuja influência para diversos elementos de sua estética sejam comprovadamente o estilo da

série Adventure Time, sendo provado através de comparações entre estas e o seriado em questão.

2.1. Antecedentes e contexto de produção

De 2001 a 2007 James Samples atuava como vice-presidente executivo do Cartoon Network, durante seu período o canal começou pela primeira vez a criar e exibir programas live-action. O bloco 'Toonami' foi outra adição feita durante essa época, tratava-se de um conjunto de animes que eram comprados pelo canal e então exibidos sequencialmente em um mesmo horário. Após um evento de processo contra o canal devido a uma campanha de marketing mal sucedida, Samples renunciou ao cargo e quem entrou em seu lugar foi Stuart Snyder.

Entre 2007 e 2014 Snyder foi presidente e diretor de operações da Turner Entertainment, e por sua vez, do Cartoon Network. Apesar das críticas severas, Snyder continuou a criação de séries live-action criando um novo bloco só para elas chamado "CN Real". Junto a isso ordenou o cancelamento do "Toonami", pois seu foco estava em voltar os esforços do canal para criação de novos programas originais, dando origem a várias novas séries animadas.

Esse período foi marcado pelas experimentações e as constantes mudanças em sua grade de shows, alguns dos desenhos mais marcantes que tiveram sua estreia nessa época foram: Chowder (2007) e The Marvelous Misadventures of Flapjack (2008), cancelados com apenas três temporadas cada por baixa audiência.

Porém, antes de serem tiradas do ar, elas deram o pontapé inicial para o que no futuro viria a ser a principal inspiração no mercado de desenhos animados para criação de novas obras. A mistura entre o infantil e o horroroso, as piadas com sentidos ocultos fora do entendimento das crianças, o universo cheio de personagens diferenciados, coloridos, assustadores ou divertidos, foram alguns dos principais fatores que as diferenciavam da última geração, que era focada principalmente em um pequeno grupo de personagens reciclados episódio após episódio variando outros elementos como os

locais e as situações que eram colocados.

O próprio criador de Adventure Time, Pendleton Ward, foi *storyboarder* da série “The Marvelous Misadventures of Flapjack” junto com J. G. Quintel, outro artista que trabalhou na série durante as primeiras temporadas. Foi nesse projeto que ele desenvolveu grande parte das técnicas visuais e de animação que depois seriam empregadas em seu próprio programa intitulado “Regular Show”.

Um desses traços é percebido imediatamente ao vislumbrar um de seus episódios: trata-se dos membros ultra-flexíveis dos personagens. Vemos isso assim que o personagem Finn começa a mexer os seus braços e pernas enquanto executa ações consideradas mundanas de um jeito interessante e engraçado. Esse efeito fica exacerbado quando Jake demonstra poder se esticar quase que infinitamente para qualquer direção e poder tomar qualquer forma que quiser, tendo como pretexto o fato de ser dotado de poderes mágicos.

Outra particularidade que podemos destacar é algo chamado “Pen-style cartooning”, que pode ser traduzido como “Estilo de desenhar do Pen”. Trata-se de uma seleção de desenhos feitos pelo criador da série, escolhidos com o objetivo de inspirar os artistas durante a execução da primeira temporada a reterem algumas das qualidades presentes neles, esse pequeno conjunto de referências foi separado em algumas categorias, entre as mais importantes estão “A fofura” e “O grotesco”. (Fig. 1)

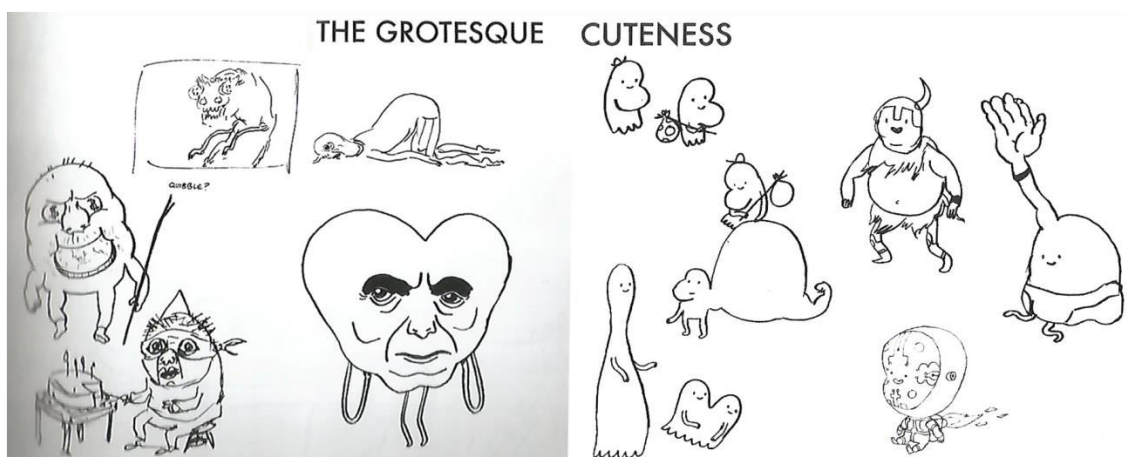


Figura 01 – *The Grotesque - Cuteness*. Fragmento retirado do livro “The art of OOO” de Christopher McDonnell, 2014, p. 50-51.

A “fofura” é de onde surgiram elementos tais como: personagens cujo corpo possui uma forma predominante com pequenas formas de suporte, criando criaturas extremamente simples com pouco detalhamento. Os rostos, cujos elementos possuem espaços para respirar, criando a famigerada face de Finn e de tantos outros personagens, resumindo-se a uma faceta formada por dois pontos para os olhos e uma linha curva para a boca.

Do “grotesco” saíram diversos personagens que serviriam como vilões, mesmo esse estilo não se limitando a eles. Entre as instruções para criar algo nessa linha estão: Proporções variadas, para criar um senso de estranhamento; construção sólida, para trazer o desenho mais perto do realismo; poses limpas e interessantes. Isso se une a principal dica: “até mesmo o mais horroroso dos desenhos precisa ser engraçado!” (KIM apud MACDONELL, 2014, p.51), para se juntar ao foco principal da série que é o de causar risadas em seus espectadores, mesmo utilizando algo tão improvável como munição para o humor.

2.2 Personagens principais e universo da série



Figura 02 – Finn e Jake - Quadro capturado da série Adventure Time, episódio 01, temporada 01.

A série começou com quatro personagens principais sendo adicionados mais alguns logo nas primeiras temporadas. Finn e Jake, os personagens mais recorrentes, são irmãos de criação que vivem juntos numa casa na árvore. A princípio é mostrado apenas o seu dia a dia, procurando aventuras, e mais adiante tendo suas histórias desenvolvidas, trazendo elementos escondidos de seu passado.



Figura 03 – Terra vista do espaço - Quadro capturado da série Adventure Time, episódio 15, temporada 04.

Esse mundo onde eles vivem é chamada de Land of OOO. Em um momento da história é revelado que se trata apenas de uma porção do mundo e que o planeta onde vivem é a Terra em um futuro pós-apocalíptico, onde todos já esqueceram o antigo nome do planeta. O tamanho real dessa localidade é desconhecido, porém ela conta com inúmeros reinos, masmorras e regiões remotas que vão sendo adicionados ao longo dos episódios.

A respeito dos protagonistas, entre os eventos mostrados durante o enredo estão: como Finn foi encontrado e criado pelos pais do Jake; o passado fora da lei que Jake vivia antes de voltar a morar junto ao Finn; e o nascimento de Jake provindo de um ser extra-dimensional que infectou seu pai, dando uma possível explicação para seus poderes.

Outros acontecimentos que transformariam os personagens de certa maneira também ficaram cada vez mais recorrentes. É revelado o paradeiro do verdadeiro pai do Finn, que resultou na perda do seu braço direito; a morte dos pais de criação dos dois,

levando a uma busca de uma espada de família feita de sangue de demônio; Jake tendo filhos com sua namorada e se tornando um pai ausente para a maioria deles.



