

UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ

JANICLEI APARECIDA MENDONÇA

**A NARRATIVA MULTIDIMENSIONAL: UMA PROPOSTA DE ATUALIZAÇÃO E
RUPTURA ESTRUTURAL DE SÉRIES DE ANIMAÇÃO, A PARTIR DE *HORA
DE AVENTURA***

CURITIBA

2020

JANICLEI APARECIDA MENDONÇA

**A NARRATIVA MULTIDIMENSIONAL: UMA PROPOSTA DE ATUALIZAÇÃO E
RUPTURA ESTRUTURAL DE SÉRIES DE ANIMAÇÃO, A PARTIR DE *HORA
DE AVENTURA***

Tese apresentada como requisito parcial à obtenção de grau de Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens – linha de pesquisa: Estudos do Cinema e Audiovisual, da Universidade Tuiuti do Paraná.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Denise Azevedo Duarte Guimarães

CURITIBA

2020

Dados Internacionais de Catalogação na fonte
Biblioteca "Sydney Antonio Rangel Santos"
Universidade Tuiuti do Paraná

M539 Mendonça, Janiclei Aparecida.

A narrativa multidimensional: uma proposta de atualização e ruptura estrutural de séries de animação, a partir de hora de aventura / Janiclei Aparecida Mendonça; orientadora Profª. Drª. Denise Azevedo Duarte Guimarães
262f.

Tese (Doutorado) – Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2020.

1. Hora de aventura. 2. Narrativa audiovisual. 3. Série de animação. 4. Intertexto. 5. Rizoma. I. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens/ Mestrado em Comunicação Linguagens. II. Título.

CDD – 791.437

Bibliotecária responsável: Heloisa Jacques da Silva – CRB 9/1212

TERMO DE APROVAÇÃO

JANICLEI APARECIDA MENDONÇA

A NARRATIVA MULTIDIMENSIONAL: UMA PROPOSTA DE ATUALIZAÇÃO E RUPTURA ESTRUTURAL DE SÉRIES DE ANIMAÇÃO, A PARTIR DE *HORA DE AVENTURA*

Curitiba, 03/04/2020

Esta tese foi julgada e aprovada para a obtenção do título de Doutora em Comunicação e Linguagens, na Universidade Tuiuti do Paraná.

Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens
Linha de pesquisa: Estudos do Cinema e Audiovisual
Universidade Tuiuti do Paraná.

Orientador(a): Prof^a. Dr^a. Denise Azevedo Duarte Guimarães
UTP – PPGCOM

Banca: Prof^o. Dr^o. Fábio Uchôa
UTP – PPGCOM

Banca: Prof^a. Dr^a Salete Cirino Machado
UNESPAR/FAP – Convidada

Banca: Prof^a. Dr^a Cristiane do Rocio Wosniak
UNESPAR/FAP – Convidada

Banca: Prof^o. Dr^o. Hertez Wendel de Camargo
UFPR – Convidado

Dedico este trabalho aos meus filhos, razão
pela qual redescobri a animação.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a minha orientadora Profa. Dra. Denise Azevedo D. Guimarães pelo apoio, carinho, compreensão e ensinamentos cujos quais foram fundamentais para o desenvolvimento do meu trabalho.

Agradeço ao colegiado do PPG-COM que me proporcionou reflexões aprofundadas e fundamentais sobre o cinema e audiovisual e, ainda que eu investigasse uma série de animação, me forneceu ferramentas e oportunidades de pesquisa valiosos para a elaboração da minha tese.

A Profa. Dra. Sandra Fischer pela compreensão e pronto atendimento. Aos professores da minha banca de qualificação e defesa: Profa. Dra. Salete Sirino Machado, Profa. Dra. Cristiane Wosniak, Profa. Dra. Denize Araújo, Prof. Dr. Hertz Wendell de Camargo, Prof. Dr. Fábio Uchôa e Prof. Dr. Rodrigo Oliva pelo aceite, participação e contribuições para com minha pesquisa.

Agradeço ao Prof. Me. Fabiano Christian P. do Nascimento pela oportunidade de emprego num momento crucial para que eu pudesse continuar minha pesquisa. A Profa. Dra. Lucina Reitenbach Viana pela oportunidade de atuar como docente no curso de Design de Animação, no qual pude incursionar ainda mais no universo da animação.

A todos os meus alunos de Design de Animação que me incentivaram com sua curiosidade e reflexões sobre Hora de Aventura, gerando discussões importantes que, certamente, refletiram na minha pesquisa. Em especial, ao Carlos Hachmann que gentilmente cedeu tempo e conhecimento na geração do mapa multidimensional.

Aos meus amigos Hertz Wendell de Camargo, por sempre acreditar no meu potencial, ouvir sempre, pacientemente, minhas teorias e não me deixar desistir nos piores momentos da minha jornada acadêmica. A Carla Henze, por ser meu suporte e por me incentivar a sempre dar o meu melhor. A Márcia Alves, por sempre me ouvir, me apoiar em minhas decisões e me acalmar dizendo “Vai dar tudo certo!”.

Por fim, agradeço aos meus filhos Gabriel Giroto e Bruna Maria Mendonça Giroto que, mesmo distante, foram o motivo pelo qual me aventurei na carreira acadêmica, a razão pela qual persisti em minha caminhada.

“Liberdade é pouco. O que eu desejo ainda não tem nome.”

(Clarice Lispector)

RESUMO

A tese intitulada *A narrativa multidimensional: uma proposta de atualização e ruptura em narrativas de séries de animação a partir de Hora de Aventura* empenha-se em investigar a animação seriada *Hora de Aventura* (Pendleton Ward, 2010), com ênfase em sua configuração narrativa. A justificativa da pesquisa reside no fato de o produto audiovisual apresentar, por um lado, estrutura diegética rizomática e hipertextual que compõe uma rede de ações e sentidos interconectada e, por outro lado, desenvolve uma abordagem simbólico-temática-estilística que resgata elementos do mítico, fantástico e maravilhoso, amalgamando-os às questões do contemporâneo para dialogar com seu espectador. Dessa maneira, observa-se que esses aspectos a distingue das demais do gênero. Considerando-se que as constantes modificações dos modos de vida na atual perspectiva social, cultural e midiática têm provocado novas formas de pensamento/criação/produção/consumo audiovisual, torna-se necessário estudar a referida obra posicionando-a no panorama de produção seriada de animação contemporânea. O problema de pesquisa reside, dessa maneira, na inauguração de um novo paradigma narrativo por *Hora de Aventura* a partir da identificação de sua diegese singular. Como hipótese, considera-se que a animação em questão abarca em seu esqueleto características de outras congêneres contemporâneas das quais se apropria para as aprimorar e expandir por meio de uma configuração hipertextual e rizomática que, aliada às novas formas de reflexão/produção simbólico-temáticas e estilísticas, organiza-se em uma rede sináptica que aponta para a formação da multidimensionalidade diegética. O objetivo central da tese é, portanto, analisar a constituição estrutural da série para revelar sua tessitura sináptica alicerçada em elementos plurívocos, híbridos e intertextuais que inauguram um universo fictício/narrativo multidimensional. O aporte teórico é baseado, entre outros, em Anthony Giddens, Christian Metz, Gerard Genette, Gilles Deleuze, Félix Guattari e Gilbert Durand.

Palavras-chave: *Hora de Aventura*; Narrativa Audiovisual; Série de Animação; Intertexto; Rizoma.

ABSTRACT

This thesis, entitled *A narrativa multidimensional: uma proposta de atualização e ruptura estrutural de séries de animação, a partir de Hora de Aventura* (Pendleton Ward, 2010) [The Multidimensional Narrative: A Proposal for Updating and Breaking Out of Animation Series Narratives from Adventure Time (Pendleton Ward, 2010)], endeavours to investigate, with an emphasis on its narrative configuration. The justification of the research lies in the fact that the audiovisual product presents, on the one hand, a rhizomatic and hypertextual diegetic structure that composes an interconnected network of actions and meanings and, on the other hand, develops a symbolic-thematic-stylistic approach that rescues elements from the mythical, fantastic and wonderful, amalgamating them to contemporary issues to dialogue with their viewer. Thus, it is observed that these aspects distinguish it from others of its kind. Considering that the constant changes in the ways of life in the current social, cultural and media perspective have provoked new *forms* of audiovisual thinking / creation / production / consumption, it is necessary to study this work positioning it in the panorama of serial production of Contemporary animation. The research problem lies, therefore, in the inauguration of a new narrative paradigm by *Adventure Time* from the identification of its singular diegesis. As a hypothesis, it is considered that the animation in question encompasses in its skeleton characteristics of other contemporary counterparts of which it appropriates to improve and expand them through a hypertextual and rhizomatic configuration that, combined with the new forms of reflection / symbolic-thematic production and stylistic, it is organized in a synaptic network that points to the formation of diegetic multidimensionality. The main goal of the thesis is, therefore, to analyze the structural constitution of the series to reveal its synaptic texture based on plurivocal, hybrid and intertextual elements that inaugurate a fictional universe / narrative multidimensional. The theoretical basis is based, among others, on Anthony Giddens, Carlos Scolari, Marc Augé, Vilém Flusser, Raymond Williams, Mark Deuze, Henry Jenkins, Christian Metz, Gerard Genette, Gilles Deleuze, Felix Guattari and Gilbert Durand.

Keywords: Adventure Time; Audiovisual narrative; Animation series; Intertext; Rhizome.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Unidade nuclear do Monomito (separação-iniciação-retorno).....	160
Figura 2: Estágios da Jornada do Herói.....	162
Figura 3: Estágios da Jornada do Herói por Atos.....	178
Figura 4: Possíveis estágios da Jornada do Herói presentes nos episódios de Hora de Aventura. Fonte: Vogler (1997, p. 258)	200
Figura 5: Progressão das temporadas e arcos narrativos.....	201
Figura 6: Representação visual da organização das microjornadas e mesojornadas com os possíveis estágios cumpridos na temporada.	203
Figura 7: Representação visual da organização das micro, meso e macrojornadas.	205
Figura 8: Posição e extensão das mesojornadas inseridas no modelo da jornada do herói.	209
Figura 9: Evolução da jornada de Finn e os diferentes ciclos.	211
Figura 10: Tipos de sinapses.	237
Figura 11: Representação da malha narrativa, nóculo e hiperlinks.	240
Figura 12: Simulação do caminho de rato de Deleuze e Guattari.	241
Figura 13: Simulação do caminho de rato de Deleuze e Guattari acrescido dos nóculos e hiperlinks. Fonte: A autora.....	242
Figura 14: Ampliação do mapa da estrutura multidimensional de Hora de Aventura.	253
Figura 15: Mapa da estrutura multidimensional de Hora de Aventura completo e vetorizado. (VER APÊNDICE 05 E MAPA IMPRESSO).	253
Figura 16: Detalhe ampliado das conexões nóculo a nóculo retirado do mapa da estrutura multidimensional de Hora de Aventura.	254
Figura 17: Detalhe ampliado das conexões nóculo a ponte retirado do mapa da estrutura multidimensional de Hora de Aventura.	254

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1: BMO e Bolha.	36
Imagem 2: Princesa Biscoito.	36
Imagem 3: Cidade destruída pela grande Guerra dos Cogumelos.	41
Imagem 4: Jake e seu celular a pilha.	41
Imagem 5: Princesa Caroço.	43
Imagem 6: Abraham Lincoln como Rei de Marte.	46
Imagem 7: Batalha de Rap entre Finn e o Urso Rapper.	47
Imagem 8: Interface de entrada do site da Cartoon Network.	54
Imagem 9: Página de Fanarts.	63
Imagem 10: Salgueiro Chorão. Fonte: Mundo Ecologia.	109
Imagem 11: Casa da Árvore. Fonte: Série Hora de Aventura.	109
Imagem 12: Deusa Kali. Fonte: Aum Magic.	111
Imagem 13: Princesa Bonnibel Jujuba. Fonte: Episódio O Enquirídio (Hora de Aventura).....	111
Imagem 14: Cão - Xolotl. Fonte: Devianart	113
Imagem 15: Jake, o cão. Fonte: Episódio Dona Tromba (Hora de Aventura).	113
Imagem 16: Coroa Princesa Jujuba. Fonte: Wiki Hora de Aventura.	118
Imagem 17: Coroa Princesa de Fogo. Fonte: Wiki Hora de Aventura.	118
Imagem 18: Coroa Princesa Caroço. Fonte: Wiki Hora de Aventura.	118
Imagem 19: Coroa Princesa Frutinhas. Fonte: Wiki Hora de Aventura.	118
Imagem 20: Coroa Princesa Tartaruga. Fonte: Wiki Hora de Aventura.	118
Imagem 21: Coroa Princesa Trapo. Fonte: Wiki Hora de Aventura.	118
Imagem 22: Coroa Princesa Geleca. Fonte: Wiki Hora de Aventura.....	119
Imagem 23: Coroa Princesa Cachorro Quente. Fonte: Wiki Hora de Aventura.	119
Imagem 24: Espada Dourada. Fonte: Wiki Hora de Aventura.....	121
Imagem 25: Espada Sangue do Demônio. Fonte: Wiki Hora de Aventura.....	122
Imagem 26: Espada de Grama. Fonte: Wiki Hora de Aventura.	123
Imagem 27: Espada Finn. Fonte: Wiki Hora de Aventura.	124
Imagem 28: Espada da Noite. Fonte: Wiki Hora de Aventura.	125
Imagem 29: Coruja. Fonte: Dicionário de Símbolos.....	126
Imagem 30: Coruja Cósmica. Fonte: Wiki Hora de Aventura.	126
Imagem 31: Oxális. Fonte: Jooinn.....	128

Imagem 32: Flor Branca de Finn. Fonte: Wiki Hora de Aventura.	128
Imagem 33: Grifo. Fonte: Devianart.	129
Imagem 34: Stormo. Fonte: Wiki Hora de Aventura.	129
Imagem 35: Elefante. Fonte: Encyclopaedia Britannica	130
Imagem 36: Elefante Psíquico de Guerra Pré-histórico. Fonte: Wiki Hora de Aventura.	130
Imagem 37: Brahma. Fonte: Blog Cultura Coletiva.	132
Imagem 38: Grob Gob Glob Grod. Fonte: Wiki Hora de Aventura.	132
Imagem 39: Versão feita à lapis do Mapa Multidimensional.	250

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Análise programação Cartoon Network – Primeira fase.....	71
Tabela 2: Análise programação Cartoon Network – Segunda fase.....	72
Tabela 3: Análise programação Cartoon Network – Terceira fase.....	72
Tabela 4: Anunciantes Cartoon Netwoork.....	79
Tabela 55: Temporadas, episódios e arcos narrativos de Hora de Aventura.....	181
Tabela 6: Alocação das temporadas na evolução da jornada do herói.	207
Tabela 7: Classificação dos personagens nível 1 e 2.	246
Tabela 8: Classificação dos personagens nível 3.	248

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Resultados da análise sobre diálogos internos e externos I.	73
Gráfico 2: Resultados da análise sobre diálogos internos e externos II.	75
Gráfico 3: Curva dramática do desenvolvimento do personagem Finn Mertes.	202

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Apresentação dos reinos e seus respectivos personagens temp. 01....	183
Quadro 2: Apresentação dos reinos e seus respectivos personagens temp. 02....	184
Quadro 3: Apresentação dos episódios, sinopses e transformações temp. 03.....	187
Quadro 4: Apresentação dos episódios, sinopses e transformações temp. 04.....	188
Quadro 5: Apresentação dos episódios, sinopses e transformações temp. 05.....	191
Quadro 6: Apresentação dos episódios, sinopses e transformações temp.06.....	193
Quadro 7: Apresentação dos episódios, sinopses e transformações temp. 07.....	194
Quadro 8: Apresentação dos episódios, sinopses e transformações temp. 08.....	196
Quadro 9: Apresentação dos episódios, sinopses e transformações temp. 09.....	197
Quadro 10: Apresentação dos episódios, sinopses e transformações temp. 10....	198

LISTA DE APÊNDICES (VER PASTA)

APÊNDICE 01 - Pesquisa imersiva – O Canal Cartoon Network

APÊNDICE 02 - Quadro de Episódios e Temporadas

APÊNDICE 03 - Descrição dos Episódios por Atos

APÊNDICE 04 - Trajetórias dos Personagens por episódios

APÊNDICE 05 - O Mapa Narrativo Multidimensional

APÊNDICE 06 - O Mapa Narrativo Multidimensional por Personagens

LISTA DE ANEXOS (VER PASTA)

ANEXO 01 – Personagens de Hora de Aventura

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	21
CAPÍTULO 1.	24
SOCIEDADE, IDENTIDADE E MÍDIA	24
1.1 SOCIEDADE, CULTURA E IDENTIDADE CONTEMPORÂNEA	25
1.2 <i>MEDIA LIFE</i>, ESTRATÉGIAS NARRATIVAS E SENTIDOS	47
1.2.1 Dos novos formatos de programas	66
1.2.2 Da grade do Cartoon Network.....	69
1.2.3 Análise I – Diálogos internos e externos	71
1.2.4 Análise II – Temáticas e discursos	76
1.3 CULTURA <i>POP</i> E SÉRIE DE ANIMAÇÃO.....	82
1.4 CONSIDERAÇÕES I: UMA VISÃO SOBRE O LOCAL DA SÉRIE DE ANIMAÇÃO CONTEMPORÂNEA	91
CAPÍTULO 2.....	94
A POÉTICA AUDIOVISUAL DE <i>HORA DE AVENTURA</i>.....	94
2.1 UMA ABORDAGEM PANORÂMICA SOBRE <i>HORA DE AVENTURA</i>.....	95
2.2 O SALÃO DE SAÍDA: UMA NARRATIVA MÍTICA	100
2.2.1 Os símbolos em <i>Hora de Aventura</i>	109
2.3 OS ARQUÉTIPOS EM <i>HORA DE AVENTURA</i>.....	133
2.3.1 Arquétipos e seus personagens em <i>Hora de Aventura</i>	137
2.4 A MASMORRA DO PAPAI: UMA JORNADA HEROICA	159
2.4.1 As jornadas dos heróis.....	172
2.4.2 A jornada de Lemonhope	173

2.4.2.1 Análise da jornada de Lemonhope	175
2.4.2 A Jornada de Finn Mertes	179
2.4.3 Temporadas.....	181
Temporada 01: Arco Finn e Jake	181
Temporada 02: Arco Lich.....	183
Temporada 03: Arco Rei Gelado.....	184
Temporada 04: Arco Princesa de Fogo e Lembranças do Passado.....	187
Temporada 05: Arco Prismo	188
Temporada 06: Arco Martin e Orgalog	191
Temporada 07: Arco Marceline	193
Temporada 08: Arco Finn e Elementos – Parte 1.....	194
Temporada 09: Arco Elementos – Parte 2	196
Temporada 10: Arco Batalha Final.....	197
2.4.4 Análise Jornada do Herói – Finn Mertes	198
2.4.1 A Microjornada.....	198
2.4.2 A Mesojornada.....	202
2.4.5 A Macrojornada.....	209
2.5 CONSIDERAÇÕES II: UMA JORNADA INTERNA.....	212
CAPÍTULO 3.....	215
A MULTIDIMENSIONALIDADE NARRATIVA	215
3.1 A NARRATIVA SERIADA	216
3.2 DAS CONCEPÇÕES QUE COMPÕEM A MULTIDIMENSIONALIDADE NARRATIVA	226
3.2.1 A Intertextualidade	227
3.2.2 O Rizoma.....	232
3.2.3 A proposta multidimensional	239
1) Da concepção dos episódios	240

2) Da concepção do mapa rizomático	240
3.3 METODOLOGIA: A DECODIFICAÇÃO ESTRUTURAL	242
1) Organização dos episódios.....	244
2) Assistir e descrever os atos	244
3) Identificação e classificação dos personagens.....	244
4) Estabelecimento de conexões entre os episódios e temporadas	248
5) Desenhar a estrutura multidimensional	249
3.4 O MAPA MULTIDIMENSIONAL	251
3.5 CONSIDERAÇÕES III – UM MODELO NARRATIVO	255
CONSIDERAÇÕES FINAIS	259
REFERÊNCIAS	262

INTRODUÇÃO

Investigar séries de animação tem se tornado prática cada vez mais recorrente na academia. Isso ocorre, em grande medida, pelo acesso facilitado às animações seja por meio da televisão e/ou da internet, assim como pelas novas abordagens narrativas e temáticas que tornam as obras seriadas populares entre jovens e adultos.

Desse modo, a presente investigação teve início na realização do estado da arte que considerou os termos “série de animação” e “Hora de Aventura” no banco de dissertações e teses da CAPES. No que tange o primeiro termo, foram encontrados 09 (nove) pesquisas sendo elas: 06 (seis) dissertações de mestrado, 02 (duas) dissertações de mestrado profissional e 01 (uma) tese de doutorado. Essas investigações foram realizadas entre 2013 e 2019 e se originaram das áreas de Criação e Produção de Conteúdos Digitais (UFRJ), Literatura e Interculturalidade (UFPB), Comunicação Social (UMESP), Comunicação e Semiótica (PUC SP), Design (PUC RJ), Mestrado Profissional em Ensino de Astronomia (USP), Comunicação (ANHEMBI MORUMBI), Ciência da Comunicação (UNISINOS), Mestrado Profissional em Ensino de Física (UFF) e Artes Cênicas (UFBA).

No que diz respeito ao termo “Hora de Aventura”, foram encontrados 03 (três) dissertações e 01 (uma) tese. Essas investigações, produzidas entre 2014 e 2019, advém das áreas da Educação (UNESP e UFMT) e do Design (PUC RJ). Outrossim, foram encontrados 44 (quarenta e quatro) artigos científicos, sendo deste total 32 (trinta e dois) artigos sobre Hora de Aventura e 12 (doze) artigos que citam a série de animação. Entre esses textos, apenas 02 (dois) artigos abordam os conceitos de intertexto e rizoma, sendo um deles produzido pela autora desta tese.

Desse modo, as informações angariadas apontam para um terreno inexplorado: as diferentes narrativas de série de animação. E, portanto, na presente tese, problematizo a atualização do modelo narrativo da série de animação Hora de Aventura e, portanto, sua ruptura ao possibilitar o advento de novas narrativas seriadas animadas.

Criada por Pendleton Ward e veiculada pela Cartoon Network em 2007, Hora de Aventura conta a história de Finn Mertens, o humano, e seu fiel amigo e irmão Jake, o cão, no Reino de OOO. A série acontece num mundo pós-apocalíptico, mais precisamente 1000 anos após a grande Guerra dos Cogumelos (3ª Guerra Mundial).

Finn inicia sua trajetória na série com 12 anos e compartilha aventuras com Jake por reinos desconhecidos, seres mágicos e mutantes resultantes do cataclisma que, até então, acredita-se tenha acabado com todos os humanos no planeta, com exceção de Finn. A obra aborda, entre tantas, temáticas como homoafetividade, empoderamento feminino, amizade, identidade e representatividade por meio de uma narrativa que se desdobra e se retoma constantemente entre os diferentes episódios.

A justificativa da pesquisa reside no fato de o produto audiovisual apresentar, por um lado, estrutura diegética rizomática e hipertextual que compõe uma rede de ações e sentidos interconectada e, por outro lado, desenvolver uma abordagem simbólico-temática-estilística que resgata elementos do mítico, fantástico e maravilhoso, amalgamando-os às questões do contemporâneo para dialogar com seu espectador.

O objetivo central da tese é, portanto, analisar a constituição estrutural da série para revelar sua tessitura sináptica alicerçada em elementos plurívocos, híbridos e intertextuais que inauguram um universo fictício/narrativo multidimensional.

Como hipótese, se considera que a animação em questão abarca em seu esqueleto características de outras congêneres contemporâneas, das quais se apropria, para as aprimorar e expandir por meio de uma configuração hipertextual e rizomática que, aliada às novas formas de reflexão/produção simbólico-temáticas e estilísticas, organiza-se em uma rede sináptica que aponta para a formação da multidimensionalidade diegética.

Para tanto, a presente tese é dividida em 03 (três) grandes esferas de conhecimento, a saber: Sociedade, Identidade e Mídia; A Poética Audiovisual de *Hora de Aventura* e A Narrativa Multidimensional. A organização se justifica pela intenção de abarcar, de maneira didática, a tríade que considero embasar a concepção da série.

Na primeira parte, é realizada uma contextualização que abarca o panorama contemporâneo da sociedade e cultura *pop*, as questões de formação das identidades e o papel da mídia no consumo/produção audiovisual. Em vista disso, o capítulo se embasa, entre outros, em autores como Anthony Giddens, Jean-François Lyotard, Marc Augé, Vilém Flusser, Mark Deuze, Sigmunt Bauman, Raymond Williams, Henry Jenkins e Carlos Scolari.

Outrossim, foi desenvolvida uma investigação sobre o canal Cartoon Network no intuito de compreender a natureza da emissora. Para tanto, a metodologia de

análise do canal compreendeu o acompanhamento de 24 horas da programação, com o objetivo de entender a natureza do canal, por meio da análise do discurso e diálogo estabelecidos com seu público.

No segundo capítulo da tese, discutem-se questões sobre o mito, o maravilhoso, o fantástico, a memória coletiva, os arquétipos e a jornada do herói, enquanto componentes de uma narrativa primordial que é reatualizada na série, sendo responsável pela poética da obra. O objetivo do capítulo é investigar as diversas camadas que compõem a obra, considerando a visão do autor, assim como as inter-relações entre o simbólico, o mítico e a jornada do herói. Nesse espaço, é realizada uma análise dos principais personagens da obra para identificar seus arquétipos e simbologias. Serviram como base os autores François Laplatine e Liana Trindade, Gaston Bachelard, Adolpho Crippa, Bronislaw Malinowski, André Jolles, Claude Lévi-Strauss, Mircea Eliade e Jean Chevalier.