Figura 04 – Marceline e Bubblegum - Quadro capturado da série Adventure Time, episódio 10, temporada 03.

A personagem Princess Bubblegum é apresentada como a princesa de um reino cujos habitantes são totalmente feitos de doces. Além de ser o primeiro interesse romântico do protagonista humano, sendo raptada pelo Ice King e tendo que ser salva constantemente apesar de seu alto intelecto.

A princesa é revelada posteriormente na série não apenas como líder de seu reino, mas também como um ser milenar que o criou desde seus primórdios, tendo contato, inclusive, com Finn em sua encarnação anterior que se apresentara na forma de uma menina órfã. Também é revelado durante vários momentos da trama que ela tem uma relação antiga com Marceline, que também é imortal e está sempre por perto, constantemente flertando com os personagens, incluindo a princesa.

Marceline é a rainha dos vampiros. Ela possui uma aparência jovem apesar de ter mais de mil anos, nascida como uma meio-humana meio-demônio e foi transformada em vampira em sua adolescência, por isso manteve sua aparência. Sua história foi uma das primeiras a ser desenvolvida, ela possui um pai demônio que vive em outra dimensão e mantém pouco contato com ela, gerando diversos desentendimentos e problemas de relação.

Nas últimas temporadas da série foi revelado que ela conviveu durante a infância

com Simon Petrikov, um homem que viria a ser o Ice King no futuro. Após ele se afastar, ela começou a conviver e proteger os seres humanos sobreviventes e a caçar vampiros para extingui-los e absorver os seus poderes.

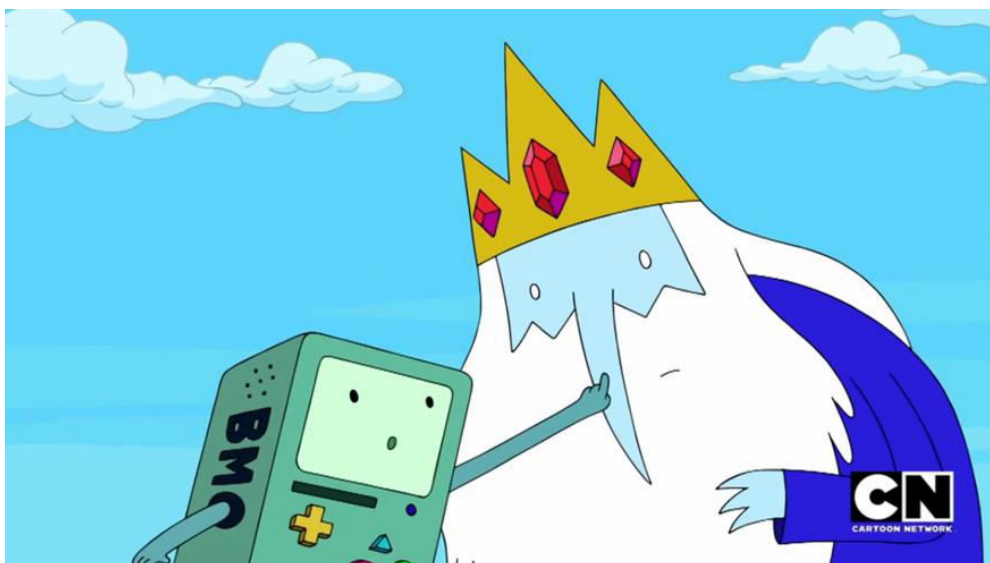


Figura 05 – Beemo e Ice King - Quadro capturado da série Adventure Time, episódio 18, temporada 07.

Ice King, apresentado como um mago do gelo, tinha como função principal raptar princesas para servir de motivo para os heróis da série baterem nele. Logo, em um especial de natal, é revelado que alguns séculos atrás ele era um humano chamado Simon Petrikov. Ele possuía uma noiva, Betty, porém quando Simon usou uma coroa mágica que o fez perder sua sanidade, ela fugiu dele e desapareceu, fazendo-o chamar por sua “princesa” incessantemente e mergulhando parte do mundo em um caos gélido, voltando a ter sanidade por breves momentos no primórdio de sua transformação, e por fim, no tempo da série, não se lembrar de quem ele era e ter uma necessidade constante de raptar princesas sem motivo aparente.

Além desses há também há alguns personagens secundários como BMO, um computador com inteligência artificial e com gênero fluido que vive com Finn e Jake. É mostrado em um episódio que ele foi criado há muito tempo por um humano para conviver com seu filho, o qual nunca veio a nascer por não ter se casado. Porém, possui muitos “irmãos” na fábrica onde foi feito, que seriam protótipos e experimentações para poder criá-lo. Seu criador está vivo, porém todas as partes de seu corpo foram substituídas por peças inorgânicas, o quê fez com que ele deixasse de ser humano.



Figura 06 – Lumpy Space Princess (à esquerda) viajando no reino do caroço - Quadro capturado da série Adventure Time, episódio 15, temporada 04.

A Lumpy Space Princess é a princesa do reino do caroço, uma terra em outra dimensão com ligação direta a terra de OOO. Ela é dublada pelo criador da série e, em uma cena de um episódio onde Finn está tentando superar o fim da sua última relação beijando várias princesas, ela se mostra insatisfeita e diz que quer ir “até o fim”. Em seguida há um corte na cena mostrando ela dormindo em um saco de dormir e Finn olhando para a câmera com um olhar perdido como se tivesse feito algo de que ele não estivesse certo se foi bom ou ruim, dando a entender que a personagem foi a parceira de Finn em sua primeira relação sexual.

A série contempla uma enorme gama de criaturas de diferentes gêneros: do bestiário medieval clássico temos zumbis, bruxas, lobisomens, entre outros. Há também criaturas obscuras e sem forma definida, baseadas em autores de horror como H.P. Lovecraft, além um grande número de monstros vindos de diversas mitologias como a Nórdica, Grega e até mesmo a Cristã. Como um exemplo disso temos a dimensão chamada “nightosphere”, mostrada como um lugar de sofrimento onde existem apenas demônios, governados por um grande líder descrito como “a encarnação do caos”.

As primeiras temporadas mostram Finn e Jake como uma dupla de garotos com atitudes infantis (apesar de ser dito que Jake já tem 28 anos), encarando ameaças mortais como se fossem mais um desafio em um jogo, colecionando inimigos e aliados, muitos deles servindo no futuro da série como peças-chave para o desenvolvimento de

grandes acontecimentos da trama.

Apesar de não ter havido até então nenhuma grande evolução na história pessoal dos personagens, nas duas primeiras temporadas foram sendo deixadas várias “pontas soltas” para futuras tramas complexas que viriam a serem escritas. Logo na primeira temporada, no episódio “*Business Time*”, são mostrados seres humanos sendo descongelados de icebergs e acordando como zumbis.

Esse foi a maior pretexto para a criação do *background* de todo o universo do show, onde a partir de então se desenvolveu a ideia do mundo de OOO ser na verdade o planeta Terra em um futuro pós-apocalíptico e que toda a loucura que vemos foi causada por um acontecimento cataclísmico.

Em questão de personagens, logo no primeiro episódio da segunda temporada é apresentado ao público o pai da personagem Marcelline, nomeado posteriormente como Hunson Abadeer. Este viria a ser de grande peso no desenvolvimento moral da personagem juntos aos seus amigos. Em seguida, no 18º episódio, é apresentada uma raça de homens-peixe, dando a entender uma possível relação com o paradeiro dos humanos sobreviventes e explorando a possibilidade de Finn não ser o último humano vivo.

Ainda na segunda temporada temos um especial de dois episódios intitulados “*Mortal Folly*” e “*Mortal Recoil*”, onde é apresentado o que viria a ser o maior antagonista da série: O Lich (fig. 7). Entre seus feitos ele tentou matar a personagem Bubblegum, e após falhar, possuir o seu corpo e despedaçá-lo, fazendo com que ela voltasse a ter dez anos. Além de ter matado o herói lendário que o derrotou em eras passadas e vestir o seu corpo como uma fantasia sinistra.