No terceiro e último capítulo, desenvolvem-se reflexões sobre narrativa seriada, rizoma e intertextualidade para, por fim, ser concebido o desenho da estrutura multidimensional de *Hora de Aventura*. Desse modo, o objetivo do capítulo é compreender a forma narrativa da série de animação por meio da investigação das inter-relações estabelecidas entre os episódios que, por seu turno, constituem o modelo multidimensional narrativo da obra. Para tal, a metodologia intitulada Decodificação Estrutural consistiu na análise dos 05 (cinco) atos dos 283 (duzentos e oitenta e três) episódios distribuídos nas 10 temporadas. Os autores utilizados como fundamentação teórica são Sônia Rodrigues, François Josh, Gérard Genette, Rogério Covalski, Gilles Deleuze e Félix Guattari.

Na conclusão da tese, afirmo que a investigação empreendida nos 03 (três) capítulos possibilitou a compreensão da configuração rizomática e intertextual do modelo narrativo multidimensional, assim como sua ruptura ao se repetir em outras séries de animação. Desse modo, a concepção do desenho da narrativa de *Hora de Aventura* proposta funciona como mapa maquínico da obra, permitindo verificar as conexões estabelecidas no decorrer das temporadas.

CAPÍTULO 1.

SOCIEDADE, IDENTIDADE E MÍDIA

Na busca por teorias que definam os movimentos da modernidade e pós-modernidade, muitos investigadores se deparam com pontos de divergências que revelam uma rede complexa de interconexões de comportamentos, ideais e modos de vida que culminam na contemporaneidade como a conhecemos. Não obstante, as investigações salientam o constante repensar sobre o contexto de produção/consumo – neste estudo voltado ao audiovisual – e a própria natureza humana, que, imersa na malha elástica do atual panorama em que está inserida, produz e consome – em grande medida, individualmente – suas informações.

Nesse sentido, ainda que o foco desse capítulo não vise a categorização do presente quadro no qual estamos imersos, é fundamental compreender, de maneira geral, alguns dos aspectos pertinentes aos movimentos – e relevantes para esta investigação – que culminaram no que opto por denominar “contemporaneidade” e que impulsionam a presente geração em termos de criação/produção audiovisual, no intuito de incitar a reflexão sobre o surgimento de novas abordagens narrativas, em especial, nas séries de animação.

A presente investigação está alicerçada na tríade conceitual “modernidade”, por Anthony Giddens (1991), “pós-modernidade”, via Jean-François Lyotard (2015), e “supermodernidade”, de Marc Augé (2012), abordando características relevantes à argumentação desta tese. Outrossim, os estudos realizados pelos referidos autores – cada um a seu modo e ponto de vista – abordam a transformação dos modos de vida e pensamento contemporâneos, possibilitando ponderar a respeito das tendências de consumo da animação seriada. Por sua vez, esses estudos situam os indivíduos no interior de um panorama em constante transformação e no qual as estruturas narrativas de animação são reelaboradas – assim como as demais narrativas – segundo as demandas dos novos perfis de públicos.

Contudo, antes de iniciar a leitura da tese e para melhor entendimento dos personagens envolvidos na pesquisa, solicito que o(a) leitor(a) recorra ao ANEXO 01 (pendrive) intitulado ANEXO I – PERSONAGENS DE HORA DE AVENTURA, o qual compreende uma lista imagética dos personagens da série que são abordados na investigação a partir deste ponto.

1.1 SOCIEDADE, CULTURA E IDENTIDADE CONTEMPORÂNEA

Para se compreender o contemporâneo, inicio pela concepção de modernidade. Segundo Giddens, para se ter uma noção real desse momento, é preciso “dar conta do extremo dinamismo e do escopo globalizante das instituições modernas e explicar a natureza de suas descontinuidades em relação às culturas tradicionais” (GIDDENS, 1991, p. 26). Esse argumento sinaliza mudanças relevantes, principalmente, na cultura que inicia um processo de intercâmbio – no sentido de abstrações, trocas e incorporações em maior escala e intensidade – a partir da separação do tempo e do espaço, do desencaixe dos sistemas sociais e da ordenação e reordenação reflexiva das relações sociais, à luz das contínuas entradas de conhecimentos.

No que concerne a separação do tempo e do espaço, a invenção do relógio mecânico e sua difusão possibilita a dimensão uniforme do tempo “vazio” e a designação de “zonas” do dia, como, por exemplo, a jornada de trabalho. A mensuração do tempo pelo relógio mecânico possibilitou a uniformidade na organização social, tornando-se, simultaneamente, pré-condição para o esvaziamento do espaço. Este, por sua vez, torna-se cada vez mais “fantasmagórico” no sentido de ser interpenetrado e moldado por influências sociais de lugares distantes. Segundo Giddens (1991), o local não é mais, simplesmente, o que aparece fisicamente, mas se estrutura com base em diversas e diferentes relações abstratas provenientes do intercâmbio entre atores sociais internos e externos; isto é, o advento da modernidade propicia o fomento de relações entre outros “ausentes” distantes localmente de qualquer situação ou interação face a face.

Sobre o desencaixe dos sistemas sociais, o autor discute esse aspecto à luz de duas instituições modernas: as fichas simbólicas (dinheiro) e os sistemas peritos. Por fichas simbólicas se compreendem os “meios de intercâmbio que podem ser ‘circulados’ sem ter em vista as características específicas dos indivíduos ou grupos que lidam com eles em qualquer conjuntura particular” (GIDDENS, 1991, p. 32) e, entre os diversos meios de intercâmbio existentes, o autor evidencia o dinheiro. Ao substituir a troca direta de produtos, o dinheiro, enquanto mercadoria, estabelece o primeiro passo na transformação do sistema de permuta para a economia de dinheiro. O fato aponta para o advento de um sistema que é instaurado por meio da vinculação do tempo-espaço, associando instantaneidade e adiamento, presença e ausência

(GIDDENS, 1991), fatores necessários ao bom funcionamento do mecanismo socioeconômico. Esse sistema possibilita a expansão dos mercados capitalistas, que, por sua vez, desenvolvem-se assentados nas relações “ausentes” no tempo-espço.

Em relação aos sistemas peritos, o autor expõe sobre os “sistemas de excelência técnica ou competência profissional que organizam grandes áreas dos ambientes material e social em que vivemos hoje” (GIDDENS, 1991, p. 37-38), como profissionais especialistas – médicos, advogados, entre outros –, a confiança depositada nestes pelas “pessoas leigas” e a influência desses peritos no cotidiano. Como exemplo, o autor cita a confiança em um sistema como a casa, em que o indivíduo se encontra imerso em uma estrutura criada e/ou executada por especialistas como arquitetos, engenheiros, eletricitas, dentre outros, e – ainda que não entenda sobre particularidades dessa estrutura – confia o suficiente (tem fé) para habitá-la sem questionar o conhecimento perito. Obviamente, a confiança se estende a diversas áreas do sistema social e cultural, que, no entanto, não serão abordados aqui, mas determinam as relações corriqueiras entre os indivíduos e o meio em que vivem.

Posto isso, é observável, em *Hora de Aventura*, que a série discute esses aspectos por meio de sua subversão em prol do universo criado por Pendleton Ward. Esse universo é composto por elementos herdados de um mundo conhecido pelo espectador (o hoje), ao passo que outros parâmetros aparentam retornar às culturas ancestrais da sociedade. Dessa forma, tempo-espço, dinheiro e sistemas peritos são tratados na série, alternadamente, a partir de características contemporâneas e ancestrais. Por se tratar de um universo pós-apocalíptico, a questão do tempo-espço é diluída na narrativa, ou seja, ora o tempo está diretamente relacionado com o tempo do relógio, ora a noção temporal é implícita, seguindo o fluxo do enredo. No que concerne ao espaço, as comunidades da série estão distantes umas das outras e as tecnologias como celular ou computador nem sempre são acessíveis. Dessa forma, a animação apresenta um retorno às condições primitivas evidenciadas pela perda da relação tempo-espço como conhecemos.

Outrossim, a série apresenta uma relação diferente com o dinheiro, que, em muitos momentos, perde seu valor de troca, sendo abordado como uma espécie de tesouro, uma herança de um mundo anterior, ou seja, o dinheiro é substituído pela noção de ouro, não ficando claro como os personagens realizam sua troca por produtos. No entanto, há alguns momentos na série nos quais é introduzida a relação

dos personagens com o ouro como moeda de troca, ou seja, enquanto ficha-simbólica. Essa relação é explorada, ora sucintamente, ora explicitamente, em episódios como “Jake Vs Me-Mow” (2011), “Pegando um Foguinho” (2012) e “Ocarina” (2014). No primeiro, o episódio ocorre no Reino Frutinhas, o qual é retratado como rico e em pleno desenvolvimento. Na ocasião, Finn e Jake decidem gastar todo o tesouro para liberar espaço na casa da árvore e, assim, vão para a cidade fazê-lo. No segundo, a Princesa Jujuba aparece no início do episódio na casa do Finn e do Jake para recolher os impostos coletando parte do tesouro dos personagens (supostamente encontrado após o episódio “Jake Vs Me-Mow”). Já em “Ocarina”, o episódio introduz o personagem Kim Kil Whan (filho de Jake) como empresário do ramo imobiliário que, na tentativa de ajudar o pai a ser mais responsável, adquire a casa da árvore e aluga seus cômodos a novos inquilinos.

No que tange aos sistemas perito, diversos personagens na série assumem funções específicas em seus respectivos núcleos, como os guardas Bananas, o chefe de segurança Refri, a enfermeira Bolinho e a própria Princesa Jujuba, que também é cientista. Entretanto, os sistemas perito em *Hora de Aventura* são, assim como o espaço-tempo e as fichas simbólicas, reorganizados na lógica de um mundo, em grande medida, ingênuo, ou seja, as funções apresentadas na série não retratam fielmente a realidade, sendo adequadas ao universo imaginário. Há confiança nesse sistema perito, contudo, isso ocorre no limite entre o possível e o improvável no contexto da narrativa abordada.

Retornando a Giddens, a reordenação reflexiva das relações sociais se embasa na mudança dos modos de vida pautados na tradição para o pensamento reflexivo sobre a vida moderna, isto é, “a vida social moderna é constantemente examinada e reorganizada à luz de informação renovada sobre estas próprias práticas, alterando, assim, constitutivamente seu caráter” (GIDDENS, 1991, p. 49). De acordo com Lévy-Strauss (2010) o conhecimento primordial – conhecimento empírico, que também é um tipo de raciocínio lógico, no entanto diferente do técnico – é questionado pelo conhecimento científico, que procura explicar com fatos, buscando dismantelar a visão “ingênua” da narrativa primordial, os fenômenos do mundo e do homem (LÉVY-STRAUSS, 2010) assim como se propõe universal e globalizante em seus propósitos e descobertas. Segundo Giddens (1991) uma das inúmeras características da modernidade, que é a de não ser marcada apenas por um “apetite” pelo novo, mas principalmente por supor a reflexividade em todos os

setores da sociedade (tradições, modos de vida, tecnologia e assim por diante), incluindo a observação sobre a própria natureza reflexiva.

Avançando para a pós-modernidade, Lyotard (2015) compreende o fenômeno pela perspectiva dos jogos de linguagem, posicionando-os como fator basilar na concepção da era pós-moderna. Nesse cenário, a ciência passa a ser questionada (assim como a verdade total) graças às modificações tecnológicas sobre o saber, ou seja, há um processo de modificação da própria ciência que na modernidade se propôs absoluta e tinha por objetivo a “elevação espiritual”. Dessa maneira, ao questionar conceitos caros ao pensamento moderno, como razão, sujeito, totalidade, verdade e progresso, o pensamento pós-moderno, enquanto cultura, caracteriza-se pela era da incredulidade perante as pretensões atemporais e universalizantes preconizadas na modernidade (LYOTARD, 2010).

Nesse sentido, Lyotard assinala uma era que contempla o cibernético-informático e informacional sob a qual se estendem as pesquisas sobre linguagem, no intuito de compreender sua mecânica de produção e estabelecer diálogos entre homem e máquina. Assim, são incrementados estudos na busca pela compreensão da inteligência artificial, em um panorama no qual esforços são desdobrados para informatizar a sociedade e os vínculos sociais são estabelecidos, assim como intensificados, por meio de jogos de linguagem. Ou seja, no momento em que surgem *experts* de todos os tipos, ainda que a classe dirigente seja a dos decisores, o que ocorre é uma espécie de “tomada de rédea” pelos indivíduos sobre “o que” e “como” estabelecer vínculos, sugerindo que, neste momento, cada cidadão é entregue a si mesmo e cada qual sabe que o “si mesmo” é pouco e, portanto, precisa estabelecer um mínimo de relação com o outro (LYOTARD, 2010). Deste modo, os jogos de linguagem funcionam de maneira a situar o indivíduo (jovem ou velho, rico ou pobre, homem ou mulher) na tessitura de uma rede intrincada de comunicação, posicionando-o enquanto remetente, destinatário ou referente, segundo os ajustes solicitados pelos meios utilizados na comunicação com o propósito de melhorar suas performances. Essa estratégia de deslocamento em relação ao outro e aos vários grupos em que o indivíduo está inserido, por sua vez, fomenta o próprio sistema que requer essa dinâmica em sua constante retroalimentação.

A partir do exposto, evidencio a coexistência das perspectivas empíricas e científicas no enredo de *Hora de Aventura*, de maneira que, ao passo que o enredo se desenvolve, ambas as visões se fundem em suas práticas, dando origem a uma

concepção híbrida, ou seja, uma compreensão de mundo que reúne crenças, ciência e tecnologia. Tendo em mente que a série ocorre num mundo que se reconstrói após seu fim e, portanto, os paradigmas sobre e no interior deste são reelaborados a partir de um novo mundo e de novas regras, ela introduz crença e ciência como coexistentes em um mesmo patamar. Não obstante, a divisão entre os dois tipos de conhecimento por muitas vezes não é clara, assim como o papel da tecnologia, que se torna secundário na série. Nesse sentido, a ciência da Princesa Jujuba se aproxima da ciência do período moderno pela pretensão globalizante, ao mesmo tempo em que a personagem procura “elear seu espírito” construindo seu reino e seu povo ideais por meio de fórmulas imprecisas e experimentais, logo, empíricas. Por outro lado, a presença de magos no universo de *Hora de Aventura* afirma a existência de uma cultura empírica, ou seja, um conhecimento ancestral e mítico na reelaboração do mundo, a exemplo do personagem mordomo Menta, que, apesar de ser fiel escudeiro da cética Princesa Jujuba, revela, no decorrer dos episódios, sua ligação com o mundo sobrenatural por meio de ritos. O personagem utiliza a magia alegando que isso também é ciência, como no episódio 11 da minissérie *Estacas*, intitulado “Leve Ela de Volta”, na qual tenta salvar Marceline, que sofre um ataque de vampiros, com a combinação de cristais.

Dessa maneira, é possível observar que a série questiona – como já citado – conceitos como razão, sujeito, totalidade, verdade e progresso como instituições estáveis (segundo o pensamento moderno) por meio de uma abordagem que privilegia o plural, híbrido e cambiante do pós-moderno e, por conseguinte, considera o indivíduo como protagonista, ou seja, privilegia os jogos de linguagens que são desenvolvidos na narrativa de modo a estabelecer diálogos entre diferentes conhecimentos.

Todavia, é preciso também entender a relação indivíduo e tecnologia na série analisada, que se revela quase ou totalmente nula, principalmente nas quatro primeiras temporadas, sendo explorada com mais profundidade na minissérie *Ilhas* (2017). Se a série se aproxima de muitos dos pressupostos apresentados sobre a pós-modernidade, ela se afasta ao discutir a tecnologia como “evento superado”, isto é, em um mundo cujos recursos são extintos com a guerra, como ela se encaixaria nessa nova era? Todos os esforços em entender e estabelecer vínculos entre homens e tecnologia, nesse sentido, não surtiriam efeito nesse novo contexto. Até então, sabia-se que o mundo de *Hora de Aventura* fora reiniciado e, sendo assim, quando

não há mais tecnologia no sentido como a conhecemos, o básico, o ancestral se torna tecnologia.

Com efeito, o laboratório da Princesa Jujuba remonta a um quadro similar ao examinado por Giddens. No entanto, uma tecnologia diferente é explorada nas temporadas subsequentes, especialmente na minissérie *Ilhas*, na qual Finn encontra os últimos humanos¹ que, após a guerra, estabeleceram-se em três ilhas, criando comunidades tecnológicas. Trata-se de uma tecnologia consoante com os pressupostos da pós-modernidade em que, como já exposto, os esforços empreendidos no campo da ciência visavam a compreensão cibernética-informática e informacional na busca pelo avanço da sociedade e pelo domínio da inteligência artificial, mas que, na série, apresentam-se em estágio avançado em relação à tecnologia atual, ou seja, é uma projeção do que possa vir a ser. Esse fato evidencia que a relação indivíduo e tecnologia é inerente ao homem e, portanto, a série de animação acaba por reiterar a dinâmica dos jogos de linguagens, uma vez que isso acontece no núcleo dos humanos e não é comum nos demais núcleos da série. Nesse episódio se trata claramente de uma crítica dos autores sobre essa relação hoje e as possibilidades tecnológicas que podem definir o futuro da humanidade.

Em se tratando de indivíduos, torna-se necessário considerar o advento – e talvez mais importante que isso seja reconhecer a diversidade e fluidez de natureza – das novas possibilidades de configurações identitárias, uma vez que os alicerces da sociedade pós-moderna são perpassados pelos indivíduos e consequentemente por seus modos de refletir, produzir e consumir produtos, sejam culturais, midiáticos, informacionais, entre outros. Nessa perspectiva, Stuart Hall (2014) expõe a mudança do sujeito do iluminismo cuja identidade se acreditava ser imutável – ele nascia e morria com uma identidade única – ou daquele que moldava sua identidade a partir da reciprocidade estável entre “interior” e “exterior”, modelo sociológico interativo, para o sujeito pós-moderno cuja identidade que rompe com tradições e celebra o múltiplo, fragmentado e descentrado.

Entre as inúmeras mudanças de paradigmas que respaldam o advento desse novo sujeito, Hall elenca cinco grandes avanços ocorridos na teoria social e nas

¹ Esses humanos são mantidos em hibernação (por vontade própria) através de equipamentos que permitem a sobrevivência do corpo enquanto suas mentes estão imersas em seus sonhos e, enquanto eles dormem, androides fazem a manutenção desses equipamentos. Quando acordados por Finn, eles se comportam como zumbis até o momento em que conseguem retornar às suas “camas” para continuar sonhando.

ciências humanas emergidos na segunda metade do século XX, também denominada de modernidade tardia, que provocaram forte impacto no pensamento moderno e, por conseguinte, contribuíram para o descentramento do sujeito cartesiano: 1) a descentração do sujeito em relação às tradições do pensamento marxista; 2) a descoberta do inconsciente por Freud; 3) a contribuição da linguística estrutural de Ferdinand Saussure; 4) os trabalhos do filósofo e historiador francês Michel Foucault e 5) o impacto do feminismo enquanto crítica teórica e movimento social. No entanto, dos cinco avanços apresentados, me concentrarei em três: a descentração em relação ao pensamento marxista, a “descoberta” do inconsciente por Freud e o impacto do feminismo na sociedade. A seleção desses movimentos se justifica pela aderência desses avanços em relação ao objeto de estudo.

A primeira descentração refere-se às tradições do pensamento marxista que situava as relações sociais, ou seja, os modos de produção, circuitos do capital e exploração da força de trabalho, à noção de homem (indivíduo) no centro de seu sistema. Os novos intérpretes de Marx, a partir de sua leitura, compreenderam que esse posicionamento marxista relegava o indivíduo ao papel de sujeito subordinado a condições pré-estabelecidas historicamente, ou seja, conforme esse sistema, o homem estaria atrelado às condições que lhe são dadas e, portanto, só poderia agir e escrever sua história conforme o legado das gerações anteriores (HALL, 2014). Ao não contemplar o indivíduo como ser responsável pela “escrita de sua história”, é negada a ele sua liberdade de reflexão e decisão, isto é, do direito de romper com velhos padrões. Considerar essa nova perspectiva é inferir ao sujeito, de maneira geral e progressivamente no decorrer da história mundial, o direito de individualidade, “liberdade” de expressão e reinvenção de si e seu entorno.

A segunda descentração é proveniente da “descoberta” do inconsciente por Freud, que apresenta uma nova perspectiva sobre a formação de identidade, argumentando que “nossa sexualidade e a estrutura de nossos desejos são formadas com base em processos psíquicos e simbólicos do inconsciente” (HALL, 2014, p. 23). Portanto, apresenta uma lógica muito diferente da razão, rompendo com o conceito cognoscente e racional que defendia a existência de uma identidade fixa e unificada. Por esse novo ponto de vista, a criança “aprende” gradualmente no decorrer de seu crescimento a compor sua identidade, principalmente na primeira infância, em que a figura dos pais e suas fantasias têm grande influência em sua formação. A criança tem entrada nos “vários sistemas de representação simbólica – incluindo a língua, a

cultura e a diferença sexual” (HALL, 2014, p. 24) e esse processo a acompanha durante toda a vida. Conceitos/aspectos da sua própria personalidade como bom e mau, amor e ódio, entre outros fatores, coexistirão em constante conflito no “eu”, mas, se tomados como um todo, oferecem ao sujeito uma ideia de “pessoa unificada”, uma identidade resolvida, pois muito dessa percepção é parte idealizada pelo próprio indivíduo. Origina-se, dessa maneira, o aspecto contraditório da identidade e, portanto, trata-se de uma formação elaborada ao longo do tempo por meio de processos inconscientes, aliados ao imaginário do sujeito, visando o “preenchimento de lacunas” identitárias através do que se imagina ser visto pelos outros e que permanecerá incompleto (HALL, 2014).

A terceira e última descentração a ser abordada diz respeito ao impacto do feminismo na sociedade, tanto em relação às contribuições teóricas como nos movimentos sociais. Contudo, é relevante assentar que o feminismo, emergido durante os anos 1960, juntamente com as revoltas estudantis, movimentos revolucionários, grupos que defendiam os direitos civis, entre tantos outros, questionou a política liberal capitalista do Ocidente e estalinista do Oriente, as dimensões subjetivas e objetivas da política e as formas burocráticas de organização, estruturando-se a partir de uma ênfase e formas culturais fortes (HALL, 2014).

Desse modo, o feminismo acabou por influenciar a denominada “política de identidades”, ou seja, cada grupo passou a desenvolver sua própria identidade com base em suas crenças e valores. Não obstante, o movimento também atuou diretamente na descentração do sujeito cartesiano e sociológico, questionando a clássica distinção entre o “dentro” e o “fora”, o “privado” e o “público”. Inaugurou novas arenas de vida social como a família, a sexualidade, a divisão do trabalho doméstico, o cuidado com as crianças e politizou a individualidade, a identidade e o processo de identificação, expandiu a reflexão sobre a posição da mulher na sociedade para uma abordagem que compreende questões sexuais e de gênero e questionou a noção de que homem e mulher fazem parte da mesma identidade propondo uma nova orientação que compreende a questão da diferença sexual (HALL, 2014).

Para Castells (2018), a elaboração da identidade dos atores sociais é “o processo de construção de significado com base em um atributo cultural, ou ainda um conjunto de atributos culturais inter-relacionados, o(s) qual(ais) prevalece(m) sobre outras fontes de significado” (CASTELLS, 2018, p. 54). O autor, assim como Hall, também expõe que os atores sociais podem desenvolver diferentes identidades, no

entanto, essa pluralidade é questionada, uma vez que se deve atentar para as diferenças entre identidades e papéis, por exemplo, o papel de pai, mãe, filho(a), trabalhador(a), amigo(a), entre outros. O que Castells discute é que os papéis são estruturados a partir de negociações entre indivíduos e instituições, mas apenas a identidade constitui fonte de significado para o indivíduo e se torna tal somente quando é internalizada. Ou seja, a identidade organiza o significado, enquanto os papéis organizam as funções do indivíduo e, dessa maneira, a importância da identidade reside no processo de autoconstrução e individualização que a envolve (CASTELLS, 2018).

Os autores discutem o advento de uma identidade fragmentada, descentrada e, em função disso, conflitante e em constante transformação, que contempla a individualidade como fator vital na elaboração da história do indivíduo, compreende a diversidade e emancipação dos gêneros e sexualidade, assim como questões de ordem social, política, econômica e cultural e que se apresentam consubstanciados no gene de *Hora de Aventura*. Em vista disso, um dos pontos mais observados e comentados da série é o diálogo constante sobre temáticas como as questões sócio-políticas, identidade, feminismo e gênero, que, para tanto, são abordadas por meio de seus personagens e do universo criado para a série.

Refletir sobre as temáticas abordadas em *Hora de Aventura* é, em grande medida, investigar questões contemporâneas. É discorrer sobre temas que refletem o indivíduo e a atual sociedade dialogando continuamente com as diferenças, os deslocamentos, as contradições e ancestralidades, revelando uma abordagem que privilegia os debates no interior de camadas discursivas. Ou seja, *Hora de Aventura* não dialoga apenas com crianças, mas igualmente com jovens e adultos por meio de reflexões que permeiam ora camadas mais rasas, ora camadas mais profundas de discussão. Para tal, a série compreende estratégias que possibilitam esse diálogo tanto em sua plasticidade audiovisual quanto em sua abordagem narrativa. Isto é, por um lado, apesar da classificação para maiores de 12 anos, a animação atrai crianças de todas as idades pelo traço, cores e composição identitária dos personagens, que carregam em si características reconhecíveis pelo público infantil, como a relação de companheirismo entre os personagens Finn e Jake, ou seja, a clássica relação de confiança e amizade entre indivíduo e seu pet. Por outro lado, a maneira de abordagem temática do cotidiano, via discursos frequentemente calcados em simbolismos e desdobramentos narrativos rizomáticos, torna a série atraente a jovens

e adultos, por serem instigados a recorrer ao repertório individual e coletivo para reconhecer/compreender/refletir o conteúdo imbuído nas histórias; a exemplo do episódio “O Rei Silencioso” (2011), cujo enredo aborda o regime totalitário de um rei abusivo que é destituído do trono graças a ajuda de Finn e Jake. No entanto, ao se ver sem seu regente, o povo procura um substituto que haja da mesma maneira que o rei deposto e isso provoca uma série de inquietações por parte de Finn, que procura convencê-los de que precisam de alguém que os governe sem oprimir. A solução final do episódio foi a de instaurar no trono um boneco, o rei silencioso, ao qual a população do reino começou a seguir. O episódio trata claramente de uma discussão – ainda que caricaturada – sobre regimes fascistas e a dependência da humanidade em relação aos sistemas políticos, indiciando um pensamento reflexivo sobre os rumos e constituição da atual sociedade.