THE LICH KING IS NOT FUNNY

The Lich King embodies absolute evil. He doesn't give long monologues about how he's going to rule the world, or waste time by sending out evil henchmen. When he wants something destroyed he just raises a legion of undead knights, marches in and obliterates everything in his path. Dealing with the Lich King is serious and dangerous business. It requires exceptional stealth and strategy, and knowing Finn and Jake, they'll probably just run up to him screaming battle cries.

Luckily the Lich King was magically sealed away in his castle long ago. Still though, he's a powerful and evil force that's waiting patiently for someone curious enough to enter his domain and accidentally unlock his magical chains.

Figura 07 - The Lich King is not funny. Fragmento retirado do livro *Adventure Time series presentation* de Pendleton Ward, 2008, p. 25.

Na descrição retirada do argumento para a série feita por Pendleton Ward lê-se:

O Lich King é a encarnação do mal absoluto. Ele não dá longos discursos sobre como ele vai comandar o mundo, nem perde tempo enviando capangas do mal. Quando ele quer destruir alguma coisa ele ergue uma legião de cavaleiros mortos-vivos, começa a marchar e oblitera tudo em seu caminho. (WARD, 2008, p.25. Tradução do autor)

Com a introdução desse personagem e seu sucesso imediato entre os espectadores, deu-se oficialmente o início da produção de vários episódios profundos, tristes, dramáticos, englobando em seu enredo e em seu visual vários aspectos de uma série direcionada para o público adulto. Os episódios com aventuras aleatórias ainda estariam presentes, porém mesmo neles seria implementada uma liberdade maior para a aplicação de conceitos experimentais.

Os criadores estariam livres para levar os personagens para onde eles quisessem sem medo de tê-los de trazer de volta do mesmo jeito que partiram, física ou psicologicamente. Somado a isso, nas últimas temporadas foram convidados vários artistas independentes para escreverem seus próprios episódios e isso combinou perfeitamente com a sua proposta, tornando-a, como sempre, um produto das experiências pessoais de seus colaboradores.

3. Etapas de produção da série

3.1 Storyboard

Como dito pelo diretor e animador Don Bluth em seu livro “*Art of Storyboard*” (2004, p.14): “O processo do se fazer um *storyboard* é muito complexo. É a gênese de tudo, o momento de tradução do roteiro em imagens visuais. [...] Algo vai se perder? É claro! Algo vai ser adicionado? Esperamos que sim!”. Isso resume o conceito principal de *storyboard*, porém podemos nos aprofundar e tentar explorar um pouco mais o peso desse momento de transição.

Ao dizer “esperamos que sim” o autor se refere ao fato de que, quando o artista está realizando o seu trabalho de desenhar aquilo que está escrito, ele também está adicionando àquele texto novas informações e detalhes às ações que os personagens executarão na tela. Quando estamos lidando com algo produzido pelo método *storyboard-driven* isso se mostra ainda mais relevante pois geralmente os detalhes definidos anteriormente são pouquíssimos e é nessa etapa que tudo será construído.

O *storyboarder* da série “*Steven Universe*”, Joe Johnston, declarou em uma entrevista³:

Steven Universe, Adventure Time, Regular Show, são todas séries *storyboard-driven*, o que significa que cada artista tem permissão para aplicar seu gosto e visão pessoal em cada episódio. É assim que Rebecca trabalhou em Adventure Time e é uma prática que ela defende vigorosamente. Isso permite que o artista do *storyboard* seja realmente um artista e preserve suas ideias e intenções como um cineasta.

Outro artista, Ben Bocquelet, animador, produtor e criador da série “*Amazing World of Gumball*”, disse em uma entrevista⁴ ao ser questionado sobre o método

³ Joe The Johnston. Disponível em

<web.archive.org/web/20150711183938/http://joethejohnston.tumblr.com/post/116389756563/has-the-team-ever-thought-about-changing-the-time> Acesso em 13 jan. 2017

⁴ The Marketing Site: Interview with Ben Bocquelet – Creator: The Amazing World of Gumball.

storyboard-driven algo bem similar, segue em tradução do autor:

Através do processo “*storyboard-driven*” nós apenas escrevemos um esboço da história, e então deixamos os artistas de *storyboard* trabalharem o humor e as piadas. Isso permite que o visual e o enredo convirjam de uma forma realmente fluida e orgânica. Isso também ajuda as histórias ficarem mais interessantes, e as mantém espontâneas e frescas.

O *storyboarder* não está apenas fazendo um trabalho mecânico e repetitivo, ele precisa colocar seu lado criativo para trabalhar junto a isso e criar algo genuinamente novo e de alta qualidade no processo. Em *Adventure Time*, desde o período mais primordial de sua pré-produção, os artistas já vinham sendo aconselhados a colocarem o máximo de si em seu trabalho, isso pode ser visto em vários momentos da série, incluindo personagens, elementos de cenário e partes de seu enredo.

3.2 O *storyboard* na série

Em *Adventure Time*, a animação é feita quadro a quadro de forma digital, sem intervalações automáticas, imitando o método tradicional. Por se tratar de uma série *storyboard-driven* como já mencionado, as poses, ângulos e feições são definidas apenas na etapa de *storyboard*, a partir de instruções feitas pelos diretores de arte e designers de personagens.

Desde a pré-produção da primeira temporada, Pendleton Ward começou a fazer esquemas ainda um pouco grosseiros mostrando como desenhar alguns dos personagens principais. Estes seriam refeitos mais tarde por Ian Jones-quartey, revisionista e supervisor de *storyboard*, quando a primeira temporada ainda estava sendo feita. Além disso Phil Rynda, principal designer de personagens, fez em abril de 2009, um pequeno manual intitulado “How to draw adventure time” que logo após a

Disponível em:

<<http://www.themarketingsite.com/knowledge/17328/interview-with-ben-bocquelet-creator-the-amazing-world-of-gumball>> Acesso em 13 jan. 2017



estreia da série foi disponibilizada para o público para download na internet⁵.

Figura 08 - Finn. Fragmento de “How to draw Adventure Time” de Phil Rynda, 2009, p.03.

Estas instruções (fig. 08) serviam principalmente para os *storyboarders* que não eram os principais envolvidos na função. A série contava com um grande número de pessoas para fazer essa etapa e isso eventualmente criou algumas divergências no estilo dos episódios. Jesse Moynihan, que desempenhou esse papel durante a primeira temporada, teve alguns problemas quanto a isso.

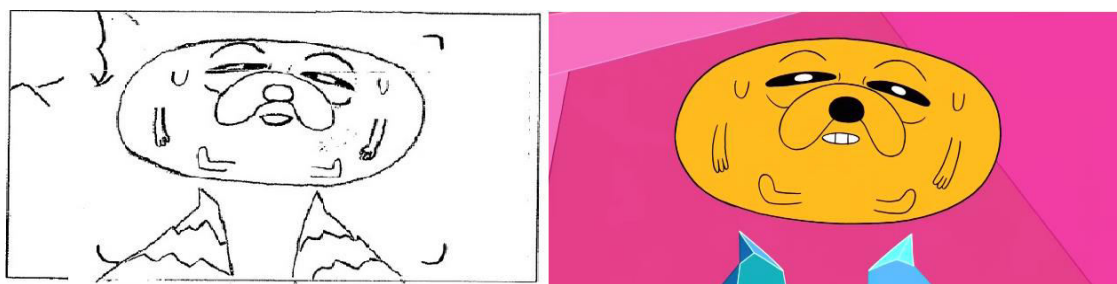


Figura 09 - Storyboard e produto final do episódio "Crystals have power". Fragmento retirado do livro “The art of OOO” de Christopher McDonnell, 2014, p. 91.

⁵

How to draw adventure time. Disponível em:

<<https://pt.scribd.com/document/14686737/How-to-Draw-Adventure-Time>> Acesso em 13 jan. 2017

O episódio “Crystals have power” foi o primeiro que ele desenhou o *storyboard*, de acordo com seu depoimento publicado no livro “The art of OOO” Jesse não se preocupou com elementos como espaço e volume (fig. 09), apesar das claras instruções quantos a isso nos esquemas já citados. Quando viu que o que estava feito no *storyboard* fora animado exatamente da mesma maneira que ele desenhou, ele percebeu que tinha feito algo de errado, e foi enfatizado ainda mais de seu erro quando recebeu várias críticas via internet da baixa qualidade de animação do episódio. (MACDONELL, 2014, p. 91)

Isso nos leva a perceber que, apesar de haver várias pessoas envolvidas desde as etapas mais primordiais da série até sua finalização, no caso específico dessa obra, o *storyboard* possui o maior peso na questão visual do produto final. O maior mérito de seu estilo provém diretamente da fase em que os artistas encarregados são responsáveis por traduzir o roteiro de cada episódio para a sua forma visual pela primeira vez durante este processo.

3.3 A evolução do *storyboard* na série

Analisando as etapas de pré-produção constatei que todos os storyboards *foram feitos por um pequeno número de duplas de artistas, que variavam apenas ao mudar de temporada. A seguir está uma amostra das* mudanças sofridas no *storyboard* ao longo das primeiras cinco temporadas, período em que ele mais evoluiu.. Junto de uma descrição sobre as principais características visuais que foram sendo modificadas e quadros do *storyboard* feitos pelo respectivo grupo de pessoas, sendo que para produção dessa análise foram considerados os *storyboards* inteiros, disponíveis dos links citados.

Temporada 1

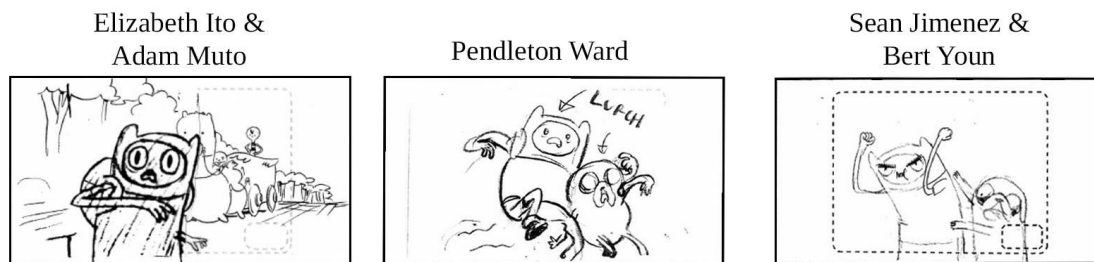


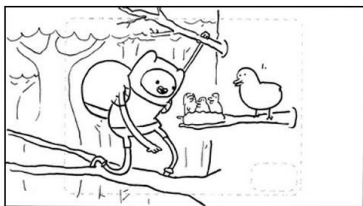
Figura 10 – Montagem feita pelo autor de quadros de storyboard da primeira temporada com base nos arquivos “Duke of Nuts' Storyboard”, “Rainy Day Daydream' Storyboard” e “Ricardio the Heart Guy' Storyboard” disponíveis em <<https://pt.scribd.com/publisher/1005826/Fred-Seibert/documents>> acesso em 02 dez. 2016

Na primeira temporada Pendleton Ward, criador da série, participou diretamente da criação de *storyboards* (o quê ele viria a fazer indiretamente a partir das temporadas posteriores). Ele aplicava o uso das já citadas “regras básicas” distribuídas entre os funcionários para o desenho dos personagens, sendo que elas foram desenvolvidas a partir do estilo dele. Pendleton desenhava com naturalidade, aplicando ideia de volume e maleabilidade nas ações dos personagens.

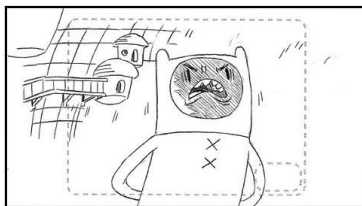
Já as duplas “Elizabeth Ito e Adam Muto” e “Sean Jimenez e Bert Youn” ainda estavam desenvolvendo seus métodos para representar essas novas ideias, o personagem Finn era representado com escleras (a parte branca dos olhos) durante as cenas que representavam emoções intensas, uma característica herdada do episódio piloto da série. Porém essa era uma técnica repudiada pelo seu criador, que aboliu sua utilização a partir da segunda temporada. As noções de volume, espessura, comprimento e maleabilidade do corpo do personagem até então tinham dificuldade de serem implementadas de forma satisfatória.

Temporada 2

Kent Osborne &
Somvilay Xayaphone



Adam Muto &
Rebecca Sugar



Jesse Moynihan &
Cole Sanchez



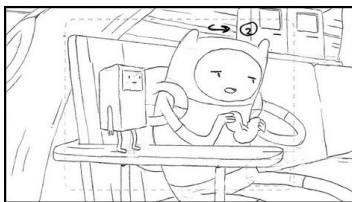
Figura 11 – Montagem feita pelo autor de quadros de storyboard da segunda temporada com base nos arquivos “‘To Cut a Woman's Hair' Storyboard”, “‘Power Animal' Storyboard” e “‘Death in Bloom' Storyboard” disponíveis em <<https://pt.scribd.com/publisher/1005826/Fred-Seibert/documents>> acesso em 02 dez. 2016.

Na segunda temporada Rebecca Sugar entrou para o grupo de artistas de *storyboard*. Ela foi de grande peso na modificação e estabelecimento de um estilo mais conciso e bem-acabado para o visual da série como um todo. Seus *storyboards*, feitos em parceria com Adam Muto, exibem um traço contínuo e limpo, com detalhes mais claros de elementos de fundo e personagens mais “redondos”, um método que facilitaria a implementação de volume no desenho.

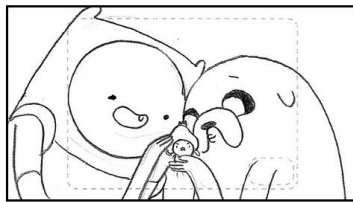
Outros artistas como as duplas “Kent Osborne e Somvilay Xayaphone” e “Jesse Moynihan e Cole Sanchez” ainda mantinham a simplicidade dos quadros, a forma “arredondada” de Finn se torna cada vez mais presente, porém suas proporções ainda estão sendo representadas de forma bastante variável.

Temporada 3

Adam Muto &
Rebecca Sugar



Ako Castuera &
Tom Herpich



Kent Osborne &
Somvilay Xayaphone

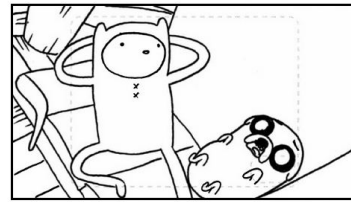


Figura 12 – Montagem feita pelo autor de quadros de storyboard da terceira temporada com base nos arquivos “What Was Missing' Storyboard”, “Conquest of Cuteness' Storyboard” e “Still' Storyboard” disponíveis em <<https://pt.scribd.com/publisher/1005826/Fred-Seibert/documents>> acesso em 02 dez. 2016.

Apartir de então Rebecca Sugar faria um impacto recorrente do desenvolvimento do estilo dos personagens. Continuando a trabalhar com Adam Muto, seu traço consistente e fundos bem detalhados foram se tornando algo comum, algo que até então era o completo oposto em alguns *storyboards*, onde o traço era sujo e os detalhes de fundo praticamente inexistentes.

Os personagens agora estavam em sua fase de transição mais drástica, a dupla “Ako Castuera e Tom Herpich” já haveria adotado esse novo estilo mais “macio” em seus *storyboards*, enquanto “Kent Osborne e Somvilay Xayaphone”, apesar de implementarem elementos do cenário, ainda produziam usando poucos detalhes de forma e volume.

Temporada 4

Cole Sanchez &
Rebecca Sugar



Tom Herpich &
Skyler Page



Somvilay Xayaphone
& Bert Youn

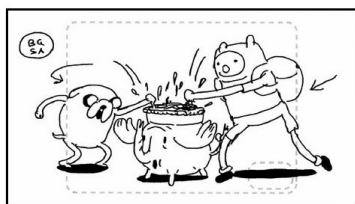


Figura 13 – Montagem feita pelo autor de quadros de storyboard da quarta temporada com base nos arquivos “Hot to the Touch' Storyboard”, “The Lich' Storyboard” e “King Worm' Storyboard” disponíveis em <<https://pt.scribd.com/publisher/1005826/Fred-Seibert/documents>> acesso em 02 dez. 2016.