Assim, é possível verificar que a série de animação reflete o pensamento de uma geração cuja identidade se insere nos pressupostos apresentados por Hall, ou seja, para além de uma geração cuja identidade abarca o fragmentário, o descentrado e múltiplo, esses fatores são implantados no gene de seus personagens, como Finn², que, no decorrer do seu crescimento e consequente amadurecimento, reflete inquietações sobre seu “eu” e seu lugar no mundo. Isso evidencia, ainda conforme Hall, a ideia de uma elaboração identitária que ocorre ao longo do tempo, contempla processos inconscientes e conscientes aliados a um imaginário e que permanecerá incompleta. Assim, Finn se diferencia de personagens clássicos de animação como Pica Pau (Walter Lantz e Ben Hardaway, 1940), Bob Esboço Calça Quadrada (Stephen Hillenburg, 1999), Scooby Doo (Iwao Takamoto, 1969), entre outros, ao desenvolver sua identidade no decorrer das temporadas, sendo esse desenvolvimento visível ao espectador, ou seja, o público acompanha o processo de crescimento e elaboração de identidade do personagem.

Outro ponto importante é a discussão sobre a questão do feminismo representada pelas princesas, que, na série, não ficam atreladas a apenas um papel, mas a um posicionamento no qual a figura feminina se torna fundamental – no sentido

² Do primeiro ao último episódio de *Hora de Aventura*, Finn foi um dos personagens que mais amadureceu na série. Para além de crescer em termos de idade, pois ele inicia a série com 10 anos e finaliza com 17 anos, Finn realiza seu percurso enfrentando questões sobre sua natureza, isto é, de onde ele veio, quem é ele enquanto indivíduo em meio a um contexto em que não há mais humanos, como ele poderia se tornar um herói, entre outras questões. Ao fim da série, Finn é certamente uma pessoa diferente de quando aparece pela primeira vez no episódio piloto.

de fundação e sustentação – no interior de seus reinos (comunidades), como Princesa Jujuba, Princesa Frutinhas, Princesa Cachorro Quente e assim por diante. Desse modo, é possível observar que o feminino não é apenas representado em quase todos os âmbitos de poder que constituem o universo de *Hora de Aventura*, como se revela, igualmente, na gênese da identidade das personagens. Vale dizer que há uma clara mudança no padrão de representação da mulher, certamente proveniente dos movimentos feministas da contemporaneidade, que, por sua vez, reverberou na série de maneira a incluir igualmente em sua narrativa a questão de gênero e homoafetividade. Estes, por sua vez, podem ser observados, respectivamente, em personagens como a Princesa Biscoito e na relação entre Bolha e BMO (episódio “BMO Perdido”, 2013). No que diz respeito à Princesa Biscoito, este personagem, que é masculino, apaixona-se pela Princesa Jujuba quando, certo dia, ela vai até o orfanato em que Biscoito residia para ler histórias para os órfãos. Contudo, ele se apaixona não pela figura da Princesa Jujuba, mas por tudo o que ela significa para ele, e constrói uma imagem da personagem a qual ele coloca como meta alcançar quando adulto. Já no que tange a relação de Bolha e BMO, o enredo do episódio revela o surgimento do amor entre dois personagens de gênero masculino, ambos à procura de seus lares. BMO, um pequeno robô cuja essência é infantil e ingênua, e Bolha, uma bolha de sabão perdida na floresta igualmente ingênua, acabam se encontrando por acaso e estabelecem ligação imediata de confiança. Ao término do episódio, Bolha revela seu amor a BMO e o pede em casamento. Ele aceita prontamente, mas Jake, que em princípio não entende o que está acontecendo, estoura Bolha, deixando BMO desolado. Após o incidente, BMO ouve a voz de Bolha, que diz ter encontrado seu lar, o ar, e afirma que a partir daquele momento eles ficarão juntos para sempre em qualquer lugar que BMO estiver.

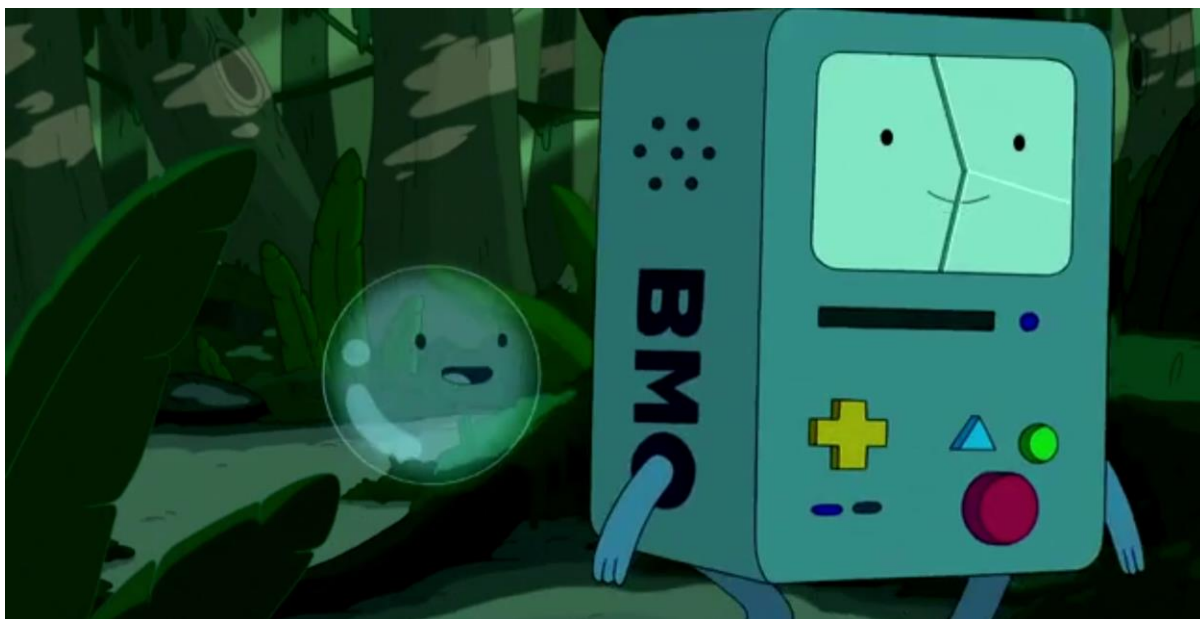


Imagem 1: BMO e Bolha.
Fonte: Episódio BMO Perdido - Hora de Aventura



Imagem 2: Princesa Biscoito.
Fonte: Episódio Princesa Biscoito - Hora de Aventura

É importante ressaltar a proposta de Castells, na qual a elaboração das identidades pressupõe uma cultura de base e diz respeito a muito mais que uma função na sociedade – neste caso, o título de princesa –, mas a um processo de autoconstrução e individualização que possibilita a construção de um significado e posicionamento do “eu” – o que realmente significa ser mulher e princesa em *Hora de Aventura*, assim como o amor – em relação ao outro, refletindo na narrativa os

constantes movimentos que engendram e potencializam a composição da contemporaneidade.

Nessa perspectiva, sigo com Augé (2012), que discute o conceito de supermodernidade, pautando-se, entre outros pontos, na questão do excesso. Para o autor, convivemos em um momento em que a história, por meio da superabundância factual, está cada vez mais acelerada, ou seja, em termos gerais, essa superabundância se constitui o grande problema da contemporaneidade por fornecer visões múltiplas e simultâneas, em grande medida concorrentes, dos acontecimentos, seja em nível local ou mundial, provocando o que Augé denomina como o superinvestimento de sentidos, que, por sua vez, direciona o olhar do indivíduo para o presente e não mais para o passado. Assim, a história – e se entende aqui também o passado do indivíduo – torna-se cada vez mais distante, não temporalmente, mas factualmente e, portanto, Augé esboça as características da supermodernidade por meio do delineamento de três figuras do excesso: 1) o excesso de tempo; 2) o excesso de espaço e 3) a figura do ego.

No tocante ao excesso de tempo, o autor discute, ainda que brevemente, a dificuldade de compreensão do tempo, uma vez que os indivíduos são expostos, no sentido de estarem imersos em determinado contexto, à superabundância factual, que, por sua vez, provoca a necessidade de compreensão imediata do presente e indicia para a “dificuldade de dar um sentido ao passado próximo” (AUGÉ, 2012, p. 32). Ou seja, quando se olha apenas para o presente e relega o passado a um segundo plano, conseqüentemente é suscitada a sensação de que a história é breve, iminente e que está nos “nossos calcanhares”. Por conseguinte, quando visto coletivamente, observa-se que grandes massas tendem a compartilhar visões sobre si e seu entorno como verdades “absolutas”, o que pode sugerir, em determinadas ocasiões, o surgimento de crises de sentido, por exemplo, quando diferentes grupos discutem as “desilusões” sobre os modos de vida contemporâneos, identidade e aceitação, inserção no mercado de trabalho, entre outros (AUGÉ, 2012).

No que diz respeito ao excesso de espaço, Augé discute o “encurtamento” do planeta, apontando para a mudança de escalas, tanto em relação à conquista espacial quanto aos meios de transportes rápidos que põem “qualquer capital no máximo a algumas horas de qualquer outra” (AUGÉ, 2012, p. 34). No entanto, essa observação insere igualmente o indivíduo num ambiente em que a evolução tecnológica acessa o interior dos lares via satélites que emitem imagens televisivas

de acontecimentos instantâneos – e muitas vezes simultâneas – do que ocorre do outro lado da terra (AUGÉ, 2012). Deslocando essa visão para a atualidade – até porque, na ocasião da primeira edição da obra de Augé, ainda não havia acesso à internet –, podemos averiguar que a web potencializa o efeito da simultaneidade e instantaneidade que impactam diretamente as diferentes sociedades contemporâneas, podendo esse avanço tecnológico, em grande medida, ser considerado como um reforço (talvez mesmo um impulso), tanto em termos de excesso do tempo quanto do excesso de espaço. Ou seja, a internet potencializa os sintomas de encurtamento do globo, de superinvestimento de sentidos e de brevidade do passado próximo, pois, assim como ocorreu há alguns anos com o advento da televisão, a multiplicação de referências aliadas ao imaginário coletivo induz o indivíduo a criar sua própria visão sobre o cenário em que vive.

A terceira figura do excesso se refere ao ego, ao indivíduo. Conforme Augé, num mundo sem grandes narrativas, ou seja, em um quadro em que narrativas primordiais pretensiosamente globalizantes são dissolvidas em fragmentos, a questão do individual é evidenciada a despeito da visão de um mundo encurtado e sem muros. Nesse sentido, o autor expõe que, “nas sociedades ocidentais, pelo menos, o indivíduo quer um mundo para ser mundo. Ele pretende interpretar por e para si mesmo as informações que lhe são entregues” (AUGÉ, 2012, p. 38). Para além do indivíduo, o autor alerta que a

[...] singularidade dos objetos, dos grupos ou das pertinências, a recomposição de lugares, singularidades de toda ordem, que constituem o contraponto paradoxal dos processos de relacionamento, de aceleração e de deslocalização são muito rapidamente reduzidas e resumidas, às vezes, por expressões como “homogeneização – ou mundialização – da cultura”. (AUGÉ, 2012, p. 41).

Essa concepção de individualização, sob a qual se faz necessário considerar o indivíduo no(s) grupo(s) em que está inserido, alinha-se, por sua vez, com a concepção de modernidade líquida de Zygmunt Bauman (2013), em que o sujeito é, em traços gerais, situado num ambiente no qual os desejos e aspirações, mesmo que contraditórios, são um anseio de pertencimento a determinados grupos e de distinção entre a massa. O sujeito busca um senso de individualidade e originalidade, algo que o torne como o outro, ao passo que lhe confere singularidade, que o posicione perante

os demais e, portanto, esse indivíduo precisa do apoio social com o qual possa firmar sua autonomia. Esses aspectos evidenciam uma contradição maior que se resume “ao conflito entre a necessidade de dar as mãos, em função do anseio de segurança, e a necessidade de ceder, em função do anseio de liberdade” (BAUMAN, 2013, p. 24). Esses opostos traduzem o que Bauman aponta como o medo de ser diferente e não se encaixar nos grupos aos quais o indivíduo almeja pertencer e, por conseguinte, de se tornar solitário. O contrário também é uma possibilidade, ou seja, o sujeito corre o risco de perder sua individualidade e, dessa forma, ter de abandonar seu direito ao isolamento.

A moda a qual Bauman se refere se torna algo muito maior que o visível, o externalizado, e alça patamares como crenças, ideias, posicionamentos políticos e socioculturais, comportamentos, assim por diante, guiada pelo impulso de ser diferente. O autor evidencia a faceta consumista da moda que necessita retroalimentar o sistema social para dar continuidade às infindáveis correntes determinantes de consumo, tornando os diferentes contextos fluídos, inacabados e insuficientes³. Diferentemente do que se apregoava na modernidade, vivemos em um cenário em que a utopia de uma vida ideal – estática e definitiva como, por exemplo, a aquisição da casa própria como parâmetro de sucesso ou a aposentadoria como fim de carreira – é substituída pela utopia da caça, da mudança constante de paradigmas. Agora nada é imutável, tudo se transforma conforme as novas demandas tecnológicas, ideológicas, dentre outras, constituindo-se via consumo.

Nessa perspectiva, Bauman expõe que a lógica da caça e, por conseguinte, do caçador se torna a grande utopia da contemporaneidade, no sentido de que o indivíduo não se contenta mais com o fim da “caçada”, mas, ao alcançar seu objetivo, deve se preparar para a próxima jornada e assim sucessivamente. Em meio a esse quadro, os indivíduos procuram evitar o fracasso e, para tanto, a luta pela sobrevivência exige atenção e movimentos tão rápidos quanto possível, fator este que exprime o sentido da “identidade camaleônica” preconizada pelo autor. Por camaleônico, Bauman refere-se à capacidade do indivíduo em se transmutar, se adaptar, no intuito de se encaixar nos sistemas aos quais quer pertencer e, sobretudo, sobreviver em meio à sociedade contemporânea.

³ No sentido de que os contextos não são o fim, mas os meios para se alcançar, progressiva e simultaneamente, os objetivos. Também se pode ler o termo como desejos e metas momentâneos que precisam ser superados, ou seja, quando se vislumbram conquistas sucessivas.

No que diz respeito a *Hora de Aventura*, observo que a figura do tempo na série é engendrada de modo a conferir tridimensionalidade⁴ às histórias, isto é, o tempo é abordado rizomaticamente no intuito de remeter o espectador à observância da natureza dos fatos, imergindo-o na gênese histórica dos personagens e do universo diegético. Essa estratégia insere o público em camadas mais profundas da história ao mesmo tempo em que redimensiona a relação temporal na animação, permitindo a exploração de um passado distante que acaba por conferir uma espécie de retorno às raízes, ou seja, a série se permite distanciar do tempo imediato para explorar uma linha temporal muito mais extensa. No mesmo sentido, a figura do espaço na série de animação é elaborada a se distanciar do entendimento de espaço que conhecemos, ou seja, no universo de *Hora de Aventura*, salvo algumas tecnologias muito pontuais e raramente inseridas na série, os deslocamentos entre os espaços não ocorrem da mesma maneira como na vida real, mesmo porque, após o fim do mundo, as cidades e, por conseguinte, os transportes, as tecnologias e a telecomunicação, entre outros, não existem mais. A relação com os espaços retorna a certo estado primordial no qual, para conversar com alguém, é necessário estar presente e o deslocamento, realizado muitas vezes a pé, requer muito tempo para se realizar. Consequentemente, os sujeitos são orientados no interior de seus respectivos núcleos e, raras exceções, interagem com sujeitos de outros núcleos, o que evidencia uma relação restrita ao seu contexto.

⁴ O termo tridimensionalidade é utilizado aqui em consonância com profundidade. No entanto, ao sugerir o tridimensional, estou me referindo a uma estruturação temporal que constitui não apenas a história contada em determinados episódios, mas também aos sentidos e impactos que aquela história acarreta no arco geral da série.



Imagem 3: Cidade destruída pela grande Guerra dos Cogumelos.
Fonte: Anderson Yagasaki Marlon



Imagem 4: Jake e seu celular a pilha.
Fonte: Episódio Rei Maneiro - Hora de Aventura

Os aspectos observados situam a série num mundo em que as comunidades se encontram isoladas e, dessa maneira, a superabundância de informações não é mais sua realidade, o que implica na observância de um retorno às origens. Outrossim, a condição pós-apocalíptica do universo de *Hora de Aventura* indicia a reflexão sobre uma supermodernidade levada ao extremo, que culmina na terceira guerra mundial; ou seja, a condição da supermodernidade que compreende a superabundância de tempo, espaço e ego aliada às tecnologias, no contexto da série,

culminam na crise mundial e, por conseguinte, no seu fim. Paradoxalmente, enquanto a narrativa trabalha tempos e lugares primordiais, o público consome a série na velocidade e lugares do hoje, isto é, imediatamente e acessando a obra em múltiplas plataformas.

Sobre a concepção de identidade líquida elaborada por Bauman, alguns dos personagens de *Hora de Aventura* se desenvolvem conforme os pressupostos apresentados pelo autor. Como exemplo, pode-se citar a Princesa Caroço, que no decorrer das temporadas, procura seu lugar junto aos diferentes grupos no universo da série. Ela é uma das personagens que aparecem logo no início da animação e segue presente na narrativa até a última temporada e, a exemplo de Finn, transforma-se no desenrolar dos episódios. No entanto, é válido ressaltar um afastamento importante em relação às jornadas desses personagens: Finn percorre sua jornada com um foco mais pessoal, uma busca pela compreensão de suas raízes, identidade e lugar no mundo. Já a Princesa Caroço conhece suas raízes, tem uma identidade aparentemente definida e, até onde se sabe, um lugar a que pertence, o Reino Caroço. Contudo, ela renuncia seu reinado e família – ela não tem um bom relacionamento com seus pais, pois não aceita que eles lhe deem ordens – para iniciar sua jornada no mundo em busca de ser aceita em algum grupo. Para tanto, ela vai morar na floresta, convive um tempo com uma matilha de lobos, ronda por entre os reinos se aproveitando do título de Princesa para entrar em festas e assim por diante. Essa busca por aceitação em um grupo é explorada com maior ênfase na minissérie *Elementos*⁵ (2017), na qual busca desesperadamente pertencer a algum reino, mas verifica que não pertence a nenhum deles e, portanto, não faz parte daquelas culturas.

⁵ Ver sinopse no capítulo IV.

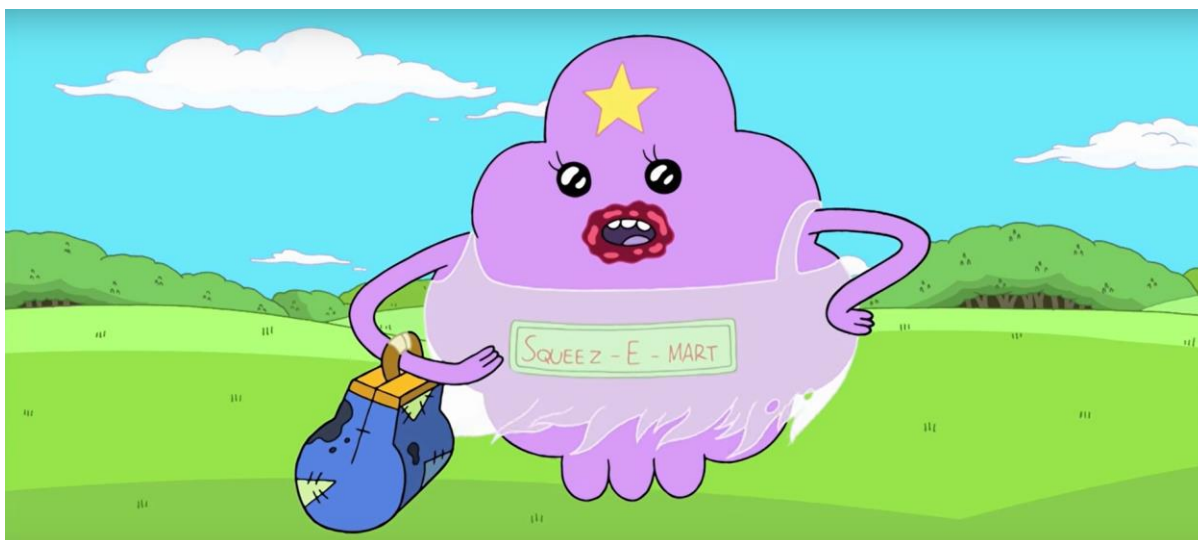


Imagem 5: Princesa Caroço.
Fonte: Episódio Te Peguei - Hora de Aventura

Dessa forma, e considerando que tanto sociedade quanto identidade são estruturadas no interior de contextos culturais, torna-se necessário ingressar à questão da cultura, que será abordada nesta pesquisa sob duas noções e em dois momentos. A primeira abordagem é sobre a cultura enquanto dimensão social, incidindo diretamente nos modos de vida de um determinado grupo de indivíduos. A segunda abordagem se dará em relação à cultura *pop*, ou seja, a cultura na qualidade de ressignificação de estruturas preexistentes e massificadas. Entretanto, por uma questão metodológica, a cultura *pop* será explorada no subcapítulo 1.3, intitulado “Cultura *Pop* e Série de Animação”. Por enquanto, vamos nos ater à primeira noção de cultura.

Roy Wagner (2012) inicia sua abordagem sobre a concepção cultural expondo que esta “[...] equivale a uma extensão abstrata da noção de domesticação e refinamento humanos do indivíduo para o coletivo, de modo que podemos falar de cultura como controle, refinamento e aperfeiçoamento gerais do homem por ele mesmo” (WAGNER, 2012, p. 77-78). A esse conceito, podem ser agregadas, ainda, as noções de “contrato social” de Locke e Rousseau, “da moderação dos instintos e desejos ‘naturais’ do homem por uma imposição arbitrária da vontade” (WAGNER, 2012, p. 78).

No entanto, a cultura pode ser abordada por diferentes perspectivas, como educação (formação escolar), artes (música, pintura, literatura) ou cultura midiática (televisão, rádio, cinema, internet) no interior de uma estrutura social.

Compreendendo cultura enquanto termo que engloba os aspectos citados – mas que vai muito além desses –, José Luiz dos Santos (1991) evidencia duas concepções básicas que norteiam essa noção. A primeira evidencia a preocupação com a realidade social e, dessa maneira, diz respeito ao que é relacionado com a existência social de um povo ou nação, ou seja, das características/realidades sociais que tornam os povos/nações distintos, por exemplo, a organização política e infraestrutura. A segunda trata do conhecimento, ideias, crenças e modos de existência no contexto social daquele povo ou nação, isto é, dá-se ênfase ao conhecimento e às suas dimensões, por exemplo, a língua, literatura, religião, conhecimento filosófico, científico e artístico. Observo que, apesar das concepções tratarem de dois aspectos diferentes, ambas estão situadas no contexto social, pois não há como falar de cultura sem fazer referência às características de uma realidade social. Outrossim, falar de cultura é abordar uma temática não estanque e, assim sendo, que se (re)transforma continuamente (SANTOS, 1991).

Dessa maneira, o autor esclarece que

Cultura é uma dimensão do processo social, da vida de uma sociedade. Não diz respeito apenas a um conjunto de práticas e concepções, como por exemplo, se poderia dizer da arte. Não é apenas uma parte da vida social como, por exemplo, se poderia falar da religião. Não se pode dizer que cultura seja algo independente da vida social, algo que nada tenha a ver com a realidade onde existe. Entendida dessa forma, cultura diz respeito a todos os aspectos da vida social, e não se pode dizer que ela exista em alguns contextos e não em outros. Cultura é uma construção histórica, seja como concepção, seja como dimensão do processo social. Ou seja, a cultura não é "algo natural", não é uma decorrência de leis físicas ou biológicas. Ao contrário, a cultura é um produto coletivo da vida humana. Isso se aplica não apenas à percepção da cultura, mas também à sua relevância, à importância que passa a ter. Aplica-se ao conteúdo de cada cultura particular, produto da história de cada sociedade. Cultura é um território bem atual das lutas sociais por um destino melhor. É uma realidade e uma concepção que precisam ser apropriadas em favor do progresso social e da liberdade, em favor da luta contra a exploração de uma parte da sociedade por outra, em favor da superação da opressão e da desigualdade. (SANTOS, 1991, p. 44-45).

A concepção de cultura se revela tecido urdido nos meandros sociais em que os fios constituintes dessa tessitura são provenientes dos diferentes conhecimentos e relações estabelecidas (dimensões) no interior desse contexto, expandindo-se num

movimento constante de retroalimentação responsável pela afirmação, renovação e perpetuação da identidade de seu povo. Nesse sentido, Luiz Costa Lima (2003) revela que a integração a uma cultura pressupõe a imersão dos sujeitos nela ao ponto de não mais identificar o sentido de sua inserção. Ou seja, quanto mais os sujeitos se integram a uma cultura que, por sua vez, compreende diferentes classes que se estratificam em camadas sociais dentro das quais estão os meios profissionais, e assim sucessivamente, mais o indivíduo perde a possibilidade de compreender seu lugar/função/valor culturalmente, pois, ao passo que ele assimila cultura, esta é submetida a plano de fundo (LIMA, 2003).