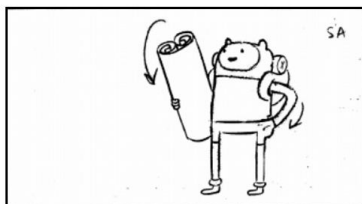
Na quarta temporada Adam Muto passa a trabalhar de diretor criativo, dando seu lugar ao lado de Rebecca Sugar na produção de *storyboards* para Cole Sanchez. Agora praticamente todo quadro de artistas já havia adotado esse novo estilo, incluindo detalhes de fundo quando necessários e o uso de ângulos abertos nas linhas dos personagens. Isso é notável no trabalho das duplas “Tom Herpich e Skyler Page” e “Somvilay Xayaphone & Bert Youn”.

Temporada 5

Tom Herpich &
Steve Wolfhard



Ako Castuera &
Jesse Moynihan



Seo Kim &
Somvilay Xayaphone

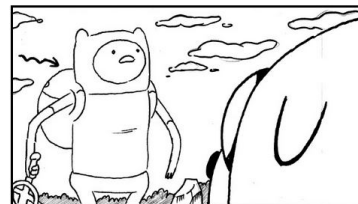


Figura 14 – Montagem feita pelo autor de quadros de storyboard da quinta temporada com base nos arquivos “Five More Short Graybles’ Storyboard”, “Billy’s Bucket List’ Storyboard” e “Blade of Grass’ Storyboard” disponíveis em <<https://pt.scribd.com/publisher/1005826/Fred-Seibert/documents>> acesso em 02 dez. 2016.

Agora na quinta temporada, a última de Rebecca Sugar como storyboarder em tempo integral, o novo estilo foi consolidado com uma nova folha do modelo de design de personagem (Fig. 15). Finn passa oficialmente a ter a espessura, comprimento e volume de seus membros definidas e constantes; suas expressões passam a serem feitas sem muita deformação nos elementos que compõem seu rosto (os dois pontos e a linha da boca). Jake, que possuía o corpo ovalado, agora tem a forma de “feijão” e tendo suas características faciais modificadas para ficarem menores e mais fáceis de manusear na hora da criação de suas expressões.



Figura 15 – Folha de modelo do personagem Jake comparando o design da primeira temporada com o da quinta, disponível em <<http://mattforsythe.tumblr.com/>> acesso em 02 dez. 2016.

3.4 Os cenários na série

Um bom exemplo do que já foi citado sobre como os artistas foram orientados a tornarem seu trabalho algo pessoal é o caso de Ghostshrimp (Dan James), designer de cenários na série durante as 4 primeiras temporadas. Responsável pela concepção de muitos lugares importantes como o Ice Kingdom, o Candy Kingdom e o Tree Fort, como é conhecida a moradia dos protagonistas Finn e Jake, assim como foi ele o autor do mapa da Land of OOO.

Pat MacHale fala sobre ele no livro “The Art of OOO”:

[...]Além disso ele realmente gostava de construir a mitologia colocando coisas secretas nos cenários. Ele estava pensando no universo (da série)... não apenas desenhando um desenho. Ele estava colocando a si mesmo em seu trabalho. A dedicação de Ghostshrimp ao adicionar história e vida aos seus cenários se encaixou perfeitamente com o fervor dos artistas de storyboard por adicionar detalhes no enredo e nos personagens durante seu trabalho. (MACHALE apud MACDONELL, 2014, p. 208. Tradução do autor)

Em seu depoimento MacHale compara a dedicação de Ghostshrimp e o resultado de seu trabalho com o dos artistas de storyboard. James estava fazendo adições significantes ao universo da série ao adaptar para o visual as instruções que recebia, muitos dos detalhes que eram colocados poderiam (e foram) explorados em futuros

episódios, entre eles portas secretas, objetos curiosos, escadas, pontes e balanços de corda que poderiam levar a qualquer lugar.

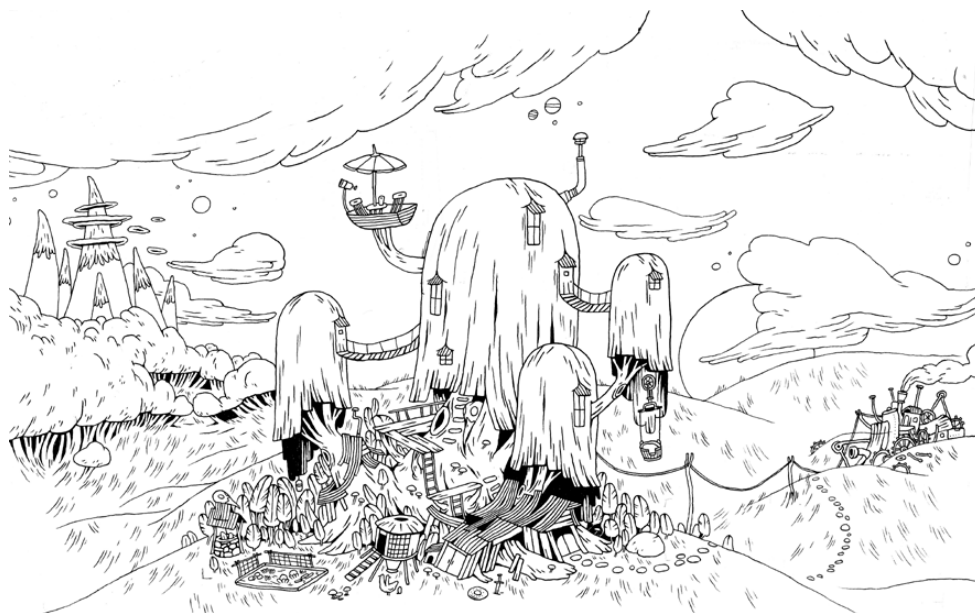


Figura 16 – Tree House concept. Fragmento retirado do livro “The art of OOO” de Christopher McDonnell, 2014, p. 206.

Dan James relata um pouco da sua experiência de como foi criar o Tree Fort no livro The “Art of OOO”:

[...] Em minha vida inteira, quando eu sonho, sempre se passa na floresta onde eu cresci. É daí que veio tudo. [...] Antes de eu me mudar para Los Angeles para trabalhar no Cartoon Network eu morava numa cabana que eu mesmo construí, no meio de uma floresta de cem acres que meu primo era dono em New Hampshire. Eu vivi naquela cabana por 3 anos e trabalhava nela o tempo todo. Aquela experiência foi extremamente influente quando eu fui desenhar o mundo de Adventure Time.[...]. (JAMES apud MACDONELL, 2014, p. 208. Tradução do autor)

Ele, em outro trecho do mesmo livro, reafirma seu método de trabalho:

Meu objetivo como ilustrador é fazer o meu trabalho o mais criativo e pessoal possível, e para mim, isso começa com as coisas que eu estou fazendo quando eu não estou desenhando. Em certo momento eu percebi que se eu pudesse viver minha vida inteira o mais criativo possível, e fazer tudo o mais pessoal possível, meu trabalho se beneficiaria tremendamente. (JAMES apud

MACDONELL, 2014, p. 209. Tradução do autor)

Assim como os *storyboarders*, o trabalho dos designers de cenários teve um grande impacto no produto final, isso é apenas mais um exemplo de como todos envolvidas na criação desta série encaravam seu trabalho e o executaram. Isso não se limita apenas aos cenários e *storyboards*, outros elementos como personagens, músicas e enredos foram reflexos diretos das experiências de vida de seus atores.

Tais componentes eram então facilmente inseridos na série, seu modo de absorver e desenvolver estes elementos seria então parte crucial de seu método de criação e, após mostrar-se bem-sucedido, reprisado em todas as suas temporadas vindouras.

3.5 Artistas envolvidos na produção

Um aspecto interessante que deve ser ressaltado, é o fato de o quadro de funcionários dessa área estar sempre em constante mudança, conforme visto no gráfico 01, que mostra os principais *storyboarders* e suas funções adicionais. Muitos profissionais que trabalharam durante a primeira temporada acabaram saindo, para trabalharem em outros projetos ou outros motivos pessoais, enquanto que durante a segunda e quarta temporada muitas pessoas que estão até hoje na série fizeram sua estreia.

Poucos se mantiveram durante todas as sete temporadas. Incluindo o criador da série, Pendleton, que teve sua participação na etapa de *storyboard* limitada devido a, como ele mesmo descreve, “fadiga pelo grande trabalho envolvendo várias etapas de criação do projeto”⁶. Outros *storyboarders* como Patrick MacHale, Cole Sanchez e Adam Muto tiveram que se dividir entre outras funções da produção, em maior parte se reveesando como diretor criativo entre a primeira e sétima temporada, impedindo-os de

⁶ **Pen Ward Quit ‘Adventure Time’ Because It Was Driving Him Nuts.** Disponível em: <<http://www.cartoonbrew.com/tv/pen-ward-quit-adventure-time-because-it-was-driving-him-nuts-104191.html>> Acesso em 13 jan. 2017

exercer a função de *storyboarder* em tempo integral.

Gráfico 1 – Participação dos artistas nas temporadas de Adventure Time. Desenvolvido pelo autor.

	1ª Temporada	2ª Temporada	3ª Temporada	4ª Temporada	5ª Temporada	6ª Temporada	7ª Temporada
Pendleton Ward*							
Patrick McHale							
Cole Sanchez							
Adam Muto							
Tom Herpich							
Ako Castuera							
Bert Youn							
Kent Osborne							
Natasha Allegri							
Michael DeForge							
Andy Ristaino							
J.G. Quintel							
Pete Browngardt							
Elizabeth Ito							
Sean Jimenez							
Luther McLaurin							
Armen Mirzaian							
Niki Yang							
Somvilay Xayaphone							
Benton Connor							
Rebecca Sugar							
Jesse Moynihan							
Skyler Page							
Steve Wolfhard							
Graham Falk							
Seo Kim							
Luke Pearson							
David O'Reilly							
Thomas Wellmann							
Derek Ballard							
Masaaki Yuasa							
Emily Partridge							
Madéleine Flores							
Jillian Tamaki							
Sam Alden							
Sloane Leong							
Brandon Graham							
David Ferguson							
Kris Mukai							
Hanna K. Nyström							
Kirsten Lepore							
Andres Salaff							
KC Green							
Aleks Sennwald							
Polly Guo							

	Storyboarder		Trabalho em outra série		Artista convidado
	Diretor criativo		Designer de personagem	*	Criador da série

A partir da quinta temporada uma grande quantidade de autores de comics indie, webcomics e outros tipos de produtos foram convidados para participar da produção de ao menos um storyboard ao lado de um profissional veterano da série (gráfico 1), uma experiência que resultou em episódios com narrativas distintas de seu estilo habitual. Isso foi algo feito a fim de manter vivo o espírito original da trama, quando a história leva o espectador sempre para um lugar novo, apresentando personagens curiosos e narrativas criativas.



Figura 17 – Quadros capturados da série Adventure Time. Quadro 1: episódio 13, temporada 05; Quadro 2: episódio 36, temporada 06; Quadro 3: episódio 07, temporada 6.

Alguns desses episódios foram feitos com técnicas totalmente inéditas à série (fig. 17): David O'Reilly se utilizou de seu estilo distinto de 3D, contando uma história através de “erros” do software (*glitches*), que geralmente acontecem de forma acidental, e usando-os de forma proposital; David Ferguson, que usou uma técnica de 2D simplificado com poucas intervalações; E Masaaki Yuasa, que, junto a seu próprio estúdio no Japão, conhecido por utilizar movimentos e ângulos de câmera inusitados que causam grande confusão ao senso de perspectiva de quem assiste, transformando movimentos simples em ações nebulosas e elusivas, criou um episódio utilizando seu estilo solto de animação 2D.

4. O impacto visual da série Hora de Aventura na produção do seu período

Assim como citado, a série “The Marvelous Misadventures of Flapjack”, que teve seu período de produção entre junho de 2008 e agosto de 2010, serviu como um grande ponto de partida para os criadores de Adventure Time decidissem quais técnicas e características empregariam na série.

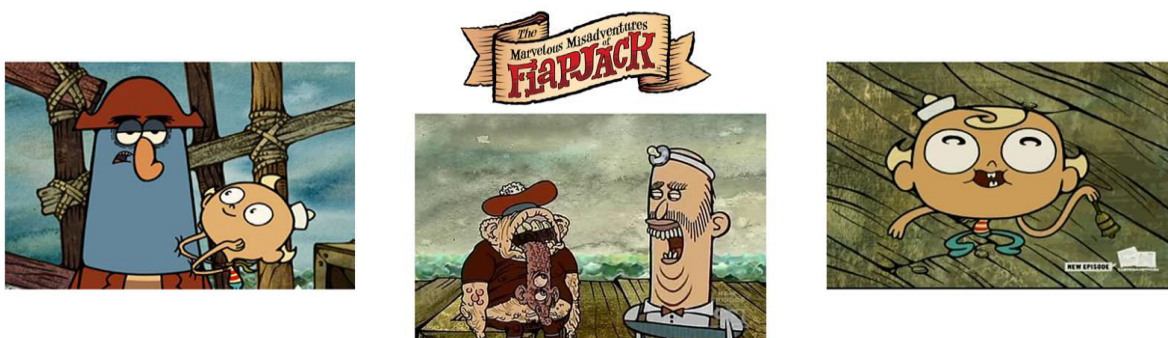


Figura 18 – Quadros capturados da série The Marvelous Misadventures of Flapjack. Fonte: Quadro 1: episódio 7a, temporada 1; Quadro 2: episódio 7b, temporada 1; Quadro 3: episódio 13a, temporada 1.

A dupla de personagens dotada principalmente de cores complementares, composta por um jovem mais aventureiro e um sábio com pensamento mais conservador; O grotesco sendo aplicado de forma exagerada em cada episódio, sendo uma das caracterizaras mais marcantes e que causou mais aversão aos novos espectadores ao conhecer a série; E o exagero empregado na forma da constante distorção e alta flexibilidade do corpo dos personagens, principalmente no elemento mais característico: as pernas e braços finos e maleáveis.

Esses são alguns dos traços que possuem o maior peso na identidade visual de ambas as séries, assim como são as características responsáveis por tornar Adventure Time o que ela é, e serem amplamente utilizadas nos programas que vieram a ser

criados depois dela.



Figura 19 – Quadros capturados da série Regular Show. Fonte: Quadro 1: episódio 1, temporada 1; Quadro 2: episódio 7, temporada 2; Quadro 3: episódio 20, temporada 3.

Regular Show teve sua estreia feita no mesmo ano que Adventure Time, porém com um intervalo de cinco meses entre elas. J. G. Quintel, *storyboarder* durante a primeira temporada de Adventure Time foi seu criador, além de ter sido diretor criativo e *storyboarder* da série "*The Marvelous Misadventures of Flapjack*".

As características utilizadas na temporada em que ele trabalhou na série podem ser amplamente vistas em seu trabalho, personagens que se complementam, tanto visualmente quanto em questão de seus papéis na história, olhos com esclera, que apesar de terem parado de terem sido usados em Adventure Time, em Regular Show continuaram sendo um dos atributos principais dos personagens. Além do equilíbrio do uso da "Fofura" com o "Grotesco" junto dos corpos molengas, com membros simplificados para auxiliar na aplicação do exagero dos movimentos.



Figura 20 – Quadros capturados da série The Amazing World of Gumball. Fonte: Quadro 1: episódio 28, temporada 2; Quadro 2: episódio 20, temporada 1; Quadro 3: episódio 31, temporada 2.