Ainda conforme o autor,

A ambiência social nos atravessa como se fosse nossa própria natureza. Cultura, classe, camada, meio profissional parecem-se então a roupas muito leves, tão leves que a pele não sente que as transporta. Melhor, roupas que se tornam a própria pele, da qual não nos imaginamos despossuídos. Então julgamos que nossos hábitos, condutas e práticas são nossos simplesmente porque pertencemos à humanidade. Não é que assim esqueçamos a nossa personalidade; apenas a hipertrofiamos. (LIMA, 2003, p. 85).

Uma vez que a série é abordada a partir da perspectiva de reflexão sobre indivíduos num contexto social, é preciso ponderar – ao menos – sobre dois âmbitos: produção e obra. No que tange produção, deve-se considerar que os produtores de *Hora de Aventura* estão inseridos – nasceram, cresceram, foram educados e se desenvolveram – num panorama contemporâneo (local e global) em que um dos pressupostos vigentes é a pluralidade de raças, crenças, discursos, entre outros, constituindo, dessa maneira, suas identidades a partir de uma cultura híbrida e, para além disso, movediça, fluída, (re)elaborada e compartilhada por meio de obras (sistemas formais e de sentido) via possibilidades tecnológicas disponíveis que acabam por moldar os diferentes estilos, discursos e narrativas, o que impacta na maneira de pensar e, por conseguinte, de elaborar a obra audiovisual, uma vez que os criadores estão imersos em uma determinada cultura, a saber, contemporânea. Dessa forma, no que se refere à obra, é possível verificar a temática da pluralidade amalgamada na espinha dorsal da série enquanto espelho da cultura vigente, ou seja, *Hora de Aventura* apresenta características que remetem ao contexto de produção no qual seus produtores estão inseridos e acaba, dessa maneira, refletindo uma

cultura de base para, a partir disso, incorporar elementos culturais de outras realidades. Isso significa que a série de animação é imbuída de valores de uma cultura local, nesse caso, norte-americana, evidenciada em símbolos introduzidos no interior das narrativas como, na apropriação da figura do ex-presidente Abraham Lincoln, inserida no episódio “Filhos de Marte” (2012). Nesse momento, ele é representado como rei do povo de Marte e tratado como mártir, revelando clara referência a uma ideia norte-americana proveniente do imaginário coletivo sobre uma das figuras mais importantes para a nação⁶.



Imagem 6: Abraham Lincoln como Rei de Marte.
Fonte: Episódio Filhos de Marte - Hora de Aventura

A série também trata de outras culturas, sendo uma das mais importantes na estrutura da obra a cultura hindu, abordada por meio de personagens como Glob, que representa/incorpora noções elementares do deus Brahma. No mesmo sentido, Jake é um personagem cuja relação com vida e morte é embasada no budismo e, em grande medida, orienta Finn não apenas em sua jornada no mundo, mas também em sua incursão espiritual. Assim, os pressupostos observados apontam para a reflexão, no sentido de discussão e espelhamento, de um mundo plural, ou seja, uma narrativa que estabelece diálogos com o contexto social – e, portanto, cultural – contemporâneo, que compreende o diverso refletido na série em diferentes camadas e desdobramentos narrativos.

⁶ Esse tipo de apropriação está ligado à cultura *pop* e, por sua vez, ao fenômeno *Kitsch*. Esses elementos serão melhor abordados no subcapítulo “Cultura *Pop* e Séries de Animação”.



Imagem 7: Batalha de Rap entre Finn e o Urso Rapper.

Fonte: Episódio Lista do Que Fazer Antes de Morrer do Billy - Hora de Aventura

Nessa perspectiva, quando discuto no texto a partir do termo contemporâneo, estou me referindo a um quadro social complexo e, portanto, compreendendo produção, consumo e modos de vida, que contempla os aspectos voláteis, mutantes e fluidos resultantes das mudanças de padrões e pensamentos nos (pelo menos) 100 últimos anos. Isto é, abordo um panorama no qual a instabilidade – em todos os sentidos – torna-se prerrogativa dos relacionamentos, crenças e ideais, tornando-se o que se pode denominar “campo movediço” sobre o qual os contrastes identitários, os jogos de linguagem, as constantes lutas de grupos – sejam sobre o feminismo, gênero ou raça – e questões políticas, econômicas e culturais que incidem no delineamento da produção audiovisual – as séries de animação, nesta tese – que carregam em si, enquanto reflexo da sociedade contemporânea, os modos de pensar, temáticas cotidianas e diferentes abordagens narrativas. Portanto, as narrativas em animação seriada acabam por colaborar na retroalimentação cultural, uma vez que são narrativas “de” e “para” sujeitos sociais, independentemente de classe, faixa etária, raça e crenças, disseminando-se nas diferentes plataformas comunicacionais no interior de uma vida midiática.

1.2 *MEDIA LIFE*, ESTRATÉGIAS NARRATIVAS E SENTIDOS

Conforme abordado anteriormente, estamos imersos em um contexto cujas características relevantes são, entre tantas, o dinamismo, a fluidez e a hibridação,

gerando uma sociedade volátil no sentido de sua constante transformação. Esses elementos podem ser mais bem visualizados quando abordados pelo viés da *media life* (DEUZE, 2012), suas implicações nos desdobramentos dos diversos produtos midiáticos, consumo e relação entre sujeitos e espaços.

A partir do recorte sobre o panorama atual de produção/consumo no que concerne à comunicação, este subcapítulo tem por objetivo discutir as novas configurações midiáticas – em especial a televisão, uma vez que se trata do ponto de origem do objeto de estudo desta tese –, no intuito de compreender as inter-relações estabelecidas entre indivíduos e narrativas em uma vida mediada pelas mídias. Assim, esta etapa de investigação adota ponto de vista externo ao objeto de estudo (a série de animação *Hora de Aventura*, mas abordando-a em momentos pontuais) para visualizar o local em que está inserido, ou seja, trata-se, nesse momento, da abordagem que compreende o canal Cartoon Network e seu fluxo televisivo, considerando a configuração comunicacional em que se encontra, apontando para aproximações e convergências de sua abordagem com as mídias digitais.

Para tanto, esta etapa deste estudo é pautada nos autores Vilém Flusser, Mark Deuze, Sigmunt Bauman, Raymond Williams, Henry Jenkins e Carlos Scolari, traçando linha de raciocínio que busca explicitar a reflexão sobre o processo de comunicação, as implicações sobre indivíduos e sociedade, as convergências midiáticas, as transformações da televisão e a consequente incidência no tratamento das séries de animação pelo Cartoon Network. Esse percurso teórico se justifica pela necessidade de averiguar se a abordagem da emissora está alinhada com os novos parâmetros vigentes na comunicação, que envolvem interconexões com diferentes plataformas, em especial as digitais, e se sua natureza se reflete na estrutura de *Hora de Aventura*, assim como para as demais séries produzidas pelo canal, proporcionando, por conseguinte, o surgimento de diferentes narrativas seriadas.

Nesse sentido, realizei uma pesquisa de observação sobre o fluxo televisivo do Cartoon Network que compreendeu, enquanto metodologia, o acompanhamento da programação do canal, somando o total de 24 horas de cobertura. Esse total de horas acompanhadas se justifica em razão da emissora veicular programação ininterrupta e claramente sem recorrer a reprises.

Com isso exposto, inicio a discussão com Vilém Flusser (2014), que buscou repensar a crítica da cultura em relação às novas tecnologias. Para o autor, “toda comunicação é engajamento político *sensu stricto*. Ela torna público algo privado. No

entanto, essa informação publicada é armazenada em um espaço privado” (FLUSSER, 2014, p. 53). Desse modo, toda informação é imbuída de perspectivas que transitam do privado ao público para residir novamente no privado em um movimento de retroalimentação constante, ou seja, a comunicação pressupõe um posicionamento do enunciador, seu ponto de vista a partir do que ele apurou com a informação que recebeu, possibilitando a transformação da informação privada que está na mente do emissor em informação pública, que, por sua vez, residirá na memória do receptor, tornando-se, dessa maneira, informação privada novamente para retornar ao público posteriormente (re)significada.

Esse mecanismo ilustra, de modo geral, um fluxo que remete às bases da oralidade e que vem se desenvolvendo no decorrer das evoluções técnicas. Flusser aborda os três momentos relativos às formas de armazenamento de informações: o mítico (cultura oral), o mágico (cultura material) e o historiográfico (cultura escrita). Resumidamente, na cultura mítica, as informações residem na mente do indivíduo, tornam-se públicas por meio da oralidade e voltam a residir na mente do ouvinte, ou seja, o aparato disponível para comunicação era restrito ao aparelho fonológico – responsável pela enunciação – e a mente – encarregada do processamento das informações e memória. Nesse sentido, as informações eram subordinadas à subjetividade e sua conservação residia no repasse para outros indivíduos e, consequentemente, para as gerações posteriores.

Num segundo momento, surge a cultura mágica ou material que possibilitou ao homem preservar as informações por meio de apoios de memória. Flusser exemplifica a cultura material com o surgimento da faca de pedra lascada. Segundo o autor,

Essa faca é uma memória. Nessa pedra guardo a informação cortar ou abrir. Quem, depois de mim, pegar essa pedra na mão pode acessar a informação a partir da pedra. A informação está publicada, intersubjetivada e, ao mesmo tempo, guardada na pedra. Esse gesto discursivo é estruturalmente comparável com a televisão, o rádio ou o jornal. A soma desses apoios de memória chama-se cultura material. Em comparação com a cultura oral, ela tem a vantagem de que as informações podem ser conservadas por um tempo extraordinariamente longo. (FLUSSER, 2014, p. 53-54).

Por fim, Flusser aborda a cultura historiográfica ou escrita, que se trata da prática de registro do conhecimento humano graças à invenção do alfabeto. Para o autor, nessa fase da evolução, “as culturas oral e a material, magia e mito, são

superadas, no sentido hegeliano da palavra. Ou seja: elas são colocadas em um nível superior e guardadas (*aufgehoben*). Surge, então, a cultura histórica, literária” (FLUSSER, 2014, p. 56).

Essa trajetória, ainda que resumida, aponta para uma abordagem das bases do desenvolvimento da comunicação pela qual Flusser atribui às revoluções técnicas as constantes evoluções na área e seus desdobramentos, os quais possibilitaram a atual configuração da sociedade, isto é, segundo o autor, “já é hora de admitir minha tese: todas as revoluções são revoluções técnicas” (FLUSSER, 2014, p. 69). No entanto, é válido salientar que nem todos os teóricos concordam com esse ponto de vista. Raymond Williams (2016) apresenta perspectiva oposta a Flusser, quando expõe que não é a tecnologia que promove as revoluções, mas as demandas criadas pelos indivíduos, ou seja, por detrás dos aparatos, ainda há uma mente que coordena, sistematiza e controla as revoluções técnicas. Desse modo, atribuir às técnicas tal poder de transformação é incorrer em determinismo tecnológico (WILLIAMS, 2016). No que concerne à autora desta pesquisa – adiantando brevemente sobre a *media life* que será discutida adiante –, as duas perspectivas apontam para demanda e tecnologia como intrinsecamente acopladas, amalgamadas, em uma relação dialógica e de retroalimentação, ou seja, quando uma tecnologia é criada para atender a uma demanda do público, este, por sua vez, a partir da apropriação dessa tecnologia, criará inevitavelmente outras demandas e, desse modo, incitará a criação/aprimoramento de novas tecnologias a ponto de não mais imaginarmos uma vida sem o apoio desses aparatos.

Para Flusser, estamos vivendo a era da contrarrevolução, ou seja, queremos reverter os valores dogmáticos instituídos em tempos modernos, o que revela a descrença sobre uma estrutura objetiva da sociedade e, nessa perspectiva, a comunicação torna-se visível como uma possível infraestrutura social (FLUSSER, 2014). Do mesmo modo, Deuze (2012) afirma que “mídia e vida estão mutuamente implicadas. Qualquer sistema de tecnologia é também um sistema social [...]” (DEUZE, 2012, p.28). Essas perspectivas apontam para uma estrutura da comunicação igualmente enquanto infraestrutura da própria cultura, que trabalha emaranhando-se nas diferentes camadas da sociedade por meio de diálogos e discursos que, segundo Flusser, podem ser definidos da seguinte maneira

O diálogo é o método graças ao qual informações que estão depositadas em duas ou mais memórias são trocadas para conduzir a novas informações. Quero abordar dois dos limites do diálogo. Primeiro: quando as informações em duas memórias se assemelham muito, o diálogo é redundante. [...] Segundo: quando informações completamente diferentes estão depositadas em duas memórias, então os diálogos são impossíveis, porque toda informação de uma é ruído para a outra. [...] O discurso é o método graças ao qual as informações que estão depositadas em uma memória são transmitidas a outros. O diálogo produz informações, o discurso as mantém. Está claro que discurso e diálogo devem estar acoplados para que a comunicação aconteça, pois no discurso são distribuídas informações que foram anteriormente elaboradas no diálogo, e no diálogo são trocadas informações que anteriormente penetraram na memória graças a um discurso (FLUSSER, 2014, p. 49-50).

Sobre esse excerto, é preciso refletir a partir de dois momentos. No que se refere ao diálogo, o autor salienta que, quando duas ou mais memórias semelhantes se encontram, não se produz um diálogo pleonástico, pois, de modo geral, a tendência é a concordância de opinião entre os sujeitos. Exemplificando, várias pessoas em diferentes locais podem estar assistindo ao mesmo programa e, quando elas se reúnem para discutir sobre o programa em questão, essa discussão ocorrerá em mesmo nível, sem muito acréscimo, pois elas receberam as mesmas informações, com base no mesmo ponto de vista. É esse tipo de diálogo que o autor denomina como redundante, especialmente quando se refere à televisão a qual Flusser alcunha de meio cego, ou seja, um meio pelo qual a premissa é a audiência pelo enfeixamento⁷, as pessoas estão posicionadas em frente à tela assistindo a uma grade pré-definida pelo canal, ao mesmo tempo em que, de certa forma, olham para outros sujeitos através da imagem, sem, no entanto, tomar conhecimento de que eles estão ali. “Justamente porque elas se juntam no mesmo ponto, elas são cegas em relação uma a outra. Isso é que chamo de enfeixar: os olhares focalizam o emissor e ficam cegos para os outros” (FLUSSER, 2014, p. 72).

Do mesmo modo e agora visando as mídias em geral, é importante salientar que, no panorama atual de comunicação, ainda que haja grande diversidade de meios

⁷ Flusser expõe, na obra “Comunicologia”, algumas estruturas da comunicação como a circular, o anfiteatro, a pirâmide, o feixe, o informático e o crítico-científico. Cada estrutura se relaciona com um meio específico e reflete as características do como as informações são distribuídas. Em se tratando de feixe, essa estrutura diz respeito à maneira pela qual a TV atua junto ao espectador, ou melhor, concerne ao modo de assistir televisão pelo qual o indivíduo direciona sua atenção em uma única direção (em feixe) à tela do aparelho.

aos quais pode se recorrer, as pessoas tendem a confiar em seu círculo de relacionamentos – também denominado “bolha” – e, ainda que haja fácil acesso a internet, TV a cabo, jornal, entre outros, as pessoas continuam se olhando através de telas, sem saber quem são as pessoas que estão do outro lado e, por conseguinte, sem ter acesso, muitas vezes, à fonte segura das informações. Desse modo, se não houver a busca por diferentes perspectivas, haverá a inclinação inevitável de se reproduzir apenas aquilo que se vê, ou seja, a repetição das mesmas informações e, conseqüentemente, do mesmo discurso. Contudo, ao buscar outras perspectivas, o indivíduo pode esbarrar em informações (memórias) completamente diferentes, dificultando, dessa maneira, o diálogo. Para exemplificar sua teoria, Flusser apresenta o embate entre dois indivíduos que falam idiomas muito diferentes na tentativa, sem sucesso, de estabelecer um diálogo. É preciso que ambos tenham as mesmas informações – o idioma – para que ocorra a troca de informações e entendimento do conteúdo.

No que tange ao discurso, o autor relaciona este enquanto método pelo qual as informações contidas em uma memória são moldadas para depois serem transmitidas a outra memória, ou seja, as informações são recolhidas, (re)elaboradas e (re)enviadas em formas discursivas a um alguém. Assim, para estabelecer diálogo com determinado público, o discurso deve partir das informações que fazem parte de uma memória coletiva e serem adequadas a uma forma discursiva que possibilite o diálogo e, em se tratando do audiovisual, essas informações podem ter natureza imagética, textual e sonora. Ou seja, há um trabalho constante de (re)elaboração e (res)significação das referências⁸ culturais na elaboração discursiva. É importante salientar que a complexidade do discurso deve ser ajustada ao perfil do público ao qual se quer estabelecer o diálogo para não se incorrer no embate entre memórias muito diferentes, à medida que deve haver a preocupação em evitar a redundância discursiva.

Nesse sentido, diálogo e discurso estão interligados, isto é, são interdependentes e operam segundo propósitos e públicos específicos que, em se tratando do Cartoon Network, abarca crianças, jovens e, em grande medida, adultos,

⁸ O assunto será elaborado no subcapítulo “Cultura Pop e Séries de Animação” e retomado no capítulo “A Poética Audiovisual de *Hora de Aventura*”.

devido às características de uma linguagem⁹ singular desenvolvida pelo canal. Essa linguagem por sua vez, possibilita o diálogo diferenciado em relação aos demais canais com o espectador e, conseqüentemente, a disseminação de um discurso que notadamente privilegia a reflexão de temáticas contemporâneas, embora muito do que é veiculado seja comercial. Considero fundamental abordar diálogo e discurso em relação ao Cartoon Network – apesar de desenvolver melhor essa perspectiva adiante –, devido ao fenômeno da especialização dos canais fechados.

Em um *zapping* pela grade da Sky¹⁰, por exemplo, podemos nos deparar com canais como Disney Channel, Disney XD, Discovery Kids, Gloob, Boomerang, Nickelodeon, entre outros do gênero infanto-juvenil. Todos atendem a um público jovem, contudo, cada qual reserva para si uma faixa, que muitas vezes se sobrepõe, no interior desse público. A título de exemplo, o Discovery Kids e o Gloob concentram-se no público infantil em torno dos 2-3 anos aos 5-6 anos; o Disney Channel visa o espectador de 7 aos 12 anos, aproximadamente; o Disney XD e o Nickelodeon focam nos jovens, de modo geral, dos 12 aos 15 anos; o Boomerang mira nos espectadores por volta dos 13 aos 17 anos. Assim, cada canal desenvolve uma linguagem própria que compreende o diálogo com seu público-alvo e, por conseguinte, o discurso imbuído nesse processo, incluindo a publicidade que veicula.

Quanto ao Cartoon Network, apesar de este focar no público em torno dos 7 aos 15 anos, sua linguagem acaba por chamar a atenção dos espectadores fora dessa faixa etária, ou seja, crianças de 4-5 anos, jovens a partir dos 16 anos e adultos se interessam pela programação, tanto pela qualidade plástica quanto pelo conteúdo das obras produzidas/veiculadas pelo canal. Não obstante, as séries de animação do canal apresentam indicações de classificação etária logo na introdução dos episódios. Essa verificação aponta para o fato de o Cartoon produzir séries de animação com conteúdo voltado a um público jovem, mas que dialoga igualmente com o espectador mais maduro, ou seja, ambos acabam tendo acesso às mesmas informações que são compreendidas/intersubjetivadas segundo a maturidade e experiência de cada indivíduo.

⁹ Entende-se aqui a linguagem compreendendo o diálogo e o discurso como partes integrantes de sua estrutura.

¹⁰ É válido ressaltar que o número de canais – assim como sua variedade – que atendem o mesmo público aos quais o consumidor tem acesso varia conforme a empresa (Sky, Net, entre outros) e pacote escolhido.

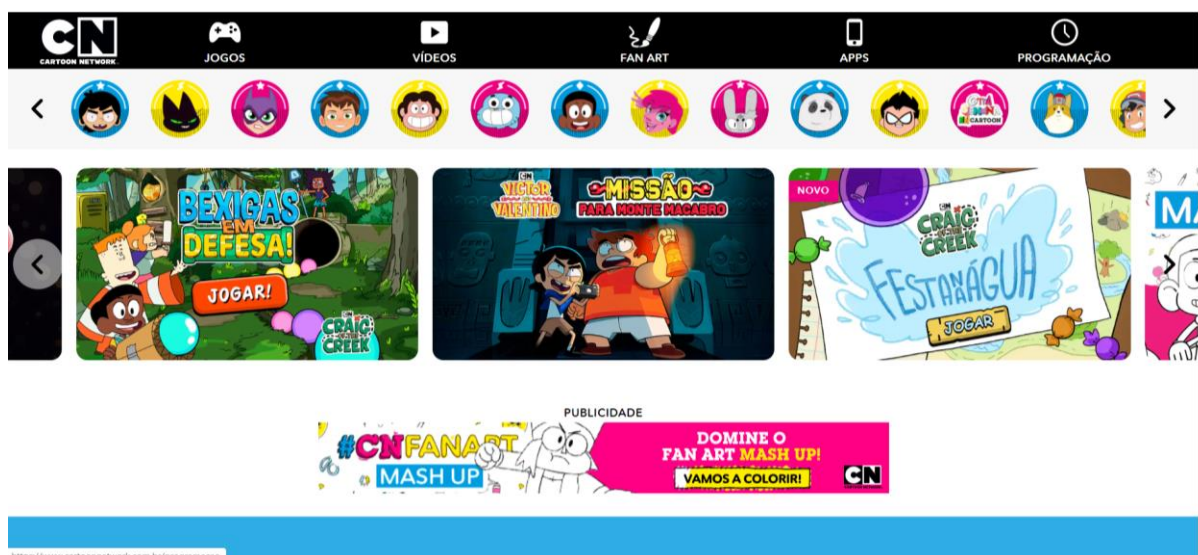


Imagem 8: Interface de entrada do site da Cartoon Network.
Fonte: cartoonnetwork.com.br

Partindo do exposto, é possível observar, principalmente no tocante ao espectador do Discovery Kids e Gloob, um público infantil que inicia muito cedo a consumir narrativas audiovisuais, mas que, em termos de primeiro contato, não se restringe à TV. Em vista disso, Deuze observa que, para além de estarmos vivendo em uma era da contrarrevolução na qual a comunicação se torna visível como uma possível infraestrutura social, conforme evidenciado por Flusser, estamos imersos no *media life*, ou seja, nossas vidas não apenas são mediadas pelas mídias, como estamos submersos nelas. Vale dizer que essas crianças de 2-3 anos não necessariamente iniciaram sua relação com as mídias pela televisão, mas podem ter sido colocadas em contato com as mídias desde o nascimento, quando, por exemplo, o pai filma o parto e tira uma foto do recém-nascido junto a sua mãe, para compartilhar com familiares e amigos posteriormente. E, talvez, arriscando ir um pouco mais longe, o contato com a mídia pode surgir quando a foto do ultrassom do feto, esse mesmo bebê, é veiculada nas redes sociais dos pais, ou seja, a mídia nos apresenta ao mundo antes mesmo de nascermos. O privado torna-se público.

É válido ressaltar que o exemplo citado é apenas uma das facetas do *media life*. Nessa perspectiva, Deuze esclarece que

Esta não é uma vida simplesmente com mais mídia que antes da era da internet ou telefonia móvel. Este é um meio de vida que funde a vida material e condições mediadas de vida em meios que ignoram o

real ou a dicotomia percebida entre os elementos constituintes da existência humana. (DEUZE, 2012, p. 03. Tradução nossa).¹¹

O que o autor propõe é que por *media life* não devemos entender apenas o contato com as tecnologias de comunicação, contudo, é necessário considerar dois momentos. Por um lado, devemos compreender a mídia como elemento constituinte do mundo ao nosso redor e isso implica na observação das informações disseminadas em nossa realidade, por exemplo, em *outdoors*, logotipos nas portas dos carros, frases em camisetas, cores dos semáforos, sinalização pintada nas ruas, carros de som anunciando mensagens publicitárias, anúncios na feira, ondas de rádio que atravessam nossos lares, entre outros. Esses exemplos configuram-se, em grande medida, em mídias e nos envolvem de tal maneira a não conseguirmos mais nos desvencilhar delas.

Por outro lado, quando Deuze expõe sobre o *media life* enquanto meio que funde a vida material em meios que extrapolam o real, o autor se refere à capacidade das mídias, agora eletrônicas, de mesclar realidade e virtualidade de modo a não reconhecermos seus limites. A título de exemplo, mas tendo em mente que o conceito de *media life* não se restringe a isso, em uma sala de aula o professor fala sobre determinado assunto. Enquanto ele expõe, a turma está num grupo do *WhatsApp* comentando as informações que um colega colocou ali sobre o mesmo assunto. Aquele grupo, a sua maneira, torna-se um segundo espaço, um espaço virtual inserido num primeiro espaço, o da sala física, sendo o virtual considerado muitas vezes mais real que a própria sala de aula. Ou seja, não há distinção entre o que é sala real e sala virtual, ambas estão fundidas no *media life*, ambas têm o mesmo peso. Nesse sentido, Flusser evidencia que “estamos à porta de um mundo em que consideramos o conceito ‘real’ como um valor limítrofe de ‘provável’” (FLUSSER, 2014, p. 102). Como exemplo desse fenômeno retratado em série de animação e tendo em vista os excessos próprios de uma narrativa de animação que privilegia o imaginário, cito o episódio “A Lista” (2017), de *O Incrível Mundo de Gumball*, no qual

¹¹ *This is not a life simply lived with more media than before the age of internet and mobile telephony. It is a way of living that fuses life with material and mediated conditions of living in ways that bypass the real or perceived dichotomy between such constituent elements of human existence.* (DEUZE, 2012, p. 03).

os personagens Gumball, Darwin e Nicole fazem uma viagem pelo mundo na internet. No episódio, os personagens viajam pelo Elmore Maps – um outro nome para Google Maps na série –, passam por diferentes países, ingressam ao fundo do mar e chegam ao espaço, tudo isso sendo guiados pelas imagens do aplicativo e sem sair do quarto. Nesse sentido, a ficção – a série de animação – simula a imersão do real – os personagens em seu lar – no imaginário – incursão pelo mundo via internet –, que, no episódio, reagem fisicamente aos fenômenos vivenciados via *on-line* como se fossem reais; ou seja, realidade e virtualidade se fundem a ponto de não mais ser possível discerni-los.