A série “*The Amazing World of Gumball*”, apesar de ser produzida na Europa e não ter em seu quadro de funcionários ninguém em comum com *Adventure Time*, possui muitas semelhanças visuais com ela e tem uma notável inspiração na mesma. Os personagens principais, com cores quentes e frias, um sendo a voz da consciência e o outro o aventureiro desmiolado.

A constante presença de seres bizarros ao lado de criaturas pequenas e de olhos esbugalhados, além dos personagens parecerem terem controle total de seus corpos, demonstrado, por exemplo, em uma ocasião em que um dos personagens principais veste o outro para se proteger, algo que aconteceu exatamente da mesma maneira em um episódio de *Adventure Time* quando Finn veste Jake e o usa como uma armadura mágica.



Figura 21 – Quadros capturados da série *Steven Universe*. Fonte: Quadro 1: episódio 1, temporada 4; Quadro 2: episódio 8, temporada 2; Quadro 3: episódio 29, temporada 1.

“*Steven Universe*”, criada pela *storyboarder* Rebecca Sugar, é a grande nova série do Cartoon Network, tendo seu número de espectadores similar ao de *Adventure Time* e seu sucesso sendo tão grande quanto.⁷ Seu grupo de personagens principais é dotado de quatro personagens em vez de dois, porém mantendo o equilíbrio entre personagens aventureiros e com mentalidade jovem, e personagens sábios e prudentes.

Além da proporção das cores quentes e frias, desta vez se utilizando de cores

⁷

Steven Universe's frustrating schedule is crucial to its success. Disponível em:

<<http://www.avclub.com/article/steven-universes-frustrating-schedule-crucial-its--234864>> Acesso em 13 jan. 2017

secundárias e terciárias em vez de apenas primárias, além de uma gama maior e mais diversa. Superpoderes são uma constante entre os protagonistas, mudar de forma, expandir e encolher são proezas comuns durante os episódios. Criaturas mágicas também fazem parte da trama, algumas sendo mostradas de forma bastante repulsiva quando é necessário criar uma maior tensão na história.

Entre outras características presentes nas séries citadas acima estão: Elas serem consideradas séries "*Storyboard-driven*", sendo essa uma das principais responsáveis pela criação, modificação e aplicação de vários elementos visuais e narrativos ao longo do desenvolvimento delas; Possuírem um pequeno círculo de personagens recorrentes em volta dos personagens principais, sendo amigos, familiares, inimigos e outros, utilizados constantemente em tramas que envolvem seu desenvolvimento como personagem ou como apoio para pequenos enredos individuais; Além da constante apresentação de novos lugares, acontecimentos e seres diferentes que podem vir a se tornarem constantes durante o desenrolar da trama.

Podemos citar outras obras como "*Bravest Warriors*" e "*Bee & PuppyCat*", que se tratam de webséries, "*Clarence*", "*Uncle Grandpa*" e "*Over the Garden Wall*", que estrearam no mesmo canal. Todas essas possuem grande parte destes traços aqui citados, além de, junto de "*Steven universe*" e "*Regular Show*", terem sofrido impacto direto por terem sido criadas por artistas que anteriormente trabalharam em Adventure Time como pode ser visto no gráfico 2.

Gráfico 2 – Relação dos artistas que trabalharam em Adventure Time com outras obras

	Marvelous Misadventures of Flapjack	Regular Show	Uncle Grandpa	Over the Garden Wall	Bee & Puppocat	Steven Universe	Clarence
Kent Osborne	Storyboarder	Storyboarder			Dublador		
J.G. Quintel	Diretor criativo e Storyboarder	Criador					
Benton Connor	Roteirista	Roteirista e Storyboarder					
Somvilay Xayaphone	Roteirista e Storyboarder						
Cole Sanchez	Roteirista e Storyboarder						
Peter Browngardt	Storyboarder		Criador				
Andres Salaff		Storyboarder	Storyboarder				
Patrick McHale				Criador			
Tom Herpich				Roteirista e Storyboarder			
Natasha Allegri					Criadora		
Rebecca Sugar						Criadora	
Ian Jones-Quartey						Diretor Supervisor	
Skyler Page							Criador

anteriores e posteriores. Desenvolvido pelo autor.

Também há outros canais como Disney Channel, Disney XD e Nickelodeon que possuem programas como “*Gravity Falls*”, “*Star vs. the Forces of Evil*”, “*Harvey Beaks*” e “*Wander Over Yonder*”, estes apresentam uma semelhança muito grande com o estilo de Adventure Time e possuem várias das mesmas características.

Os motivos e implicações que levam os artistas a moldarem sua criação são diversos e podem ser remontados a histórias e acontecimentos antigos, porém o que se sobressai e garante a sua continuidade é a aprovação dada pelo público consumidor de um certo produto naquele período. Sempre vai haver uma moda a ser seguida, e essa tendência sempre é definida por um grande sucesso proveniente do trabalho de uma ou mais pessoas.

As características empregadas nesses programas citados podem não ser diretamente provenientes de Adventure time, porém, independente dos motivos pessoais que as levaram a serem implementadas pelos artistas, seu uso deve-se ao fato do estúdio querer investir no que já estava dando certo naquele momento, selecionando projetos cujos autores tinham ciência do mercado e já utilizavam dessa linguagem em suas obras.

Assim, elas foram qualificadas durante o processo de produção pelos diretores específicos de cada setor, tendo como objetivo obter aprovação pelo público, o quê ao se tornar realidade, garantiu a continuidade de sua utilização. O motivo do público ter essa reação positiva quanto a série, é que ele vem sendo apresentado a essa linguagem durante os últimos anos, tendo ela se desenvolvido ao longo de várias produções que tentavam aperfeiçoá-la. Adventure time apenas foi a que conseguiu ter o melhor equilíbrio em seu uso dentre a última geração de animações, isso sendo comprovado pela sua influência, sua longa duração e sua avaliação positiva proveniente da crítica e de seu público-alvo.

5. Conclusão

Adventure Time percorreu um longo caminho desde sua pré-produção, passando pelas primeiras temporadas, até se consolidar. Levando em consideração todos os fatores que contribuíram para sua criação – cancelamento de séries anteriores, modificações administrativas do canal, novos artistas que entraram no mercado durante sua produção – pode-se afirmar que ela seguiu uma tendência de acordo com os rumos os quais o canal estava tomando e foi um produto de sua época.

Características visuais e narrativas de séries dos anos 1990 estavam sendo resgatadas, ao mesmo tempo que novos conceitos, desenvolvidos através de outros programas na última década, foram se aperfeiçoando e sendo aplicados mais frequentemente e de forma mais satisfatória. Sendo aprovados pela nova audiência que surgiu no canal, e ampliando o escopo da série para muito além do seu público-alvo.

Escolhi a série Adventure Time como objeto de estudo devido ao seu destaque na

produção do seu meio. O uso equilibrado entre o “grotesco” e a “fofura” junto à sua continuidade na narrativa, cores vivas e bem dosadas, personagens cativantes e peculiares, simples e ao mesmo tempo complexos, e sua forma de produção, tornaram a série popular entre adultos e crianças. Sendo, portanto, ponto de partida para criação de diversos projetos derivados direta e indiretamente de seu produto final.

O cuidado tomado durante todo seu processo de criação e as modificações feitas durante suas etapas de pré-produção, especialmente o *storyboard*, com mais ênfase nas primeiras cinco temporadas, foi o responsável pelo direcionamento da mesma. A forma com que os artistas envolvidos foram instruídos a deixar o seu trabalho o mais pessoal possível foi um grande passo em direção a criação de algo novo e pouco explorado, estreitando a proximidade da série com o público.

Os pontos de vista aqui abordados fazem de Adventure Time um produto de grande importância para seu meio, sendo que o estudo do mesmo é indispensável para compreensão da criação de uma série de animação no período atual. Acredito que ela continuará mantendo sua relevância e sendo ponto de referência para todos da área por um longo período de tempo.

6. Bibliografia

MACDONELL, Christopher. **Adventure Time: The Art of Ooo**. 1. ed. Nova York: ABRAMS, 2014.