Nessa sequência, a mídia digital se apresenta como instrumento que possibilita o gerenciamento de mecanismos complexos, tanto para promover as ferramentas necessárias para lidar com a mídia, quanto para superar dificuldades, isto é, utilizá-la como ferramenta. No entanto, o papel desempenhado pela mídia no gerenciamento das complexidades da vida desaparece nesse processo (DEUZE, 2012). É justamente em sua incorporação que reside a organicidade midiática, ou seja, a mídia é amalgamada aos modos de vida e não mais vista como suporte, algo que é externo, mas como elemento constitutivo dos processos, reforçando o que Deuze afirma sobre mídia e vida estarem mutuamente implicadas.

Tal imersão impactou, gradativa e profundamente, os modos de vida contemporânea, proporcionando novas relações – em diferentes níveis – entre indivíduos e mundo, espaço e tempo. Dessa forma, para Deuze, um dos fenômenos mais relevantes advindos do *media life* – assim como exposto por Augé – é o imediatismo que “parece ser o ponto de referência para entender nosso tempo na mídia” (DEUZE, 2012, p. 04. Tradução nossa). Posto isso, é relevante observar três perspectivas: por um lado, Bauman expõe que “o acesso diferencial à instantaneidade é crucial entre as versões correntes do fundamento duradouro e indestrutível da divisão social em todas as suas formas historicamente cambiantes: o acesso diferencial à imprevisibilidade e, portanto, à liberdade (BAUMAN, 2013). De outro lado, Flusser salienta que “sair do espaço privado já não é ganho de informação, mas perda de informação. O engajamento político perdeu sua função comunicológica. Quando quero ser informado é melhor ficar em casa (FLUSSER, 2014, p. 91). Deuze, por sua vez, esclarece que o imediatismo também deve ser observado sob a perspectiva de que a atual imersão midiática nos põe em contato com uma vida em tempo real, muitas vezes contraindo ou expandindo as fronteiras entre passado,

presente e futuro (DEUZE, 2012). Essas três perspectivas apontam para os movimentos de um contexto em que o fluxo de informações, para além de ser instantâneo, imediato, é igualmente um fator de diferenciação, logo, de poder e, conseqüentemente, de liberdade, ou seja, a corrida pelo domínio perpassa o rápido acesso às informações, em grande medida acessadas no conforto do lar, (res)significando as conexões socioculturais no decorrer de um processo dialógico, o qual anula – parcial ou totalmente – a noção de espaço e tempo.

Igualmente, a dinâmica da *media life* implica a participação ativa dos indivíduos nos processos comunicativos, reforçando a premissa sobre como as pessoas entendem a informação e a comunicação enquanto delas e as maneiras pelas quais elas utilizam a mídia para disseminá-las, incitando, por sua vez, o advento de formas narrativas que se pautam na lógica da inteligência coletiva na circulação de conteúdos, que, segundo Henry Jenkins (2009, p. 29), “depende fortemente da participação ativa dos consumidores”. Nesse sentido, surge a expressão cultura participativa, que aponta para o deslocamento do comportamento passivo dos indivíduos em relação aos meios para um papel ativo nas redes, interagindo conforme normas que são constantemente revalidadas no universo digital. Entretanto, é preciso ter em mente que

Nem todos os participantes são criados iguais. Corporações – e mesmo indivíduos dentro das corporações da mídia – ainda exercem maior poder do que qualquer consumidor individual, ou mesmo um conjunto de consumidores. E alguns consumidores têm mais habilidades para participar dessa cultura emergente do que outros. (JENKINS, 2009, p. 30).

Nesse segmento, o público jovem de hoje apresenta uma relação com a mídia distinta do público, por assim dizer, mais maduro. Por exemplo, os nascidos nos anos 2000 vieram ao mundo em um contexto no qual, para além de um cotidiano permeado por mídias, a internet, os celulares e os computadores já estavam consolidados nos modos de vida das pessoas, ou seja, esses jovens cresceram imersos em uma nova realidade midiática, o que, por sua vez, acabou por incidir na qualidade de suas experiências. No entanto, até mesmo porque essas transformações são contínuas, as gerações subsequentes experimentam evoluções cada vez mais intensas em seu cotidiano e a cada nova demanda surgem novas técnicas que, por seu turno, evoluem e criam novas demandas sucessivamente. Obviamente, essa dinâmica exige o

desenvolvimento de habilidades específicas requeridas para o manuseio da tecnologia, principalmente em relação às mídias, que atrai uma faixa etária cada vez mais jovem. É neste ponto que chamo a atenção para o Cartoon Network, visto que sua estrutura e programação exigem do espectador habilidades não apenas de navegação por entre plataformas diferentes, como igualmente um raciocínio singular no que diz respeito às lógicas narrativas produzidas/veiculadas pelo canal em sua grade, o que aponta para a apropriação da convergência midiática (JENKIS, 2009) na elaboração de sua linguagem.

Ante ao exposto nessa última consideração – e afastando-se do raciocínio de um contexto geral para agora enfocar um recorte preciso desse panorama, entretanto não menos complexo – me concentrarei na transmidialidade enfatizada pela perspectiva dos fundamentos da cultura da convergência de Jenkins (2009) e Carlos Scolari (2013), para, em seguida, abordar a experiência de TV de Raymond Williams (2016). Para esta pesquisa, essa abordagem se justifica por duas razões. A primeira, devido ao atual contexto midiático no qual os meios de comunicação se convergem constantemente, possibilitando a expansão dos universos via deslizamento de narrativas por entre diferentes plataformas, ou seja, os meios não estão mais isolados, mas funcionam no interior de uma lógica de desdobramentos e interconexões. A segunda razão é pautada nas características do próprio canal Cartoon Network, que, como já mencionado, criou uma linguagem singular – ao que tudo indica – fundamentada na lógica da convergência midiática.

Quando se fala sobre cultura da convergência é necessário salientar que sua teoria compreende a “relação entre três conceitos – convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva” (JENKINS, 2009, p. 29). Por convergência dos meios, Jenkins se refere aos diálogos, colaborações, entre as diferentes mídias na construção de narrativas – ou, se preferir, universos –, as quais se renovam e/ou se complementam por meio de deslizamentos entre as plataformas. No que concerne à cultura participativa, o autor aborda o fenômeno do compartilhamento de ideias e construção de narrativas que requerem a participação individual do espectador/participante no interior de uma construção maior, ou seja, junto a demais colaboradores. Esse movimento, por sua vez, manifesta o que Jenkins expõe como inteligência coletiva, uma trama estruturada a partir de fragmentos de informações e experiências particulares compartilhadas entre os indivíduos – e,

portanto, inseridas num processo coletivo – que se torna, gradativamente, uma fonte alternativa e poderosa para a mídia.

Nesse sentido, Jenkins revela que

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando. (JENKINS, 2009, p. 29).

Entretanto, o autor adverte que a convergência não ocorre nos processos tecnológicos que unem as múltiplas plataformas, senão na mente dos indivíduos e em suas interações sociais que provocam uma transformação cultural à medida que as pessoas são incentivadas a procurar/produzir informações e estabelecer conexões por entre conteúdos dispersos na mídia. É, portanto, na apropriação e uso das mídias que Jenkins situa o real significado da convergência midiática e, do mesmo modo que Deuze preconiza sobre a imersão dos indivíduos no *media life*, no qual nos utilizamos as mídias como práticas amalgamadas aos modos de vida, Jenkins afirma que “nossa vida, nossos relacionamentos, memórias, fantasias e desejos também fluem pelos canais de mídia” (JENKINS, 2009, p. 45).

Segundo o autor, esse movimento dialógico surge com as mudanças no modo que a indústria televisiva norte-americana passou a considerar o espectador/consumidor, migrando do modelo de TV baseado em hora marcada para o de envolvimento. Essa decisão, que ocorreu por volta de 2007, incitou a elaboração de uma programação híbrida que tinha por base dados sobre espectadores que assistiam aos programas durante a transmissão e os que assistiam depois, em fitas cassetes. As pesquisas apontaram para um mercado em ascendência e, gradativamente, as plataformas alternativas, como a internet, por serem lucrativas, se tornaram fontes importantes para o financiamento de conteúdo.

Algumas séries como *Alias*, *Lost*, *24 horas*, *Battlestar Galactica*, *Família Soprano*, *The Shield*, *The Wire* e *Heroes* demarcaram a era criativa na TV, sobressaindo-se entre as demais produções e, em grande medida, definiram o conceito de televisão de envolvimento. Segundo Jenkins,

Conforme observaram escritores como Jason Mittell e Steven Johnson, esses seriados são marcados pela complexidade formal e narrativa, muitas vezes representadas por um elenco fixo, longos arcos de história e uma constante intensificação e prorrogação de enigmas narrativos. A confiança em elencos fixos e na mistura de vários gêneros de entretenimento significa que essas séries fornecem vários pontos de entrada, atendendo fãs com diferentes perspectivas e interesses. [...] Enquanto a complexidade nos anos 1980 talvez fosse definida em termos da necessidade de oferecer “drama de qualidade” para um consumidor demograficamente de elite, os programas “complexos” de hoje normalmente oferecem entretenimento de gênero, na esperança de atrair os mais jovens, que estavam abandonando a televisão em favor de jogos e outros entretenimentos interativos. Quando esses fãs foram atraídos para um programa, eles exigiram um relacionamento mais intenso e profundo com o conteúdo. (JENKINS, 2009, p. 168-169).

Sobre esse fragmento – e realizando uma breve digressão sobre as narrativas de séries de animação do Cartoon Network, no entanto, sem a intenção de aprofundar, pois esse aspecto será desenvolvido em capítulo posterior –, é possível observar que as estratégias aplicadas nas séries a exemplo de *Lost* e *Família Soprano* estão sendo empregadas na estrutura narrativa de algumas séries animadas do canal. Ou seja, assim como nessas séries que inauguraram o conceito de TV de envolvimento, as animações apresentam igualmente uma complexidade narrativa, grandes e pequenos arcos narrativos, constante intensificação e prorrogação de enigmas no decorrer das histórias e que compreendem elencos fixos, ao passo que os enredos oferecem vários pontos de entrada que ampliam os núcleos dramáticos. Essa complexidade narrativa requer dos criadores domínio e aprofundamento no conteúdo, pois é nesse ponto que reside o material necessário para os desdobramentos dos enredos, ou seja, quando o conteúdo é raso, não há argumentos suficientes para o desenvolvimento da história.

Retornando da digressão, a partir da teoria de Jenkins, Scolari (2013) discorre sobre os termos Cross-media, Plataformas Múltiplas, Mercadoria Intertextual e Narrativa Transmídia (mundo transmídia), os quais compõem o contexto de produção midiática em diferentes plataformas.

De modo geral, o Cross-media se define com base em quatro premissas. Segundo Scolari,

A produção envolve mais de um meio e todos se apóiam entre si a partir de suas potencialidades específicas; É uma produção integrada; Os conteúdos são distribuídos e acessíveis através de uma gama de

dispositivos como computadores pessoais, telefones móveis, televisão, entre outros; O uso de mais de um meio deve servir como suporte as necessidade de um tema/história/objetivo/mensagem, dependendo do tipo de projeto¹². (SCOLARI, 2013, p. 25-26. Tradução nossa).

O conceito de Plataformas Múltiplas tende a focar na tecnologia digital enquanto provedora de uma estrutura de design incorporada pelos diferentes meios (textuais ou audiovisuais), plataformas (*chats*, redes sociais e *blogs*) ou sistemas de *softwares* (Linux ou Windows), sendo a essas plataformas digitais agregadas outras, como a televisiva, a radiofônica ou a telefônica. No que tange a Mercadoria Intertextual, esta compreende “estratégias de promoção dos produtos midiáticos” (SCOLARI, 2013) que incluem “o prazer da antecipação, o fornecimento de informações básicas e outras manobras que aprofundam o investimento afetivo e cognitivo do público no produto cultural” (SCOLARI, 2013, p. 25). Finalmente, por Narrativa Transmídia se entende que “em um mundo transmídia tanto o público como seus criadores compartilham uma mesma imagem mental do mundo, isto é, uma série de características que distinguem um determinado universo narrativo¹³” (SCOLARI, 2013, p. 26. Tradução nossa).

É possível compreender os conceitos tratados por Scolari enquanto componentes de diferentes estratégias do universo midiático, isto é, para além dos diálogos e colaborações entre diversas mídias, a combinação dos meios e linguagens se configura em estratégias elaboradas a partir de e visando públicos específicos, que, em se tratando do Cartoon Network, é originalmente infantil, mas contempla igualmente jovens e adultos. Todavia, o uso dessas estratégias não é estanque, tampouco uma fórmula pronta a ser aplicada. Os conceitos apresentados configuram-se em premissas às quais se pode recorrer para elaborar um conjunto de ações que considera a experiência do público-alvo como orientação no desenvolvimento das abordagens, podendo ser constantemente avaliadas e reconfiguradas no decorrer da construção.

¹² *La producción comprende más de un medio y todos se apoyan entre sí a partir de sus potencialidades específicas. Es una producción integrada. Los contenidos se distribuyen y son accesibles a través de una gama de dispositivos como ordenadores personales, teléfonos móviles, televisión, etc. El uso de más de un medio debe servir de soporte a las necesidades de un tema/historia/objetivo/mensaje, dependiendo del tipo de proyecto.*

¹³ *En un mundo transmedia tanto el público como sus creadores comparten una misma imagen mental de la worldness, o sea una serie de rasgos que distinguen un determinado universo narrativo.*

Mediante o exposto, no que concerne o canal Cartoon Network, aponto para uma estrutura que é elaborada em concordância com as abordagens discutidas por Jenkins e Scolari e essa natureza, em termos estratégicos, reflete a constante busca pela especialização do canal em definir sua linguagem e público, em meio e segundo os movimentos do mercado televisivo contemporâneo. Criada em 1991, após a aquisição da Hanna-Barbera Productions pelo conglomerado de TV por assinatura de Ted Turner, o Cartoon Network inicia suas atividades reprisando as animações antigas da Warner Bros, MGM e da própria Hanna-Barbera para preencher a programação. Em 1996, a Time Warner comprou a Turner Broadcasting System e, com isso, a emissora passou por modificações em sua visão e valores. Em torno de 2001, cerca de seis anos antes das emissoras mudarem do modelo de TV baseado em hora marcada para o de envolvimento, conforme expõe Jenkins, é criado o canal Boomerang, cujo objetivo era concentrar as antigas animações para que o Cartoon Network pudesse focar em criações exclusivas, sendo algumas das primeiras animações *produzidas O Laboratório de Dexter* (Genndy Tartakovsky, 1996), *Johnny Bravo* (Van Partible, 1997), *As Meninas Superpoderosas* (Craig McCracken, 1998) e *As Terríveis Aventuras de Billy e Mandy* (Maxwell Atoms, 2003).

Visando expandir o público, o canal também passou a reservar a faixa da noite de sua programação para *animes* como *Cavaleiros do Zodíaco* (Masami Kurumada, 1986), *Dragonball Z* (Akira Toriyama, 1989) e *Naruto* (Masashi Kishimoto, 1999). Atualmente, o canal veicula as séries *Dragonball Z* e *Dragonball Super* na programação noturna e em boa parte da tarde, ou seja, a emissora não restringe as obras em princípio destinadas ao público jovem e adulto exclusivamente à grade noturna, tornando possível o consumo dessas narrativas no decorrer do dia, o que pode incidir igualmente sobre o público infantil.

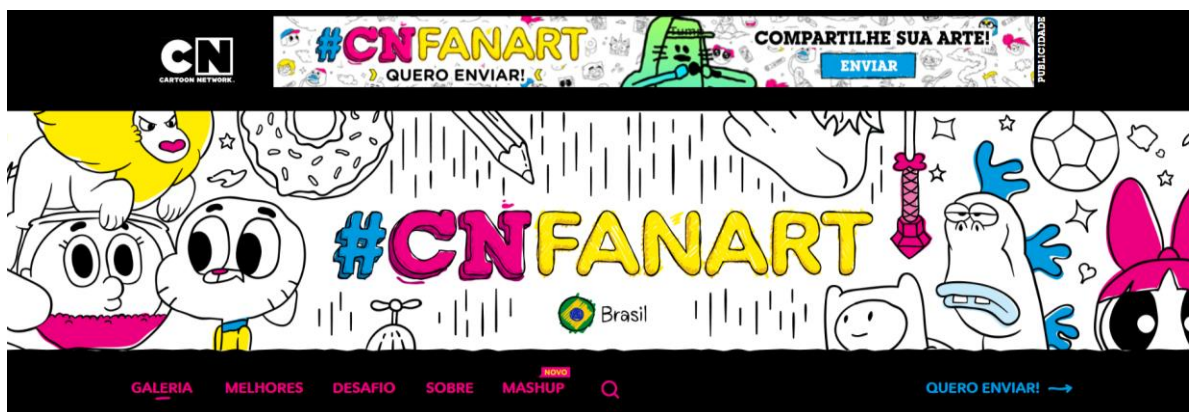


Imagem 9: Página de Fanarts.

Fonte: cartoonnetwork.com.br

O exposto leva-me a ingressar na questão sobre a televisão, que é discutida por Bourdieu (1997) no interior de um mecanismo em que as abordagens estão sujeitas à manipulação das organizações proprietárias das emissoras; que, por seu turno, impregnam seus discursos nas narrativas produzidas, em especial, pelo jornalismo que dialoga com o público espectador segundo as regras que lhe são impostas. Assim o tempo, algo raro na televisão, é utilizado para a transmissão de informações elaboradas de modo que possa ocultar as reais intenções de quem as produz, dirigindo-se a uma massa de espectadores (BOURDIEU, 1997). Nesse sentido, “a televisão tem uma espécie de monopólio de fato sobre a formação das cabeças de uma parcela muito importante da população” (BOURDIEU, 1997, p. 23). O autor toca em um dos pontos polêmicos sobre o impacto dos discursos na formação do público e incita a reflexão sobre os perigos dos discursos imbuídos nos programas veiculados, ou seja: o que está chegando ao espectador são verdades ou uma construção que o leva a crer que os fatos sejam reais? Entretanto, factuais ou não, talvez o mais preocupante seja a verificação de se esses discursos intervêm na elaboração de pontos de vistas e, nessa lógica, na elaboração de uma perspectiva crítica – ou não, caso essa seja a intenção.

No entanto, ainda que o presente trabalho não se paute inteiramente nessas inquietações, expor essa perspectiva de Pierre Bourdieu é importante para o entendimento e auxílio na análise do aspecto discursivo que será realizada a partir da pesquisa sobre a programação do Cartoon Network, ou seja, na verificação da existência ou não de um discurso que reflete o posicionamento do canal em seus

programas e publicidade, assim como, em caso de identificação desse discurso, como ele é evidenciado pela linguagem do canal.

Por sua vez, Raymond Williams discute a experiência televisiva, em sua obra “Televisão: tecnologia e forma cultural” (2016). O autor expõe que a popularidade dos meios de radiodifusão (rádio e TV) reside no fato de não se exigir treinamento específico para que as pessoas acessem as informações, ou seja, “se podemos ver e escutar pessoas em nosso círculo imediato, também podemos ver e escutar televisão” (WILLIAMS, 2016, p. 140-141). Essa verificação aponta para a popularização dessas mídias e advento de uma cultura que as compreende enquanto fenômeno social.

Enquanto meio, a televisão proporciona experiência singular que a distingue de outros meios, por exemplo, o teatro. Deste, a TV assimilou o termo “programa”, que, em princípio, configurava-se em “uma série de unidades de tempo definido. Cada unidade podia ser pensada separadamente, e o trabalho de programação era colocá-las em sequência (WILLIAMS, 2016, p. 98). Williams expõe que

Em todos os sistemas de radiodifusão desenvolvidos, a organização característica – e, portanto, a experiência característica é a de sequência ou fluxo. Esse fenômeno de um fluxo planejado talvez seja, então, a característica que define a radiodifusão simultaneamente como uma tecnologia e uma forma cultural. (WILLIAMS, 2016, p. 96-97).

Nesse sentido, por sequência ou fluxo o autor refere à grade televisiva na qual a programação é organizada segundo a lógica estabelecida pelo canal, que compreende não apenas os programas, mas igualmente a publicidade veiculada nos intervalos ou inserida no decorrer da atração. Esse fluxo planejado estabelece uma relação de leitura linear¹⁴ na qual o espectador acompanha os programas de maneira enfeixada (Flusser), isto é, como já abordado, sua atenção é dirigida diretamente à tela da TV.

Contudo, essa experiência tem se modificado progressivamente com o advento da convergência midiática e os reflexos dessas transformações podem ser analisados tanto em nível da organização interna como da relação dos canais com

¹⁴ No sentido de assistir aos programas do início ao fim (incluindo seus cortes e inserções publicitárias) sem interferir na ordem de desenvolvimento.

outras mídias. Dessa maneira, no que tange a organização estrutural das emissoras, Williams evidencia que

O que está sendo exibido não é, nos antigos termos, uma programação de unidades separadas com inserções específicas, mas um fluxo planejado, em que a verdadeira série não é a sequência publicada de programas, mas essa sequência transformada pela inclusão de outro tipo de sequência, de modo que essas sequências juntas compõem o fluxo real, a real “radiodifusão”. De forma crescente, tanto na televisão comercial como na pública, adicionou-se outra sequência: trailers de programas que serão exibidos em um horário mais tarde ou em outro dia ou breves noticiários. Isso se intensificou em condições de concorrência, quando se tornou importante para os administradores das televisões reter os espectadores – ou, como eles dizem, “capturá-los” – para uma sequência completa na programação noturna. (WILLIAMS, 2016, p. 100).

Em se tratando do Cartoon Network, o canal se enquadra nas premissas expostas pelo teórico no extrato acima, ao desenvolver um fluxo que contempla a inclusão de sequência no interior da espinha dorsal (sequência maior) da programação. Contudo, para além de apenas incluir *trailers* de programas que serão exibidos em outros horários e noticiários, a emissora claramente extrapola essa lógica ao incorporar, em sua grade, a partir de suas animações, peças como minisódios, videocliques, *inserts* de trechos curtos de episódios (*trailers*), *bumpers* e programetes no decorrer dos intervalos comerciais, que não apenas divulgam as séries, como aproximam o espectador das obras seriadas, muitas vezes, por meio da ressignificação das narrativas, isto é, desconstrução e reconstrução de narrativas prontas, tornando-as uma terceira. Exemplos dessas peças são os minisódios (duração entre 2min e 3min) de *Clarêncio, O Otimista* (Skyler Page, 2014); o Cartoon Tunes, que veicula trechos de musicais das séries, evidenciando a linguagem de videoclipe nos trechos selecionados; os *bumpers*, animações curtas (entre 4s e 7s de duração, com exceção de alguns que chegam a 1min) criadas com os personagens das animações compondo a assinatura do canal; e o programa de apenas um bloco – produzido apenas uma vez ao ano, cujos protagonistas variam conforme as séries do momento – intitulado *Copa Toon Cartoon Network*, criado pelo canal e protagonizado em 2018 pelos personagens Gumball e Darwin, da série de animação *O Incrível Mundo de Gumball* (Ben Bocquelet, 2011).

No que diz respeito à organização interna, a emissora cria uma linguagem autorreferencial¹⁵, ao desenvolver estratégias que utilizam suas obras para promovê-las, e hipertextual¹⁶, quando estabelece diálogo sobre sua programação com a inserção de pequenas chamadas no decorrer dos episódios, anunciando ora a próxima atração e novas séries, ora guiando o espectador a outras plataformas, como os canais do YouTube, o site da emissora e os aplicativos desenvolvidos para o *download* de *games* e em que é possível, em estratégias específicas, assistir aos novos episódios das séries de animação antes da veiculação na televisão. Nesses últimos exemplos, trata-se da relação externa do Cartoon Network com outras plataformas, guiando o espectador a acessar novos conteúdos relacionados aos seus produtos. Essa estratégia dialógica do canal culmina igualmente na elaboração de séries que compreendem a estrutura hipertextual e autorreferencial das narrativas, assim como se enquadra nos pressupostos da convergência midiática.

No entanto, para a melhor compreensão do conteúdo, dividirei a abordagem em dois momentos: o primeiro é destinado à exposição de três programas do canal, no intuito de compreender suas estruturas narrativas, e o segundo é reservado à análise da programação do Cartoon Network com o propósito de apreender aspectos relevantes na composição da emissora.

1.2.1 Dos novos formatos de programas

A. *Toontubers*

Início ressaltando a série de vídeos de *gameplay Toontubers* (Vivian Arias e Camila Ferreira, 2016) e as séries de animação *Poderosas Magiespadas* (Kyle

¹⁵ Por autorreferencial, compreende-se, nessa etapa do texto, a estratégia utilizada pela emissora para promover os produtos audiovisuais (séries de animação, longas-metragens) criados/exibidos pela Cartoon Network, ressaltando, em especial, a divulgação de novos episódios, horários de exibição e próximas atrações.

¹⁶ O termo hipertextual, nesse contexto, se refere-se tanto ao diálogo externo (HO) quanto ao interno (HI) do canal. Assim, a hipertextualidade se materializa por meio do sistema de links (GCs e anúncios) inseridos na grade do canal para remeter o espectador aos produtos audiovisuais internos (séries de animação) e externos (plataformas digitais) da emissora no decorrer da programação, com o intuito de promovê-los. Dessa maneira, é possível considerar que a hipertextualidade se manifesta igualmente no caráter autorreferencial por estabelecer conexão interna, ou seja, entre os produtos audiovisuais da emissora. No entanto, para efeito de sistematização dessa pesquisa, considera-se a hipertextualidade interna (HI) enquanto simples conexão entre os programas exibidos como as pequenas chamadas que anunciam a próxima atração, inseridos logo após o término das séries e início da próxima, e por hipertextualidade externa (HO), a conexão criada entre a emissora e as plataformas digitais, como os aplicativos e mídias sociais da emissora.

Carrozza, 2015) e *A Jornada Heroica do Príncipe Ivandoé* (Eva Lee Wallberg e Christian Bøving-Andersen, 2017).

O *Toontubers* é um programa criado pelas produtoras Vivian Arias e Camila Ferreira, ambas colaboradoras do canal, que surge em 2016 como uma série de vídeos de *gameplay* no YouTube e estreia na programação do canal dia 27 de fevereiro de 2017. O programa tem como base a série de animação *Apenas um Show* (J. G. Quintel) e gira em torno dos personagens Mordecai e Rigby, que na série se revelam – entre tantas características – amantes dos games. O *gameplay* surge como uma possibilidade de expansão da série de animação – portanto, transmídia – que chegou ao fim em 2016, na qual Mordecai e Rigby tentam ganhar dinheiro como youtubers. As histórias acontecem (no *gameplay*) após o suposto pedido de demissão dos personagens do parque onde trabalharam durante anos em *Apenas um Show*.

As narrativas têm como ponto de partida a interação entre os personagens e os *games* que se propõem a jogar e que vão se desenvolvendo com inserções de uma espécie de hibridação (mixagem) com personagens de outras séries de animação da Cartoon. Isto é, o *gameplay* não é centrado apenas nos jogos em questão (que, aliás, são reais, ou seja, há o investimento de empresas criadoras de *games* que veem no programa oportunidade de divulgação), mas compreende igualmente a inserção de uma gama de situações que amparam as histórias dos episódios e que envolvem o espectador, imergindo-os nesse novo universo. Outrossim, o público é constantemente convidado a visitar o canal YouTube para assistir aos novos episódios por meio de rodapés com o endereço da plataforma, do mesmo modo que são convidados pelos personagens ao fim dos episódios, e seus comentários no canal acabam influenciando nas escolhas dos *games* e nas estratégias discursivas do programa.

Dessa forma, *Toontubers* se configura numa narrativa, além de transmidiática, hipertextual, ao estabelecer diálogo entre televisão, *games* e internet; ao passo que se torna autorreferencial ao ser estruturada por personagens que fazem parte das séries produzidas/veiculadas pela emissora; ou seja, o programa remete o espectador constantemente aos diferentes universos criados pelos demais produtos seriados do canal. Do mesmo modo, o *gameplay* faz referência à cultura pop¹⁷, carregando, em suas narrativas, “memes” já conhecidos pelo público, que também

¹⁷ Sobre cultura pop, ver próximo subcapítulo.

contribui na criação de novos “memes”, *hashtags* e bordões que são incorporados nos vídeos. Assim, *Toontubers* manifesta atributos de uma narrativa transmídia que apresenta por prerrogativa não apenas expandir o universo de *Apenas um Show*, mas conta também com a participação e premiação (SCOLARI, 2013) de seu público.

B. Poderosas Magiespadas

A série de animação *Poderosas Magiespadas*, criada por Kyle Carrozza (2015) tem trajeto diferente do *Toontubers* e não visa a narrativa transmídia. A animação foi lançada no canal do YouTube Cartoon Network Brasil no formato websódio, em 2015, e estreou na programação televisiva dia 22 de dezembro de 2016. Por se tratar de uma obra que surge na internet, os episódios são curtos (variam entre 3min e 5min), as falas são rápidas, as tramas são simples e a montagem privilegia cortes rápidos.

Quando a série é inserida na programação, a emissora dá continuidade ao diálogo entre televisão e internet por meio da criação do aplicativo intitulado “Magi-Celular”. Trata-se de um *game* em que os personagens Proyas e Vambre precisam colecionar magiespadas, assim como na série de animação, mas que no *game* dependem da destreza do jogador, ou seja, não de um roteiro pronto, como na série televisiva. Para tanto, aplicativo e televisão dialogam conforme a seguinte dinâmica: ao iniciar um episódio, os personagens convidam os espectadores a acessarem o aplicativo e ficarem atentos ao sinal sonoro que surgirá no decorrer da história. Por volta de 30s após o início do episódio, aparece no rodapé uma vinheta com um sinal sonoro. Quando isso acontece, o espectador posiciona o celular próximo ao televisor e aciona o botão de gravação no aplicativo. O som captado do episódio (as falas, ruídos e trilhas) é codificado pelo app e o espectador consegue um novo item (magiespada), que o ajudará a munir os personagens no *game*, auxiliando-os a vencer as etapas do jogo.

C. A Heroica Jornada do Príncipe Ivandoé

Uma das mais recentes séries de animação da emissora, *A Heroica Jornada do Príncipe Ivandoé* se configura em uma paródia do clássico da literatura britânica intitulado “Ivanhoe” (1820), de Sir Walter Scott, e é a segunda produção da Cartoon Network Studios Europa. A série tem episódios curtos que giram em torno de 3min de duração e estreou na programação da Cartoon Network Brasil em 2018, traçando

caminho similar a *Magiespadas*, ou seja, a animação surge fora da TV para após ser inserida na programação televisiva da emissora. Contudo, a série se diferencia de *Magiespadas* ao estar atrelada ao *game* “A Heroica Jornada do Príncipe Ivandoé: uma aventura épica”, hospedado no site do canal. Para desbloquear os episódios, o espectador precisa vencer as etapas do *game*, ajudando Ivandoé a resgatar a pena de ouro que está na Montanha da Águia. Até o momento, apenas três episódios estão sendo veiculados na televisão e no canal do Cartoon Network no YouTube: “O Príncipe e os Gnomos Insolentes”, “O Príncipe e o Canto do Cisne” e “O Príncipe e o Sapo de Kissy”.

Com base nos três programas apresentados é possível verificar que, no âmbito de estratégias que permeiam sua programação, o Cartoon Network desliza por entre diferentes métodos de diálogo com seu público, abarcando a narrativa transmídia, o *crossmedia* e o conceito de múltiplas plataformas. Ou seja, no que tange a *Toontubers*, este se configura transmidiático ao compartilhar entre criadores e público a mesma visão do universo da animação e, no que se refere a *Poderosas Magiespadas* e *A Heroica Jornada do Príncipe Ivandoé*, estes manifestam os conceitos de *crossmedia* e plataformas múltiplas, ao serem desenvolvidos de modo integrado e a partir de diferentes meios, que se apoiam conforme suas potencialidades. São distribuídos e acessíveis tanto por computador quanto por *smartphone* e televisão, compreendem meios que atendem a necessidades específicas dos temas e histórias, como o *game* e o YouTube, além de focar na tecnologia digital enquanto provedora da estrutura de design, entre os meios utilizados na estratégia.

1.2.2 Da grade do Cartoon Network

Finalizado o primeiro momento, dou início ao segundo com a exposição e análise da grade televisiva do Cartoon Network. Para tanto, como já mencionado, foi realizada pesquisa de observação da programação do canal que se constitui na cobertura da grade em três datas previamente determinadas: 16 e 22 de junho e 21 de julho de 2018. Para cada data, foram destinadas 8h da programação a ser acompanhada continuamente, para, ao término da investigação, serem contemplados os turnos da manhã, tarde e noite. Outrossim, a opção pela fragmentação da pesquisa em três datas e turnos diferentes se justifica, por um lado, pela observância de

alterações na programação no decorrer do dia e, por outro, para contemplar a mudança da programação que se observou ocorrer mensalmente.

A coleta dos dados se constituiu na anotação da programação, incluindo a publicidade inserida nos intervalos e no decorrer dos episódios das séries de animação e desenvolvimento das sinopses dos episódios exibidos para, depois, ser realizada a análise conforme parâmetros relevantes para o estudo. (VER APÊNDICE 01)

O objetivo principal da pesquisa foi compreender a natureza do canal por meio da análise do discurso e diálogo estabelecidos com seu público a partir da reflexão sobre informações levantadas no acompanhamento da programação que podem indiciar um panorama favorável à narrativas disruptivas. Assim, são ressaltadas na pesquisa três dimensões e seus aspectos: 1) **Diálogos internos**: Compreende-se o levantamento da frequência de chamadas com aspectos hipertextuais e autorreferenciais do canal que se realizam por meio dos GCs e anúncios, assim como os formatos especiais criados com esses objetivos; 2) **Diálogos externos**: Levantamento das principais plataformas digitais e da frequência de chamadas do canal no decorrer da programação para encaminhar o espectador às outras plataformas via GCs e anúncios de séries; 3) **Discurso**: mensagens imbuídas na espinha dorsal que conduz a programação do canal e, para tanto, são contemplados, nesse âmbito, as temáticas dos episódios e o conteúdo da publicidade.

Outro ponto importante a ser considerado são os termos abordados na investigação e que demandam atenção especial, a saber:

. **Anúncio** – Termo utilizado para se referir às chamadas criadas pelo canal para promover as séries de animação. Diferencia-se de publicidade pela abordagem de um produto próprio.

. **Publicidade** – É utilizado para discriminar os filmes publicitários que promovem produtos de anunciantes.

. **Minisódio** – Terminologia usada para curtas advindos de séries de animação veiculadas pela emissora. São produzidos pelos criadores das séries.

. **Curta** – Expressão utilizada para animações de 1 min a 2 min produzidos pelo canal, mas que não advêm de séries de animação.

. **Bumper** – Formato de animação de 15s a 1min criado pela emissora com personagens advindos das séries veiculadas na programação, mas não são

produzidas pelos criadores das séries de animação. Podem compreender uma narrativa que se desenvolve a partir da apropriação dos desenhos por outros artistas ou ser trechos curtos de episódios vigentes.

. **Sinopse** – Para tornar as temáticas trabalhadas nos episódios mais claras, as sinopses compreendem uma descrição pormenorizada das histórias, ou seja, objetivou-se contar a história com seu início, meio e fim, assim como suas implicações.

. **GC** – Textos curtos com entrada no decorrer dos episódios. No canal, esses textos são, em sua maioria, animados.

1.2.3 Análise I – Diálogos internos e externos

A partir dos dados levantados sobre os diálogos internos e externos presentes na programação do Cartoon Network (VER APÊNDICE 01), é possível averiguar alguns pontos relevantes que indiciam a natureza estrutural da emissora. No intuito de ilustrar as considerações dessa primeira análise, são apresentadas as seguintes tabelas:

Dia 16/06/2018 – 16h às 0h					
AR*		HI		HO*	
75		21		20	
FORMATOS		FORMATOS		FORMATOS	
<i>Bumpers</i>	24	Chamadas	15	Anúncios	13
Anúncios	22	GCs	06	GCs	07
GCs	22				
Minisódios	-				
Campanhas	01				
Curtas	-				
Tunes Cartoon	-				
*Anúncios híbridos (AR) (HO) = 07					

Tabela 1: Análise programação Cartoon Network – Primeira fase.

Fonte: A autora

Dia 22/06/2018 – 8h às 16h					
AR*		HI		HO*	
83		20		26	
FORMATOS		FORMATOS		FORMATOS	
<i>Bumpers</i>	28	Chamadas	15	Anúncios	23
Anúncios	34	GCs	04	GCs	3
GCs	10				
Minisódios	06				
Campanhas	-				
Curtas	01				
Tunes Cartoon	01				
*Anúncios híbridos (AR) (HO) = 17					

Tabela 2: Análise programação Cartoon Network – Segunda fase.
Fonte: A autora

Dia 21/07/2018 – 0h às 8h					
AR*		HI		HO*	
74		13		23	
FORMATOS		FORMATOS		FORMATOS	
<i>Bumpers</i>	20	Chamadas	05	Anúncios	21
Anúncios	30	GCs	08	GCs	2
GCs	05				
Minisódios	03				
Campanhas	-				
Curtas	01				
Tunes Cartoon	-				
*Anúncios híbridos (AR) (HO) = 10					

Tabela 3: Análise programação Cartoon Network – Terceira fase.
Fonte: A autora

Para além de apenas um levantamento quantitativo, os gráficos são importantes no entendimento das oscilações dos diálogos internos e externos da emissora no decorrer de sua programação, isto é, eles indiciam uma estruturação autorreferencial e hipertextual, e consequentemente midiática, na medida em que se pesam os horários e público-alvo. Nesse sentido, a pesquisa aponta para uma programação que abarca os diálogos constantes “no” e “do” canal não apenas de maneira quantitativa, mas indicia os diferentes formatos pelos quais as conexões internas e externas da emissora são estabelecidas, por exemplo, os minisódios.

Desse modo, o gráfico a seguir ilustra um panorama geral no que concerne às abordagens autorreferencial e hipertextual presentes na programação da emissora.

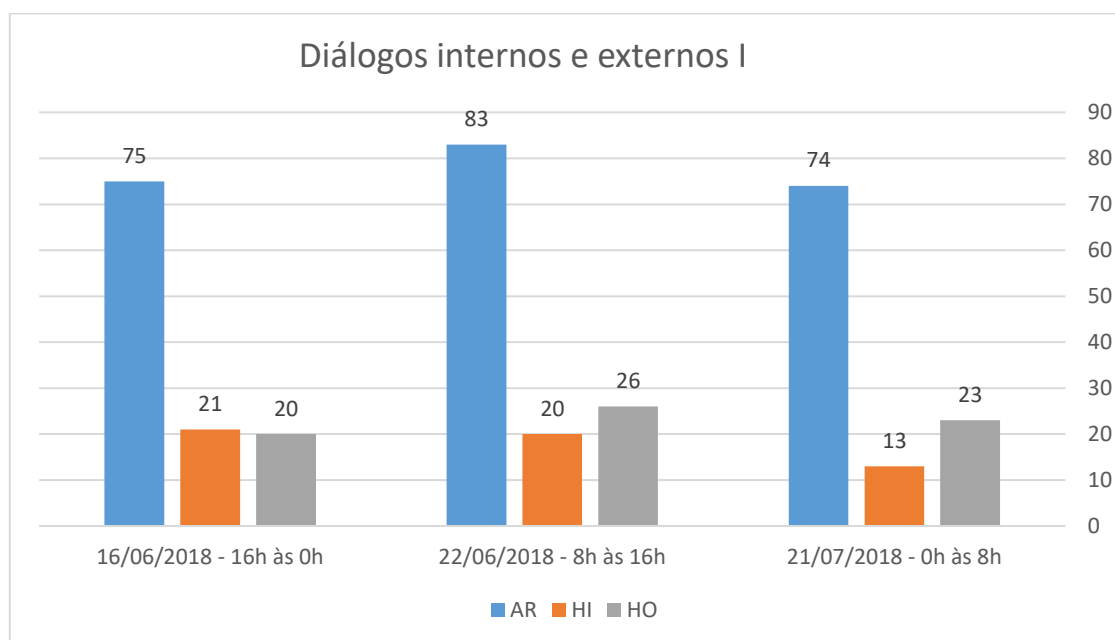


Gráfico 1: Resultados da análise sobre diálogos internos e externos I.
Fonte: A autora

Com base nos dados apresentados, é possível averiguar inicialmente a sensível oscilação na inserção de elementos autorreferenciais e hipertextuais entre as três datas da pesquisa, sendo o dia 22/06/2018 – que compreendeu o período das 8h às 16h – a data que concentrou maior teor de autorreferência por meio de *bumpers*, anúncios, GCs e minisódios, assim como igualmente de conexões com outras plataformas (HO) por meio de anúncios e GCs. Nesse sentido, verifica-se uma atividade intensa, ainda que sensível em comparação com os outros horários, no sentido de veiculação de conteúdo referente aos produtos da emissora que são

exibidos na grade (interno), assim como em relação aos produtos veiculados nas mídias digitais (externo), seja em aplicativos ou mídias sociais da emissora.

Outro ponto a ser considerado são os formatos mais utilizados para referenciar a própria grade e/ou guiar o espectador para outras plataformas. Quando observados os números de inserções, fica evidente o uso, em ordem crescente de inserção, dos formatos anúncio, *bumper*, GC e minisódio. No entanto, é preciso ressaltar que os anúncios, criados a partir de recortes de episódios das séries ou recriados em diálogo com outras séries de animação, em sua maioria, apresentam-se sob duas perspectivas: autorreferenciais (AR), por falar de produtos da emissora, e hipertextuais (HO), quando remetem o espectador para outras plataformas. Em relação ao *bumper*, o formato oscila entre criações a partir das séries de animação e trechos curtos retirados de episódios de séries e mantém sempre a relação estrita com a autorreferência. No que concerne ao GC, este recurso que se apresenta em animação, ora surgindo no canto inferior esquerdo da tela, ora do canto inferior direito, alterna-se entre o referencial e o hipertextual interno (HI) ao anunciar a próxima atração ou data e horário de novos episódios, como igualmente guia o espectador a acessar outras plataformas para realizar o download de jogos e/ou assistir a episódios inéditos em mídias sociais e/ou em aplicativos e jogos (HO), sendo as séries Steven Universe e Poderosas Magiespadas as que mais apresentam essa categoria de GC. No que se refere ao minisódio, justamente por sua linguagem se caracterizar pela expansão do universo das séries, esse formato funciona como dispositivo autorreferencial, pois cria possibilidades de exploração de histórias que dão suporte e de certa maneira “alinhavam” os contextos criados para as animações em questão, incitando o espectador a assisti-las.

Por fim, quando se avalia o quadro geral sobre os diálogos internos e externos, é possível afirmar o evidente teor autorreferencial da emissora em contraponto com o hipertextual. Contudo, este último não deve ser ignorado. Ao contrário, o aspecto hipertextual da emissora, que ocorre em dois níveis distintos (interno e externo), é uma prática que possibilita a constante instigação sobre a programação e produtos, guiando o espectador tanto para o consumo das séries quanto das narrativas criadas para serem veiculadas externamente, a exemplo de Ivandoé e dos games inspirados em séries de animação. Nesse sentido, quando os aspectos autorreferenciais e hipertextuais são reanalisados, considerando os fatores HI e HO enquanto unidade, ou seja, contemplando as hiperconexões internas e

externas como um único elemento, observa-se que a proporção do âmbito hipertextual gira em torno de 54% a 55% do valor total dos aspectos autorreferenciais.

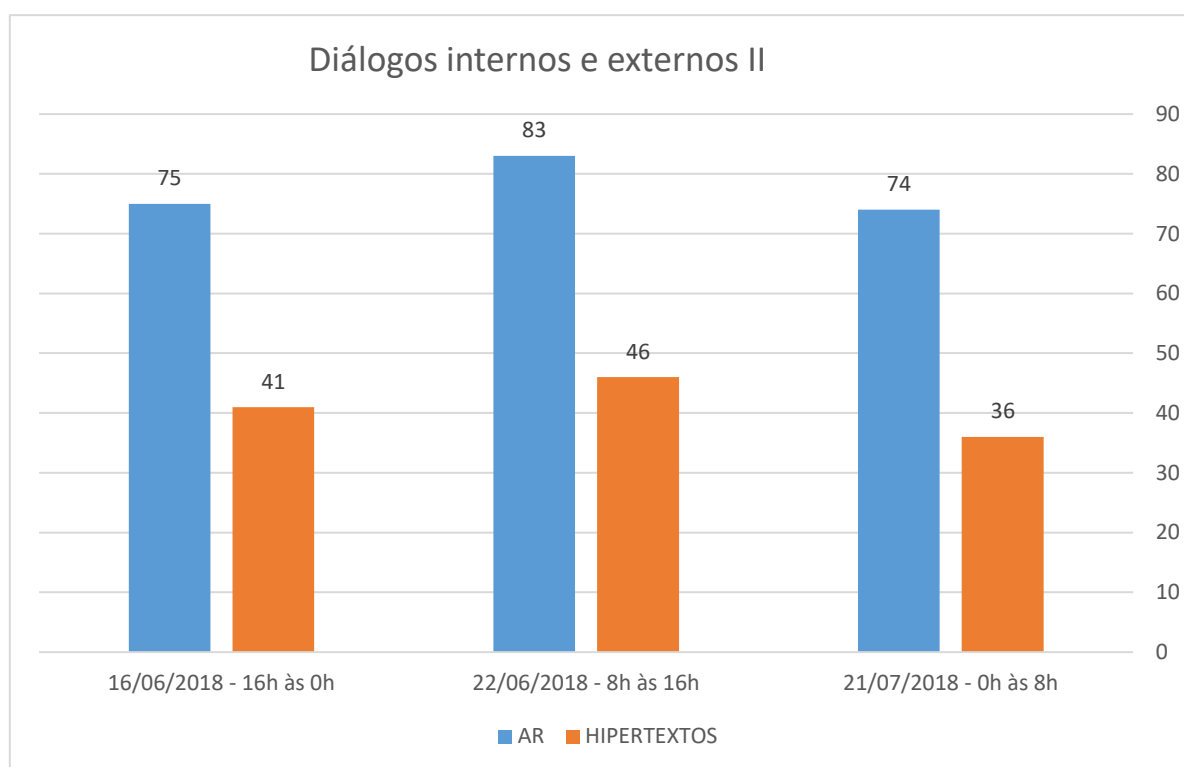


Gráfico 2: Resultados da análise sobre diálogos internos e externos II.
Fonte: A autora

Não obstante, é igualmente necessário considerar a frequência dos convites da emissora ao espectador o guiando para outras plataformas do canal que, somadas às inserções no decorrer das 24h analisadas, resultam em 69 chamadas (incluindo aqui anúncios e GCs). E, considerando apenas os horários entre 8h e 0h – levando em conta que o número de espectadores diminui consideravelmente nesse período – chega-se ao número de 46 convites com maior possibilidade de impacto no público-alvo. Ou seja, em se tratando de um canal que trabalha fundamentado na dialógica hipertextual, é evidente que a estratégia da Cartoon Network contempla os pressupostos das plataformas múltiplas e mercadoria intertextual como elementos estruturantes de sua espinha dorsal, assim como, ao que tudo indica, amplifica essas abordagens para estratégias narrativas que contemplam o *crossmedia* e o *transmídia*.

1.2.4 Análise II – Temáticas e discursos

A segunda parte da análise diz respeito à construção do discurso da emissora, por meio das temáticas trabalhadas nas séries de animação e da publicidade veiculada pelo Cartoon Network. Nesse sentido, houve a necessidade de estabelecer duas abordagens. Em relação aos episódios, a pesquisa não se ateve à sinopse contida no guia do canal, pois os conteúdos não contemplavam o enredo como um todo. Assim, cada episódio foi reelaborado, isto é, pressupõe um olhar pormenorizado, evitando a mera descrição para que as histórias sejam compreendidas e, por conseguinte, as temáticas sejam evidenciadas. No que tange à publicidade, o foco foi tornar visível as principais marcas e produtos, assim como suas abordagens e áreas de atuação. Desse modo, as marcas mais evidentes tiveram suas temáticas abordadas, pois estas são importantes para o entendimento das interpelações publicitárias.

Finalizado o acompanhamento e reescritos os episódios, a próxima etapa da pesquisa foi compreender os conteúdos trabalhados nos enredos, com a análise temática. Assim, a partir da identificação de 98 temas, foi elaborado um conjunto temático abordado pelas séries no decorrer da pesquisa e, desses termos, foram ressaltados os nove motes mais recorrentes nas animações, em ordem decrescente: amizade, família, amor, trabalho em equipe, perseverança, determinação, identidade, sociedade e superação. Por uma questão metodológica, serão abordados os cinco primeiros colocados no conjunto de temas levantados dos episódios, uma vez que os demais se interconectam com as principais de modo indireto.

Assim, para evitar incorrer na homogeneização do uso desses conteúdos, é imprescindível considerar o contexto em que são trabalhados. Nessa perspectiva, o tema amizade é usado nos enredos de diferentes formas, sendo os mais recorrentes nas situações de adversidade enfrentadas por amigos que não desistem de lutar para superar as dificuldades juntos; amizades mal resolvidas, como em *Ursos Sem Curso*, que, apesar de estarem sempre prontos a ajudar Non Non, são desprezados por ele – mesmo reconhecendo isso, não quer dar a entender que ele gosta dos ursos; um grupo de amigos guerreiros que não desistem do amigo que foi enfeitiçado, como em *Power Rangers Ninja Steel*; no carinho de Steven Universe e Ametista pela amiga Peridote, a qual tentam alegrar, pois ela está deprimida com a perda de sua casa e de Lapis Lazuli; nas peripécias criadas por Bianca para não perder a amizade de

Barbarus em *As Meninas Superpoderosas*; nas desventuras de Andy e seu esquilo ao conhecerem novos supostos amigos que os levam a dar mais valor à sua amizade; ou mesmo na intenção de se ter um amigo virtual para ganhar status, como em *Mansão Foster para Amigos Imaginários*.

No tocante ao tema família, seu uso é observável em contextos como quando Panda, Pardo e Polar precisam devolver um filhote de onça parda para sua família; quando Steven Universe descobre que as Gems o sequestraram quando era bebê e que, a partir disso, decidiram criá-lo como filho, ou ainda quando ele está triste, pois quer conversar com sua mãe, mas quando seu pai e as Gems chegam, entende que eles são verdadeiramente sua família; quando o irmão do Jorel enfrenta com sua família uma infestação de piolhos, ao mesmo tempo em que descobre sobre a existência de famílias de piolhos; quando os ursos descobrem que cada um deles tem sua individualidade, mas que isso não os abala enquanto família; ou como em *Tá Chovendo Hambúrguer*, no episódio em que se discute sobre rivalidade e perdão entre irmãos; ainda, em *Dragon Ball Super*, que aborda a violência de se separar um filhote de seus pais; e quando Gumball e Darwin precisam reaprender a dar valor ao pai, que é diferente dos pais de seus colegas, ou ainda quando a Tartaruga Maligna tenta reunir seus filhotes e os Waterson se unem para ajudá-la a alcançar a liberdade.