BLUTH, Don. **Art of Storyboard**. 1. ed. Milwaukie: DH Press, 2004.

RYNDA, Phil. **How to draw Adventure Time**. Disponível em <<https://pt.scribd.com/document/14686737/How-to-Draw-Adventure-Time>> Acesso em 22 de set. de 2016.

MOYNIHAN, Jesse. **"Crystals Have Power" Storyboard**

Disponível em <<https://pt.scribd.com/document/44605329/Crystals-Have-Power->

Storyboard> Acesso em 22 set. 2016.

WARD, Pendleton. **"Adventure Time" series presentation**

Disponível em <<https://pt.scribd.com/document/3122798/Adventure-Time-series-presentation>> Acesso em 22 set. 2016.

Turner animation head Stu Snyder is leaving. Disponível em:

<<http://www.latimes.com/entertainment/envelope/cotown/la-et-ct-turner-animation-head-stu-snyder-exiting-20140306-story.html#axzz2vE2sy7MO>> Acesso em 25 set. 2016

Turner Taps Christina Miller to Lead Adult Swim, Cartoon Network and Boomerang.

Disponível em: <[http://www.hollywoodreporter.com/news/turner-taps-christina-miller-lead-719041?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+thr%2Fnews+\(The+Hollywood+Reporter+-+Top+Stories\)](http://www.hollywoodreporter.com/news/turner-taps-christina-miller-lead-719041?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+thr%2Fnews+(The+Hollywood+Reporter+-+Top+Stories))> Acesso em 25 de set. de 2016

The Fall of Cartoon Network. Disponível em: <<http://www.themarysue.com/the-fall-of-cartoon-network/>> Acesso em 25 set. 2016

Cartoon Network: Stuart Snyder deixa a presidência da Turner. Disponível em:

<<http://anmtv.xpg.uol.com.br/cartoon-network-stuart-snyder-deixa-a-presidencia-da-turner/>> Acesso em 25 set. 2016

Steven Universe's frustrating schedule is crucial to its success. Disponível em:

<http://www.avclub.com/article/steven-universes-frustrating-schedule-crucial-its--234864>
Acesso em 13 jan. 2017

Joe The Johnston. Disponível em:

<web.archive.org/web/20150711183938/http://joethejohnston.tumblr.com/post/116389756563/has-the-team-ever-thought-about-changing-the-time> Acesso em 13 jan. 2017

The Marketing Site: Interview with Ben Bocquelet – Creator: The Amazing World of Gumball. Disponível em:

<<http://www.themarketingsite.com/knowledge/17328/interview-with-ben-bocquelet-creator-the-amazing-world-of-gumball>> Acesso em 13 jan. 2017

Pen Ward Quit ‘Adventure Time’ Because It Was Driving Him Nuts. Disponível em:

<<http://www.cartoonbrew.com/tv/pen-ward-quit-adventure-time-because-it-was-driving-him-nuts-104191.html>> Acesso em 13 jan. 2017

Matt Forsythe. Disponível em: <<http://mattforsythe.tumblr.com/>> Acesso em 13 jan. 2017

Frederator Blogs. Disponível em:

<<http://archives.frederatorblogs.com/all/2006/01/page/3/>> Acesso em 14 jan. 2017

Storyboards: Adventure Time. Disponível em:

<<https://pt.scribd.com/collections/2334785/Storyboards-Adventure-Time>> Acesso em 13 jan. 2017

What the Glob was Going on in the Adventure Time Water Park Prank episode?

Surprising Answers Here. Disponível em: <postapocalypticmedia.com/adventure-time-water-park-prank/> Acesso em 15 jan. 2017

Why Adventure Time Is Finally Breaking Its Status Quo Once And For All. Disponível

em: <<http://io9.gizmodo.com/why-adventure-time-is-finally-breaking-its-status-quo-o-1564741572>> Acesso em 15 jan. 2017

How Pendelton Ward And His Friends Created A New Era of Cartoons. Disponível

em: <<http://gizmodo.com/how-pendelton-ward-and-his-friends-created-a-new-era-of-1564883809>> Acesso em 13 jan. 2017

The Indie Comics Animation Gold Rush. Disponível em:

<http://www.slate.com/articles/arts/culturebox/2015/11/indie_cartoonists_find_paychecks_at_adventure_time_regular_show_and_bojack.html> Acesso em 15 jan. 2017

Interview: Regular Show creator JG Quintel on indie comics and cartoons.

Disponível em: <<http://www.comicsbeat.com/interview-regular-show-creator-jg-quintel-on-indie-comics-and-cartoons/>> Acesso em 15 jan. 2017

Q&A: “ADVENTURE TIME” writer Dick Grunert. Disponível em:

<<http://www.fangoria.com/new/qa-adventure-time-writer-dick-grunert/>> Acesso em 15 jan. 2017

Patrick McHale. Disponível em:

<<http://oldsidelinghill.tumblr.com/post/137387168446/was-over-the-garden-wall-script-driven-like>> Acesso em 15 jan. 2017

Frederator Times. Disponível em:

<<http://times.frederator.com/post/101214975080/hailing-from-new-zealand-frank-gibson-is-a>> Acesso em 17 jan. 2017

Frederator Times. Disponível em: <<http://times.frederator.com/post/98168850290/bee-and-puppycat-adventure-time-the-fairly>> Acesso em 17 jan. 2017

Meet the cartoonists behind Cartoon Network's hottest shows (Part One). Disponível em:

<<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:kNaVXDWkFEwJ:www.comicsbeat.com/meet-the-cartoonists-behind-cartoon-networks-hottest-shows-part-one/+&cd=5&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br&client=firefox-b>> Acesso em 18 jan. 2017

King of OOO. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/user/240499638/KingofOoo>> Acesso em 18 jan. 2017

Is 'Legend of Lucky Pie' The Chinese Knock-Off of 'Adventure Time'? Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20150116053912/http://www.cartoonbrew.com/tv/is-legend-of-lucky-pie-the-chinese-knock-off-of-adventure-time-107870.html>> Acesso em 13 fev. 2017

[CASE STUDY] Did Adventure Time Create the 2016 Olympic Mascot? Disponível em <<http://www.toonzone.net/forums/threads/case-study-did-adventure-time-create-the-2016-olympic-mascot.5428021/>> Acesso em 13 fev. 2017

Séries consultadas

GREENBLATT, Carl Harvey. **Chowder**. Cartoon Network, 2007. 3 temporadas.

VAN ORMAN, Thurop, **The Marvelous Misadventures of Flapjack**. Cartoon Network, 2007. 3 temporadas.

WARD, Pendleton, **Adventure Time**. Cartoon Network, 2010. 8 temporadas.

QUINTEL, James Garland, **Regular Show**. Cartoon Network, 2010. 8 temporadas.

BLOCQUELET, Ben, **The Amazing World of Gumball**. Cartoon Network, 2011. 5 temporadas.

SUGAR, Rebecca, **Steven Universe**. Cartoon Network, 2013. 4 temporadas.

BROWNGARDT, Peter, **Uncle Grandpa**. Cartoon Network, 2013. 5 temporadas.

PAGE, Skyler Dale, **Clarence**. Cartoon Network, 2014. 3 temporadas.

MACHALE, Patrick, **Over the Garden Wall**. Cartoon Network, 2014. 1 temporada.

WARD, Pendleton, **Bravest Warriors**. Cartoon Hangover, 2012. 3 temporadas.

ALLEGRI, Natasha, **Bee and PuppyCat**. Cartoon Hangover, 2013. 1 temporada.

HIRSCH, Alex, **Gravity Falls**. Disney Channel, 2012. 2 temporadas.

MACCRACKEN, Craig, **Wander Over Yonder**. Disney Channel, 2013. 2 temporadas.

NEFCY, Daron, **Star vs. the Forces of Evil**. Disney XD, 2015. 2 temporadas.

GREENBLATT, Carl Harvey. **Harvey Beaks**. Nickelodeon, 2015. 2 temporadas.