Em relação ao termo amor, este também é utilizado em diversos âmbitos e assume diferentes sentidos de acordo com os contextos abordados, como em Steven Universo, quando o personagem encontra a Diamante Azul chorando a morte da Diamante Rosa ao pé da liteira; quando Rocky se apaixona por uma moça que ele vira na escada rolante do shopping, mas não sabe seu nome nem onde mora e Gumball e Darwin decidem ajudá-lo a encontrá-la; ou ainda quando o irmão do Jorel quer impressionar Ana Catarina emprestando sua caneta de 250 cores e não consegue porque é roubado por um colega; quando o amor entre irmãos é tão forte que Gumball e Darwin decidem arranjar um amigo para a irmã Anaís; ou quando Betty inicia uma jornada incerta na busca por uma possível cura para a loucura de seu amor, o Rei Gelado; quando Billy surge do seu pós-morte para Finn que sempre vê Canyon dormir, revelando o quão estranho pode ser o amor; igualmente quando Marceline enfrenta os desafios da Bruxa do Céu para resgatar seu ursinho que ganhara de Simon quando era criança, antes deste se tornar o Rei Gelado; quando dois vilões se apaixonam e juntam suas forças em *As Meninas Superpoderosas*; ou

quando Gumball enfrenta seu colega Tobias e Patrick Fitzgerald, pai de sua amada, para conseguir ser parceiro de Penny num trabalho de escola.

No que se refere ao trabalho em equipe, o tema está presente em enredos que abordam contextos como em *Transformers Robots in Disguise*, quando a equipe precisa se unir para evitar que uma bomba atinja a estação de trem da cidade; quando Steven Universe se une a Peedee, Ronaldo, Jenny e Kiki para acabar com a rivalidade dos dois principais restaurantes de Beach City; quando Mordecai e Rigby precisam trabalhar juntos para recuperar a blusa de Musculoso; ou ainda quando Steven e as Gems se unem às Ametistas do Zoológico para libertar Greg; quando Puro Osso e Mandy unem forças para salvar Billy de um exército de frangos assassinos ou quando os Jovens Titãs precisam se unir para derrotar o líder de uma seita da língua do P que quer dominar o mundo.

Por fim, o tema perseverança está presente em episódios como em *Dragon Ball Super*, quando Vegeta não dorme para conseguir treinar mais; quando Peridote entende que o mundo pode ser melhor do que ela acha e que é preciso olhar em seu entorno por outra perspectiva; ou quando o Tamanduá, de *A Turma da Pantera Cor de Rosa*, não desiste de perseguir a formiga ainda que tudo dê errado para ele.

Com base no exposto, é possível verificar que os temas presentes nas séries de animação exibidas pelo Cartoon Network permeiam esferas do cotidiano comum e que são exploradas por diferentes perspectivas. Temáticas como amizade, família, amor e trabalho em equipe são abordadas no interior das narrativas a partir de um olhar contemporâneo, isto é, contextualizado e ajustado aos novos modos de vida dos indivíduos. Outrossim, observo que a pluralidade temática e multiplicidade dos contextos são fatores expoentes na composição dos enredos, o que possibilita a aproximação/identificação do espectador com as obras.

Em se tratando da publicidade, foi possível apurar o total de 29 (vinte e nove) anunciantes e 167 (cento e sessenta e sete) inserções publicitárias distribuídas nas três datas em que ocorreu a pesquisa. Assim, o número de inserções no dia 16/06/2018 (16h às 0h) soma 62, no dia 22/06/2018 (8h às 16h) atinge 83 e, por fim, no dia 21/07/2018 (0h às 8h) perfaz 22. Do conjunto de anunciantes, é possível ressaltar as áreas de atuação das marcas:

ÁREA	TOTAL
Brinquedos	10
Alimentação	06
Turismo	04
Higiene	03
Escola de Idiomas	01
Cursos	01
Diversos	04
TOTAL	29

Tabela 4: Anunciantes Cartoon Network.

Fonte: A autora

Já em relação aos anunciantes que mais realizam inserções, destacam-se as marcas de brinquedos, em ordem decrescente, DTC, Hasbro, Estrela, Mattel. Da área de alimentação evidenciam-se as marcas Danoninho, Piraquê e Arcor. Da área de higiene, a Colgate se destaca pelo número expressivo de inserções. E, por fim, das marcas relacionadas ao turismo ressaltam-se CVC e Beto Carrero World.

Posto isso, abordo as temáticas trabalhadas pelas marcas. Nesse segmento, os anunciantes de brinquedos trabalham, em sua grande maioria, com temas que compreendem colecionáveis, exploração, super-heróis, carros, experiências, interação e trucagem. De modo geral, os brinquedos atendem os gêneros feminino e masculino, transitam por entre crianças, jovens e adultos, assim como atuam por meio de temáticas como família, trabalho em equipe e amizade. No que concerne à forma fílmica dessas publicidades, as peças são trabalhadas a partir de uma linguagem dinâmica no sentido de dialogar com jovens e adultos por meio de *jingles*, manipulação dos brinquedos, seja por inserção de mãos ou por simulação em 3D, e uma montagem rápida.

Em relação à publicidade de alimentos, as três marcas mais evidentes apresentam uma linguagem voltada ao universo infantil. A marca Danoninho foca em sua campanha no cotidiano de uma criança saudável que vive sua infância de maneira ativa e consome o produto no lanche. A Piraquê divulga sua linha de biscoitos cujos personagens são um menino, cujo nome é Pira, e seu cão. Os personagens, elaborados em 3D, vivem aventuras criadas por Pira, que sempre volta à realidade

quando sua mãe o chama. Já a marca Arcor trabalha sua linha de biscoitos Tortuguita cujas personagens são duas tartarugas de chocolate – as mesmas do lançamento do chocolate há alguns anos e também elaboradas em 3D – que se propõem a participar de um teste seletivo para participar de um comercial. A linguagem é dinâmica e envolve as temáticas família e imaginação.

No que diz respeito à marca Colgate, sua abordagem se desenvolve por meio de uma campanha que evidencia a importância de se economizar água para salvar as reservas do planeta. Para tanto, o comercial, que é protagonizado por Michael Phelps, nadador e recordista olímpico, enfatiza a problemática e traça um paralelo com as comunidades da África que não têm água para beber. Na mesma linha, Michael fala, em outra versão da campanha, sobre fechar a torneira enquanto se escova os dentes para seu filho Boomer, que está em seu colo. A composição fílmica ocorre na primeira versão da campanha, com tomadas de uma comunidade africana na qual crianças disputam o pouco da água limpa para lavar as mãos e tomar banho, alternando com a imagem do atleta olímpico em seu banheiro. Na segunda versão, o comercial foca em Michael Phelps e seu filho Boomer no interior do banheiro, enquanto ele se prepara para escovar os dentes. É possível verificar que a figura pública de nadador é utilizada como argumento de credibilidade junto ao espectador, sendo potencializado pela inserção do personagem em ambiente doméstico, assim como apela ao tema família quando apresenta Boomer na peça audiovisual.

Por fim, no que se refere às marcas CVC e Beto Carrero World, ambas trabalhavam – no período em que ocorreu a pesquisa – com campanhas voltadas às férias de junho. Assim, as marcas trouxeram os temas férias em família, sol e muita diversão em parques aquáticos, que possibilitam aventuras inesquecíveis. Para tanto, os filmes publicitários exploram piscinas com crianças e seus pais em dia de sol, tobogãs e passeios pelos parques, enquanto os *jingles* dão o tom alegre que é enfatizado na montagem com *flashes* rápidos dos ambientes. Desse modo, ficam evidentes as temáticas família, amizade e aventura.

Expostas essas publicidades, é preciso evidenciar uma campanha em especial. Trata-se da campanha pela recuperação da autoestima encampada pela Dove e Cartoon Network, cujas protagonistas são as personagens Ametista e Jasper da série de animação *Steven Universe*. A peça audiovisual visa conscientizar o espectador para os sinais e consequências do *bullying*. Para tanto, o enredo se baseia nas personagens que, na série de animação, são da mesma espécie, mas que se

diferenciam devido ao seu tamanho. Jasper tem porte atlético, é muito forte e tem um temperamento enérgico. Ametista é pequena devido a problemas que enfrentou durante sua gestação, mas ainda assim – resguardando suas limitações – é forte e aparentemente despreocupada com o que pensam de sua pessoa. Na campanha, as personagens desenvolvem diálogo sobre o *bullying* simulando uma discussão que, na verdade, é apenas uma representação revelada ao fim do filme. Por transitar entre publicidade e anúncio, conforme entendimento exposto no início do subcapítulo, preferi não categorizar a peça, no entanto, a reservei para a devida exposição. Sua importância ocorre na transposição das personagens no intuito de proporcionar no público a reflexão sobre um tema recorrente na sociedade. Nesse sentido, as figuras de Jasper e Ametista – tão diferentes na série – são utilizadas com intuito semelhante à de Phelps na campanha da Colgate, ou seja, para explorar a aproximação do espectador e gerar empatia ao apelo da ação publicitária.

De modo geral, os temas trabalhados na publicidade veiculada pelo Cartoon Network permeiam a família, infância, diversão, criatividade, conscientização e imaginação. Tendo em mente que a emissora é um canal fechado e, logo, atinge determinado extrato social, é necessário considerar que a publicidade veiculada está ajustada ao perfil socioeconômico do espectador, que gira entre a classe média e média alta.

Realizando uma leitura geral do panorama, é possível verificar que as temáticas envolvidas na publicidade entram em concordância com boa parte dos temas trabalhados nas séries de animação. No entanto, e apenas para incitar uma reflexão, as temáticas trabalhadas na publicidade e nas séries de animação se distanciam quando analisadas em seus sentidos. Por exemplo, a família trabalhada na publicidade veiculada no canal carrega em si características que denotam uma abordagem comercial voltada à família “tradicional”, com a presença do pai e da mãe e, aparentemente, pertencentes à mesma estratificação socioeconômica, mas, quando se observa a temática família desenvolvida nas séries de animação, é possível averiguar que os sentidos mudam, ou seja, é uma abordagem que privilegia, como já citado, a pluralidade e diferentes contextos.

A partir dessa exposição, e para encerrar a análise, verifico que, quando se trata de estabelecer um possível discurso que permeia a programação da emissora, é preciso ter em mente, além da pesquisa, três questões: O canal é aberto ou fechado? Qual é a visão da empresa? Qual é o público que a emissora atende? A

partir dessas questões e das informações angariadas na pesquisa, pode-se pressupor que o Cartoon Network apresenta em sua estrutura um discurso que gira em torno – quando analisado o contexto como um todo, ou seja, séries de animação, estratégias narrativas e publicidade –, primeiramente, da família e seu cotidiano, seguido das temáticas já citadas, como amizade, trabalho em equipe, imaginação, amor, aventura, determinação e identidade, sendo esses conteúdos evidenciados no discurso por meio de uma linguagem autorreferencial e hipertextual (interna e externa) que guia constantemente o espectador na “leitura” das obras (séries e publicidades).

Nesse ínterim, e de modo abrangente, as informações coletadas indiciam uma abordagem televisiva que transcende os formatos seriados procedurais e uma grade rígida, o que revela um tratamento de ruptura a padrões convencionais de programação. Dessa maneira, são verificáveis diferentes estratégias midiáticas alinhadas às temáticas e perfis de público a partir das teorias de Jenkins e Scolari, como as plataformas múltiplas, mercadoria intertextual, *crossmedia* e *transmídia*, reforçando a construção de discursos como preconizado por Bourdieu, ao mesmo tempo que apresenta pontos de aproximação e distanciamento no que Williams expõe sobre o fluxo televisivo ao não estabelecer um modelo fixo (rígido) de inserções – tanto em relação ao número, quanto aos diferentes formatos audiovisuais – no decorrer da programação. Em suma e respondendo às questões colocadas no início da pesquisa, verifico que o Cartoon Network se configura em um canal que privilegia os diálogos via múltiplas plataformas, enfatiza o discurso familiar, rompe com o fluxo televisivo tradicional e, portanto, oportuniza o surgimento de séries de animação que exploram diferentes narrativas.

1.3 CULTURA POP E SÉRIE DE ANIMAÇÃO

Após transcorrer percurso que teve por objetivo contextualizar o objeto de estudo em termos de sociedade, mídia, identidade e estratégias narrativas sucedidos pela análise da estrutura e discurso do Cartoon Network, é então preciso abordar a cultura pop. Nesse sentido, o termo “cultura”, já discutido anteriormente, adquire gradações de um popular contemporâneo e se configura em terreno de discussões sobre sua gênese e reconfigurações.

O objetivo desse subcapítulo é empreender na compreensão de uma essência da cultura pop, ou seja, a apropriação pelo público, suas relações com as questões de efemeridade e imediatismo, assim como a intertextualidade inerente, em especial, nas atuais séries de animação. Nesse sentido, uma vez que o objeto de pesquisa é produto televisivo, compreende-se que *Hora de Aventura* é constituída a partir dos pressupostos do *mass media* e, por conseguinte, da cultura popular.

Para tanto, o texto se sustenta em autores como Umberto Eco, Fábio Fonseca de Castro, Gérard Genette e Abraham Moles, que, respectivamente, abordam cultura de massa, cultura *pop*, intertextualidade, pastiche e *kitsch* para, a partir deles, ser possível tecer diálogos que evidenciem as interconexões entre o *pop* e as produções animadas. Nesse sentido, a justificativa da escolha por esses autores se dá pelas perspectivas de suas reflexões. Assim, em relação a Umberto Eco, o investigador ressalta a cultura de massa em sua gênese, ponderando sua incidência sobre o indivíduo contemporâneo. Fábio Fonseca de Castro discute a cultura *pop* evidenciando a questão da temporalidade e quotidianidade, a partir de Heidegger, no intuito de evidenciar o efêmero e o imediato nessa cultura. Por fim, Gérard Genette aborda a intertextualidade enquanto elemento que subsidia as referências no interior das narrativas contemporâneas. Contudo, sobre esse último ponto, é necessária uma observação importante. Por se tratar de uma das áreas estruturantes dessa investigação, a intertextualidade será desenvolvida no capítulo III, intitulado A Poética Audiovisual de *Hora de Aventura* e, portanto, neste subcapítulo, será apenas introduzida para uma compreensão geral do fenômeno da cultura pop no intuito de embasar breve reflexão sobre o kitsch e o pastiche, fenômenos abordados por Abraham Moles e que são caros ao entendimento da arte contemporânea. Outrossim, o subcapítulo não intenciona discriminar o contexto histórico no decorrer da elaboração da cultura de massa, assim como da cultura pop e da intertextualidade, mas pretende abordá-los sob perspectiva de convergência, isto é, os diálogos entre esses fenômenos no interior e enquanto estruturas da cultura *pop*.

A partir do exposto, inicio pela abordagem da cultura de massa sobre a qual Umberto Eco (1984) apresenta como ponto de ancoragem o *mass media*, ou seja, os meios de comunicação enquanto ferramentas de massificação a partir dos quais são acarretadas inúmeras consequências no âmbito cultural. Nesse sentido, o autor apresenta duas perspectivas: de um lado, há os que criticam o *mass media* como um

fenômeno prejudicial à cultura; do outro lado, Eco apresenta os apologistas que acreditam na contribuição positiva do *mass media* para a manutenção da sociedade.

Assim, a partir da exploração desses dois âmbitos, o autor apresenta a cultura de massa como

[...] um fato industrial e, como tal, sofre muitos dos condicionamentos típicos de qualquer atividade industrial. [...] O erro dos apologistas é afirmar que a multiplicação dos produtos da indústria seja boa em si, segundo uma ideal homeostase do livre mercado e não deve submeter-se a uma crítica e a novas orientações. O erro dos apocalípticos-aristocráticos é pensar que a cultura de massa seja radicalmente má, justamente por ser um fato industrial, e que hoje se possa ministrar uma cultura subtraída ao condicionamento industrial.¹⁸ (ECO, 1984, p. 58). Tradução nossa.

Nessa perspectiva, Eco aponta para uma cultura de massa intercambiável, isto é, composta de múltiplas camadas (níveis) de diferentes especificações que coexistem num mesmo contexto, possibilitando ao indivíduo seu trânsito por entre dois polos :de um lado, uma cultura de vanguarda que não busca uma compreensão imediata e que privilegia a experimentação; e, por outro lado, um sistema de “traduções” e “mediações”, que encontram compreensibilidade integrados a uma sensibilidade comum, cujo estabelecimento da dialética entre várias influências se desenvolve no decorrer de relações culturais. Contudo, isso não significa que os níveis apresentam uma diferença de valor, mas uma diferença de relação fruída a que cada um estabelece em determinados momentos. Por exemplo, uma pessoa pode ouvir Bach pela manhã e à tarde ligar o rádio para se entreter com uma programação popular. Ou seja, entre o consumidor de música erudita e o consumidor de música popular pode não haver diferença de classe social ou de nível intelectual, pois cada indivíduo pode consumir, em determinado momento, produções com uma excitação altamente especializada e, em outro, um tipo de entretenimento de valores específicos. Esse fenômeno híbrido e cambiante transcende questões socioculturais e aponta para as diferentes abordagens subjetivas, indiciando para a questão do

¹⁸ [...] um hecho industrial, y que, como tal, experimenta muchos condicionamientos típicos de cualquier actividad industrial. El error de los apologistas estriba en creer que La multiplicación de los productos industriales es de por sí buena, según una bondad tomada del mercado libre, y no que debe ser sometida a crítica y a nuevas orientaciones. El error de los apocalíptico-aristocráticos consiste en pensar que la cultura de masas es radicalmente mala precisamente porque es un hecho industrial, y que hoy es posible proporcionar cultura que se sustraiga al condicionamiento industrial. (ECO, 1984, p. 58).

gosto individual (ECO, 1984). É nessa permeabilidade, no deslizamento por entre polos/níveis diferentes de cultura e que carrega em si resquícios de naturezas diversas, que situo o entendimento do que seja a cultura *pop*. Uma cultura advinda da *mass media* que reverbera por entre diferentes camadas socioculturais e, portanto, é controversa.

Nessa lógica, Castro (2015, p. 36) expõe que, de um modo geral, “há autores que elaboram uma crítica do fenômeno, compreendendo-o de maneira reduitiva e enquanto processo de padronização cultural e, por outro lado, autores que destacam seu papel como cultura dinâmica, produtora de novos significados e de novas sociabilidades”. Esmiuçando o exposto por Eco, Castro aponta para o surgimento de duas famílias de pensamento, sendo Bell (1978) e Newman (1984) integrantes da primeira e Chambers (1986) e Jameson (1996) pertencentes à segunda. Segundo Castro, Bell defende a ideia de cultura pop a partir da massa cultural, ou seja, uma cultura que se forma no processo de mediação e hedonismo produzido pelo incentivo ao consumo em um contexto capitalista, provocando a degeneração da “autoridade intelectual” sobre o gosto. No mesmo sentido, Newman aborda a cultura pop enquanto resultado e resposta a uma inflação produzida pelo capitalismo e aponta para sua fragmentação como fator inerente não apenas enquanto estética, mas como mais um dos aspectos próprios dessa cultura. Por outro lado, Chambers reflete sobre o fenômeno do pop a partir de uma perspectiva econômica, ressaltando o enriquecimento e organização das bases do Estado de bem-estar que possibilitou à juventude trabalhadora consumir e, conseqüentemente, usar os bens culturais e a moda no processo de construção de sua identidade. Desse modo, Chambers aponta para a democratização do gosto via consumo, sinalizando para um desfecho de “luta de classes” na qual as classes desprivilegiadas adquirem direito a identidade e cultura próprias. Por fim, Jameson associa a questão da efemeridade e do imediatismo na cultura popular como resultado da lógica do capitalismo avançado, tese desenvolvida com base no pensamento marxista de Ernest Mandel. Nesse sentido, Castro (2015) discute sobre o contexto dos anos 1960, quando surge a necessidade de produzir novas ondas de bens que são constantemente ressignificados. Nessa perspectiva, o autor delinea as primeiras linhas que contornam a cultura *pop*, afirmando que

Materialmente falando, o que chamamos de pop consiste numa larga margem de processos que permitem o trânsito e a reciclagem entre

registros culturais diversos e mútuas apropriações entre culturas massificadas e culturas mais restritas (ditas “de elite”, “populares”, “étnicas”, etc.). Intersubjetivamente falando, o pop seria uma prática cultural caracterizada pela presença de marcadores culturais, dentre os quais alguns dominantes e que se situam nesse espectro de temporalidade afeita ao cotidiano. (CASTRO, 2015, p. 38).

A partir do exposto, é possível verificar que, apesar de distintos, os dois grupos de pensadores apresentam as questões da temporalidade e quotidianidade amalgamadas em suas reflexões por meio do efêmero e do imediato. Nessa perspectiva, essas questões são fatores importantes para o entendimento da cultura pop, que, situada na tessitura da contemporaneidade na qual a efemeridade espaço-temporal é fator evidente – como já discutido em subcapítulo anterior –, assume aspectos de uma consciência cujo apagamento de valores em detrimento da constante (re)apropriação simbólica, aliados ao imediatismo, se torna coeficiente de uma fórmula volátil que envolve sociedade e, por conseguinte, a cultura.

Nesse sentido, Castro discute a cultura *pop* a partir da concepção de *Dasein* (ser-aí) de Heidegger, que aborda o homem enquanto ser que reflete sobre si (sua natureza) e estar no mundo, isto é, a capacidade de se perceber no mundo e de pensar reflexivamente como inerente ao indivíduo, logo, este se diferencia, por exemplo, de um animal ou uma pedra, pois estes não desenvolvem tal raciocínio. A tal lógica, o autor aponta duas maneiras de se lidar com base em Heidegger: o modo próprio (autêntico) e o modo impróprio (inautêntico). Segundo Castro, o modo próprio acontece quando o sujeito reflete seu estar no mundo por meio da visão crítica que compreende “[...] um modo de existir se projetando numa temporalidade eventual, que coincide com a ideia que faz de seu ser: seu tempo de vida, seu futuro ou mesmo seu passado, de maneira projetiva” (CASTRO, 2015, p. 39). O modo impróprio, por sua vez, não se preocupa com a questão do tempo e, portanto, se estabelece no cotidiano, isto é, não se vê o tempo como fator limitador, compreendendo passado e futuro não como um problema, mas “como uma projeção do ser que se é, e sim, unicamente, como presente, ou seja, como cotidiano” (CASTRO, 2015, p. 39). Assim, o autor apresenta ambos os modos como coexistentes, subsistindo em tensão constante. Contudo, a partir do momento que o indivíduo não vive contemplando sua existência, o *Dasein* deixa de ser essencial e dá lugar para um modo de viver mais fácil, divertido e desproblematizado, sendo justamente essa premissa inerente aos

fenômenos de comunicação quotidianos. Nesse sentido, esses modos de estar-no-mundo continuam vigentes, mas produzem sentido no interior de um contexto no qual a temporalidade é centrada no presente, isto é, na quotidianidade. Dessa maneira,

O pop conforma uma condição metafísica e, assim, um existir inautêntico, no sentido heideggeriano. É um fechamento para o ser, para a dúvida sobre a condição existencial do ser. Longe de isto ser algo negativo, trata-se de uma condição intersubjetiva marcada por uma temporalidade presenteísta, centrada no quotidiano. Em outras palavras, o pop conforma uma cultura do quotidiano. (CASTRO, 2015, p. 42).

A essa lógica é acrescentada a questão da valorização do comum que compreende as questões de gosto, que, de maneira ampla, aponta para dinâmicas socioculturais pertencentes a um espaço de simultaneidades e multiplicidades de gostos, os quais, por sua vez, contribuem para o que denominamos de contemporaneidade ou de *pop*. Esse argumento de Castro aponta para o estabelecimento de uma cultura que rompe entre gêneros, públicos e gostos e que se desenvolve com base num viver-seu-tempo e a ser-consigo-mesmo, compreendendo a existência de diversas formas culturais.

A partir do exposto, e nesse momento visando as séries de animação contemporâneas, é possível refletir sobre alguns pontos relevantes, no que concerne a relação entre essas obras e a cultura *pop*. É fato que as atuais produções animadas para televisão são produtos idealizados e consumidos segundo a lógica do *mass media*, ou seja, são produtos que visam o consumo de determinados públicos-alvo. Contudo, observa-se que as atuais séries de animação não atendem apenas uma faixa etária, classe e/ou cultura. Ao contrário, elas são elaboradas para dialogar com o público infanto-juvenil e adulto de modo geral, que consumirá a obra segundo sua experiência. Esse aspecto aponta não apenas para o fato dessas obras serem produzidas para transitar por entre públicos diferentes, mas que igualmente possibilitam aos espectadores uma relação fruída que transcende questões socioculturais e tangenciam os gostos pessoais. E justamente por abarcar uma camada tão ampla, é possível verificar que as atuais séries de animação possibilitam o diálogo entre diferentes culturas e questões sociais; por exemplo, quando, no episódio “A Batata”, de *O Incrível Mundo de Gumball*, são abordados os modos de vida de uma família urbana em contraste com uma família de colonos de origem

judaica; ou ainda como no episódio “Jeff Ganha”, de *Clarêncio, O Otimista*, em que são introduzidas as mães do personagem Jeff como um casal. Ademais, as animações contemporâneas apresentam relação direta com a questão da temporalidade e quotidianidade; isto é, seguindo a lógica mercadológica, e sendo a mesma inerente à cultura pop, as séries de animação contemporâneas são planejadas (nascem) com um prazo de duração que se estenderá ou se reduzirá conforme a aceitação pelo público. Nesse sentido, as obras seguem os pressupostos do presenteísmo, ou seja, do momentâneo, instantâneo, implicando na alta rotatividade de projetos produzidos.

Retornando, uma vez constatada a multiplicidade dialógica sociocultural como um dos fatores inerentes à cultura pop, é preciso abordar, então, a intertextualidade, definida “[...] como uma relação de co-presença entre dois ou vários textos, isto é, essencialmente, e o mais frequentemente, como presença efetiva de um texto em um outro” (GENETTE, 2010, p. 14), a exemplo da citação, plágio e alusão. A primeira tem sua evidência mais explícita e literal. A segunda é uma abordagem menos explícita e menos canônica, mas ainda assim literal, tratando-se de uma apropriação não declarada de um discurso ou forma pré-existentes. Já a terceira é uma forma bem menos explícita e literal e, portanto, sua compreensão se deve à percepção da relação entre os termos, ao qual necessariamente uma de suas flexões remete (GENETTE, 2010). Ou seja, na alusão há a necessidade do conhecimento prévio sobre o assunto para a decodificação da mensagem e, dessa maneira, a obra exige um trabalho criterioso no que concerne sua estrutura e abordagem.

Tendo por base o panorama apresentado sobre intertextualidade, é possível, então, tratar o *kitsch* e do pastiche. Figuras presentes no interior do contexto *pop*, esses fenômenos são discutidos como decorrentes da cultura popular e são geralmente atribuídos a formas inautênticas (menores) de criação que se manifestam a partir da reprodução de obras precedentes e que apontam para questões como gosto mediano e a ausência de estilo.

Segundo Moles (1972), o *kitsch* é um termo alemão (*verkitschen*) utilizado para categorizar objetos de valores estéticos distorcidos e/ou exagerados que, por sua vez, são considerados como inferiores às obras as quais se referem e que estão ligados diretamente a um contexto sociocultural no qual a ascensão da classe média – desejosa por fazer parte do universo da arte, mas impossibilitada de aceitá-la

enquanto valor canônico, pois lhe faltara uma “educação” e sensibilidade artísticas – incita a produção *kitsch* que vem suprir essa demanda.

Desse modo, para Moles,

O kitsch é a mercadoria ordinária (*Duden*), é uma secreção artística derivada da venda dos produtos de uma sociedade em grandes lojas que assim se transformam, a exemplo das estações de trem, em verdadeiros templos. O kitsch está ligado à arte de maneira indissociável, assim como o falso liga-se ao autêntico. (MOLES, 1972, p. 10).

Ainda para Moles, de modo geral, o fenômeno está impregnado em qualquer arte, uma vez que toda obra artística carrega em si um traço de convencionalismo e anseia pela aceitação do público, ou seja, busca agradar o cliente e esse fato sugere que todo Mestre está sujeito a esse mecanismo (MOLES, 1972).

De acordo com Eco, um dos objetivos do *kitsch* é incitar/reforçar estímulos sentimentais e/ou ideias em uma obra e, dessa forma, acabou por se tornar uma norma. O autor expõe a redundância como efeito dessa abordagem, que surge ligada à opulência de uma classe que quer parecer culta. Assim, para o autor,

Esse estímulo do efeito se converte em kitsch em um contexto cultural onde a arte é considerada, não como uma técnica inerente a uma série de operações diversas (que é a noção grega e medieval), senão como forma de conhecimento, operada mediante uma formatividade em si mesma, que permita uma contemplação desinteressada. Neste caso, toda operação produzida, nos meios artísticos, para fins heteronômicos, se enquadra na rubrica mais genérica de uma artisticidade que atua de várias maneiras, porém que não deve ser confundido como arte. (ECO, 1984, p. 85. Tradução nossa).¹⁹

Com base na citação, é possível observar o estabelecimento de uma homogeneização artística que privilegia a forma em detrimento do conteúdo e, por

¹⁹ Este estímulo del efecto se convierte en Kitsch en un contexto cultural donde el arte sea considerado, *no como técnica inherente a una serie de operaciones diversas* (que es la noción griega y medieval), sino como *forma de conocimiento, operada mediante una formatividad en si misma, que permita una contemplación desinteresada*. En este caso, toda operación que tienda, con medios artísticos, a fines heteronomicos, cae dentro de la rúbrica más genérica de una *artisticidad* que actúa en varias formas, pero que no debe confundirse con el arte.

consequente, estimula o público a uma reflexão rasa – até mesmo alienada – a partir da contemplação de formas reproduzidas, descaracterizadas, em benefício da lógica capitalista.

Nessa perspectiva, o pastiche advém como estilo que, segundo Genette, caracteriza-se pela “imitação da maneira de um mestre em uma performance nova, original, que não consta do seu catálogo” (GENETTE, 2010, p. 128). Isto é, o pastiche tem por princípio a imitação de estilos e formas de um autor e/ou obra, diferenciando-se da paródia por ser um estilo desprovido de função satírica. É válido ressaltar que, no presente trabalho, o pastiche é considerado como amalgamado ao *kitsch* e à intertextualidade, uma vez que possibilita a apropriação e reprodução artística, não apenas no que diz respeito à forma plástica, mas também em relação às esferas discursivas e ideológicas de uma obra.

Nesse sentido, quando se reflete sobre as animações contemporâneas em termos de uma arte seriada elaborada – muitas vezes, mas não necessariamente – sob “encomenda” para atender a demandas específicas de uma emissora televisiva, observo que a intertextualidade, o *kitsch* e o pastiche são fenômenos recorrentes – e talvez até inerentes – às atuais séries de animação. Isso não significa que as animações dos anos 1950, por exemplo, não apresentavam essas questões em suas estruturas, contudo, esses fenômenos são latentes nas novas produções. É preciso ressaltar que, quando se trata de conteúdo, as séries de animação contemporâneas são elaboradas com maior densidade de discussão e, diferentemente do que muitos acreditam, a plasticidade simplificada não significa a deterioração do valor canônico da forma artística, mas um fenômeno ligado aos diversos estilos que afloraram nos últimos anos.

Quando trato de intertextualidade em séries de animação, refiro-me ao emprego de referências cristalizadas nas obras como, no episódio “Filhos de Marte”, de *Hora de Aventura*, no qual o ex-presidente Abraham Lincoln se torna um personagem da série. O que ocorre é uma apropriação da figura do ex-presidente, ou seja, suas características físicas perpetuadas em diversas obras, sua importância para um país, a ideia de liberdade que permeia a figura pública, entre outros fatores que o constituíam como líder são preservados, no entanto, sua função é ressignificada – apesar de manter traços de uma ideologia – para atender ao enredo. O uso dessa figura é, ao mesmo tempo, um tipo de intertextualidade e de *kitsch*, ou seja, dessa apropriação é criado um texto B a partir de um texto A, materializado pela

ressignificação de uma representação preexistente – a representação de Abraham Lincoln em outras obras – e a qual, a um nível sutil, realiza-se por meio do pastiche, uma imitação que cria algo novo como base em um anterior.

Igualmente, a intertextualidade se faz presente quando um episódio está ligado a outro, são criados *spin offs* entre as séries de animação ou se utilizam enredos preexistentes. Da mesma maneira, o kitsch dilui-se nas animações quando ocorrem as apropriações de símbolos que são ressignificados nos enredos, assim como o pastiche se dissemina na reprodução estilística dos traços de artistas ou na reprodução das estruturas com as quais as séries são desenvolvidas, como, por exemplo, a proliferação das narrativas em abismo.

No entanto, a que ponto quero chegar quando abordo esses fenômenos? A resposta é simples. Diferentemente dos primeiros argumentos sobre o kitsch e o pastiche, os quais eram postulados como apologia à mediocridade – e alinhada ao pensamento de Genette –, observo que esses fenômenos estão diluídos na produção das séries de animação e não necessariamente contribuem para a diminuição da obra em termos de qualidade. É certo que a intertextualidade é mais evidente nas atuais séries animadas, no entanto, o kitsch e o pastiche alçam um patamar mais sutil que a pura apropriação e imitação, tornando-se uma das premissas criativas.

Nesse sentido, é possível afirmar que as séries de animação não apenas estão em constante diálogo com a cultura pop, como são produto desse contexto e, igualmente, subsistem das constantes transformações as quais, muitas vezes, retroalimentam. Outrossim, e não menos importante, as animações subsidiam diferentes nichos de mercado, como jogos, moda e brinquedos, esferas características do *mass media* e que influenciam na perpetuação do consumo e reconfiguração identitária da e na cultura pop.

1.4 CONSIDERAÇÕES I: UMA VISÃO SOBRE O LOCAL DA SÉRIE DE ANIMAÇÃO CONTEMPORÂNEA

Transcorrida esta primeira etapa, é possível traçar algumas considerações sobre as séries de animação em relação ao seu local de fala e atuação na sociedade contemporânea. Nesse sentido, torna-se necessário compreender que, fundamentalmente, as animações seriadas são produtos da cultura *pop* e

disseminam-se, sobretudo, por meio de interconexões midiáticas (televisão, internet, games, entre outros), dialogando com diferentes públicos.

A partir dessa premissa, observa-se que o local de fala das séries de animação se caracteriza por meios que extrapolam o consumo passivo (o espectador apenas recebe a mensagem como acontece na televisão) e se constitui em narrativas que, alinhadas às características das plataformas digitais, potencializam o alcance/discurso das obras, evidenciando, dessa maneira, o esforço de popularização do gênero, assim como o de comercialização dos produtos derivados das séries. Ainda que comerciais, as estratégias de disseminação das séries de animação em diferentes meios acabam por incitar novas categorias de narrativas que, por sua vez, alinham-se (ao mesmo tempo em que provocam) aos novos modos de consumo de audiovisual.

Nessa perspectiva, a relação entre público e série de animação, no atual panorama comunicacional, é moldada a partir de configurações midiáticas que atendem a um contexto sociocultural, econômico e político específico em que as tecnologias são utilizadas de modo dialógico. Portanto, por pressupor a participação dos indivíduos no processo de validação das obras, vem reforçar a ideia das séries de animação (até pelo fato de ser um formato planejado para consumo cotidiano) ser o reflexo do pensamento de uma geração de produtores audiovisuais (e, portanto, de um contexto), que, por sua vez, incide na formação de outras gerações. Evidentemente, qualquer obra da literatura, teatro, cinema, música provoca/colabora na formação do pensamento dos públicos. Contudo, chamo a atenção para as séries de animação contemporâneas enquanto obras que pesam na constituição de percepções por meio de uma abordagem que, como já observado, privilegia a maior exploração de conteúdos que fazem parte do cotidiano e que, até então, eram pouco discutidos na esfera da produção de animação seriada como, por exemplo, a homoafetividade, a identidade e as relações de poder.

Contudo, é preciso considerar que as mudanças verificadas nas séries de animação contemporâneas não foram incutidas no gênero subitamente, mas são o resultado de um processo que se desenvolveu ao longo dos anos e que pressupõe a constante adequação aos contextos e públicos. Nesse sentido, não é incomum se deparar com críticas que traçam comparativos com base na estética e narrativa das séries animadas de diferentes períodos, julgando-as como melhores ou piores. O que não está sendo considerado nessas abordagens é que, primeiramente, as séries de

animação, assim como qualquer obra de cunho artístico, para além de se adequar aos diferentes perfis e contextos, advêm de um estilo pessoal e, portanto, depreendem o olhar subjetivo e único do artista e, por fim, diferentes gerações produzem/consomem/demandam novas formas narrativas e estéticas. Isso posto, quando se discutem séries de animação dos anos 1980 e 2018, a argumentação não deve se pautar na qualidade (melhor ou pior), mas nos diferentes olhares, contextos e estilos que orientaram a produção de uma geração.

CAPÍTULO 2.

A POÉTICA AUDIOVISUAL DE *HORA DE AVENTURA*

Finalizado o primeiro capítulo, no qual a ênfase da pesquisa foi o contexto em que *Hora de Aventura* está inserida, ou seja, a esfera externa à animação seriada, inicia-se investigação que se concentrará no objeto de estudo da tese. O objetivo do presente capítulo é investigar as diversas camadas que compõem a obra, considerando a visão do autor, assim como as inter-relações entre o simbólico, o mítico e a jornada do herói. Desse modo, a estrutura narrativa, isto é, a infraestrutura da série ainda não será abordada neste momento, sendo essa investigação reservada para o capítulo III, intitulado *A Multidimensionalidade Narrativa*.

A abordagem do presente capítulo se justifica por duas razões: a primeira diz respeito às referências, trajetória e conceitos que embasam *Hora de Aventura*, contribuindo para seu formato e impactos no público, por meio do estudo sobre a perspectiva do autor, dos processos criativos e reflexões sobre a constituição da obra. A segunda, por sua vez, refere-se à composição multifacetada que se realiza por meio de múltiplas camadas de significação, que estruturam a animação e extrapolam a simples organização dos elementos fílmicos de uma narrativa; trata-se dos sentidos, significações, mensagens que são elaborados por meio dos signos impregnados de memória coletiva e que incitam o imaginário do espectador. Nessa acepção, considera-se como narrativa, neste estudo, não apenas a maneira de se contar as histórias no desdobramento dos episódios da série, mas igualmente as temáticas, repertórios, signos e sentidos que impregnam a tessitura de *Hora de Aventura* e que compõem uma poética única.

Entende-se por poética audiovisual um conjunto de procedimentos expressivos que, segundo Denise Guimarães configuram uma obra e, portanto,

[...] que se organizam de um modo particular, com suas leis específicas e modos de codificação denominados poéticos, no sentido amplo do termo. Meu ponto de partida é o conceito de função poética ou estética da linguagem, proposto por Roman Jakobson (1975), que enfatiza o caráter ambíguo e autorreflexivo da mensagem. Assim sendo, entendida como uma interação formal e conceitual que chama a atenção sobre “o modo como” a mensagem é organizada, a função estética altera a duração da percepção do objeto, pela forma como se “apresenta” ao sujeito. (GUIMARÃES, 2007, p.11)

A partir do exposto, como o conceito de poética audiovisual pode estar presente nas obras seriadas de animação, se o próprio conceito de série de animação se refere a um formato audiovisual associado, imediatamente, a um tipo de entretenimento altamente comercial? Esse é um ponto delicado e, obviamente, controverso, uma vez que se observa a nítida alteração nos modos de produzir desenhos animados. Ou seja, o formato animado em série com episódios procedurais e sem nenhum aprofundamento ou senso crítico tem sido substituído por narrativas que discutem aspectos do cotidiano dos sujeitos, justamente se realizando em caráter ambíguo e autorreflexivo conforme Jakobson o que, por sua vez, organiza as mensagens de modo a alterar a percepção do espectador sobre o objeto/temática. Nesse sentido, as séries de animação se configuram, para além de entretenimento infantil, em um formato capaz de subverter paradigmas e dialoga com crianças, jovens e adultos.

2.1 UMA ABORDAGEM PANORÂMICA SOBRE *HORA DE AVENTURA*

Nascido em 08 de julho de 1982, em San Antonio, Texas (EUA), Pendleton Ward é animador, roteirista e dublador da Frederator Studios, sendo seus trabalhos mais reconhecidos no momento *Hora de Aventura* (2007) e *Bravest Warriors* (2013). Incentivado por sua mãe, a artista plástica Bettie Ward, Pen começou a se dedicar ainda criança à arte da animação, inclusive participando de oficinas na CalArts (California State Summer School for the Arts), o que possibilitou o seu ingresso no mundo das artes visuais.

Diferentemente de grande parte dos artistas de sua geração, suas principais referências fílmicas não são os filmes tradicionais da Disney ou Warner Bros. Pendleton sempre se interessou por discussões mais profundas, personagens complexos e humor adulto característicos de séries como *The Simpsons* (Matt Groening, 1989), *Beavis and Butt-head* (Mike Judge, 1993) e *Doug Funnie* (Jim Jinkins, 1991), assim como pelos enredos que abordam melancolia e angústia presentes nas HQs de super-heróis como Wolverine. Mais tarde, ele descobre as obras de Hayao Miyasaki e se encanta pelo *storytelling* de seus filmes, em especial, de *My Neighbor Totoro* (Hayao Miyasaki, 1988). Do mesmo modo, as partidas de RPG (*rolling playing game*) no ensino fundamental o introduziram no mundo do fantástico e na criação colaborativa de histórias, ambas marcas visíveis em *Hora de*

Aventura. Mas foi num acampamento de animação da Cal Arts que Pendleton conheceu seu mentor Cornelius “Corny” Cole, um renomado artista visual do qual ele já era fã, que ajudou o então aspirante a animador a se descobrir na animação, tornando-se a base para sua identidade artística. Segundo McDonnell, “A fundação do *cartoon* para o universo de Ooo já estava pronta na mente de Pen, incluindo a fisicalidade, personalidades e magia²⁰” (MCDONNELL, 2014, p. 23. Tradução nossa).

Posteriormente, Pen ingressa no programa de Animação de Personagens da CalArts em Valencia, Califórnia, quando foi descoberto em 2005 por Eric Homan, produtor da Frederator Studios, que o convida a fazer um *pitch* para Fred Seibert, diretor da produtora. Na época, Fred estava procurando novas ideias para fazer parte de uma antologia de séries intitulada *Random! Cartoons*, que seria veiculada pelo canal Nickelodeon. No entanto, Fred estava preocupado se Pen estaria interessado em tornar sua animação, até então muito mais voltada a filmes de arte, em um produto comercialmente viável. Então, Eric e Kevin Kolde, produtor da *Random! Cartoons*, precisaram convencê-lo de que a ideia do artista funcionaria. Por fim, Pen conseguiu a oportunidade de produzir um curta-metragem, cuja realização contou com o apoio de seus colegas de universidade.

Em 2006, após diversas reuniões para discutir a produção, a obra foi veiculada pela Nickelodeon e lançada pela Frederator no Google Video e em seu blog. Dois dias após o lançamento, foram computadas 75.000 visualizações no Youtube e 225.000 no Google Video, além de surgirem diversas *fanarts* pela internet, em sua grande maioria no Deviant Art. A inserção do curta na rede foi um dos principais motivos pelo alcance do público, o que auxiliou, por sua vez, na popularização do *cartoon*. Outrossim, foi averiguado, por meio dos comentários dos fãs, que o sucesso do curta ocorreu devido à direção de arte, até então não usual nas animações, assim como pela profundidade de abordagem dos personagens. Ainda no mesmo ano, *Hora de Aventura* ganhou o prêmio de melhor curta de animação no Annie Award.

Contudo, o sucesso da obra não foi suficiente para convencer os executivos da Nickelodeon a investir na série de animação e, ao término do contrato, que ocorreu em outubro de 2007, a Frederator decidiu vender o projeto para outra emissora. Enquanto isso, Pendleton participava de outra animação do estúdio liderado por

²⁰ The foundation for the cartoon universe of OOO was already being laid inside Pen’s mind, including its physicality, personalities and magic.

Thurop Von Orman intitulado *As Trapalhadas de Flapjack* (2008). Sua participação, assim como da futura equipe de *Hora de Aventura*, foi importante para que ele pudesse compreender a produção de uma série.

Nesse mesmo período, Rob Sorcher acabara de assumir a vice-presidência executiva e a direção de conteúdo da Cartoon Network e estava à procura de projetos inéditos para a emissora, especialmente de animadores independentes, quando Fred Seibert lhe apresenta a bíblia de *Hora de Aventura*.

Uma das primeiras reuniões que fiz foi com Fred Seibert. Fred entrou e disse "Eu quero que você veja este desenho animado". Ele havia feito seu próprio programa de curtas com a Nickelodeon e me mostrou *Hora de Aventura*. E eu vi algo lá. Eu vi algo que parecia realmente indie, senti em quadrinhos, senti algo realmente novo. Eu não tinha visto esse tom antes. Há aquele momento no curto período em que Abraham Lincoln está em Marte... Eu senti o tipo de apelo de dupla audiência que aquilo tinha. Não parecia completamente polido. Eu também pensei que isso era uma boa qualidade (SORCHER, Rob. Nova Iorque: *Adventure Time, the art of Ooo*. Entrevista concedida a Chris McDonnell). Tradução nossa.²¹

A etapa seguinte constitui-se no *pitching* da série e Pendleton conseguiu satisfazer Rob Sorcher. Porém, ainda foram necessários outros *pitchings* e várias reuniões para convencer todos da Cartoon Network a investir na série e, para tanto, foram contratados alguns profissionais de apoio à produção, como Derek Drymon (*Bob Esponja Calça Quadrada*) e Thurop Van Orman (*As Trapalhadas de Flapjack*). Igualmente, foi preciso procurar por talentos que captassem a sensibilidade de Pendleton Ward e garantir o traço do artista na animação, ponto este de extrema importância para garantia da qualidade da obra. Após inúmeros testes, a equipe estava preocupada, pois nenhum desenhista havia conseguido reproduzir o traço de Pen. Foi quando surge Phil Rynda, um desenhista cuja habilidade consistia em reproduzir traços diversos.

Sobre esse aspecto, é preciso salientar a preocupação de Pendleton em manter o teor e linha criativa de *Hora de Aventura* presente no seu primeiro curta em

²¹ One of the firsts meetings that I took was Fred Seibert. Fred came in and he said "I want you to look at this cartoon". He had done his own shorts program with Nickelodeon, and he showed me *Adventure Time*. And I saw something there. I saw something that felt really indie, felt comic book-y, felt really new. I hadn't seen that tone before. There's that moment in the short where Abraham Lincoln is on Mars... I sensed the kind of dual-audience appeal that this thing had. It didn't look completely polished. I also thought that was a good quality.

toda a série. Estavam impregnados ali não apenas o traço característico do artista, mas todo um repertório que delineia a obra. Por esse motivo, a presença do autor no desenvolvimento da primeira temporada foi determinante para a realização da série.

Segundo Thurop,

Quando cheguei em Hora de Aventura, eu estava ajudando apenas a extrair informações de Pen e Pat e estruturá-los um pouco mais. Pat e Pen são ambos gênios. Na primeira temporada de Hora de Aventura, eles (na maioria das vezes Pen) estavam reescrevendo novamente todos os episódios, o que não era sustentável. Então, eu tentei ajudar a extrair o que levou a Finn e Jake etc., então, as pessoas além de Pat e Pen puderam criar as histórias da Hora de Aventura. Todos nós escrevemos os enredos juntos e eu ajudei a estruturá-los. Mas também aprendi muito com Pat e Pen. Eu disse, eles são gênios. (VON ORMAN, Thurop. Nova Iorque: *Adventure Time, the art of Ooo*. Entrevista concedida a Chris McDonnell). Tradução nossa.²²

Por trás da preocupação com o desenvolvimento da série residia um motivo importante para a emissora. Conforme relata Curtis Lelash, executivo de animação de comédia da Cartoon Network,

Foi uma época em que estávamos olhando mais intensamente para os nossos shows e observando como eles eram administrados e como as histórias eram contadas. Eu acho que, juntamente com a experiência limitada da tripulação, tornou-se uma estrada mais difícil. Mas acho que Pen aprendeu muito com Derek Drymon e ele ensinou a ele muitas coisas sobre produção de espetáculos e narrativa. Cada show tem um pouco de aprendizado e um começo difícil. Eu acho que acabou sendo arrastado porque havia muita atenção e importância em Hora de Aventura. Chowder e Flapjack estavam terminando e Hora de Aventura era nossa única comédia em produção, então, as apostas eram bem altas. Eu e as pessoas que faziam parte da comédia estavam muito ligados a isso, era o futuro da comédia para o Cartoon Network (LELASH, Curtis. Nova Iorque: *Adventure Time, the art of Ooo*. Entrevista concedida a Chris McDonnell). Tradução nossa.²³

²² When I came onto Adventure Time I was mostly just helping to pull info out of Pen and Pat and structure it a little bit. Pat and Pen are both geniuses. In the first season of Adventure Time they (mostly Pen) were completely re-boarding all the episodes, which wasn't sustainable. So I just tried to help pull out of them what drives Finn and Jake, etc., so people besides Pat and Pen could tell Adventures Time stories. We all wrote the outlines together and I helped structure those. But I also learned a ton from Pat and Pen. I said, they are geniuses.

²³ It was a time when we were looking more intensely at our shows, and looking at how they were run and how stories were being told. I think that coupled with the crew's limited experience it made it a rougher road. But I think Pen learned a lot working with Derek Drymon and he taught him a lot of things about show production and storytelling. Every show has a bit of a learning curve and a bit of a rough start. I think it just dragged out because there was so much attention and importance put on Adventure Time. Chowder and Flapjack were ending, and Adventure Time was our only comedy in production so

A expectativa sobre a obra não apenas indicava uma nova visão sobre seus próprios produtos. O universo de *Hora de Aventura* se revelou amplo e, portanto, repleto de “portas” a serem exploradas, sendo esse fator precioso para as emissoras, pois permite a criação de diversos produtos de *merchandising*. Contudo, uma entre tantas características da série aqui analisada que a distingue das demais séries de animação reside em sua plasticidade, ou seja, numa direção de arte simples e brilhante que contrasta com as temáticas trabalhadas nos enredos.

Sobre esse aspecto, Rebecca Sugar, artista de *storyboard* da série e criadora de *Steven Universe* (2013), diz:

Eu sempre achei que o show era brilhante porque os personagens parecem tão simples e despretensiosos e não há nada no mundo que eu ame mais do que um personagem de desenho animado passando por algo realmente real, apenas carregando consigo e sentindo os sentimentos de uma pessoa real. As pessoas não esperam profundidade nos desenhos animados, o que é lamentável, mas isso é também uma vantagem, porque se você o colocar lá, ele pegará as pessoas de surpresa e criará esse atrito incrível da mensagem contra o meio. (SUGAR, Rebecca. Nova Iorque: *Adventure Time, the art of* Ooo. Entrevista concedida a Chris McDonnell). Tradução nossa.²⁴

A partir do exposto, é possível ressaltar, pelo menos, duas questões relevantes na trajetória de *Hora de Aventura*. A primeira tem relação com a importância da série para a Cartoon Network e, conseqüentemente, para a animação seriada contemporânea. Trata-se de uma obra com qualidades distintas que atendem não apenas a demanda mercadológica, como também incita a uma reflexão mais aprofundada de temáticas por meio de uma plasticidade simples e que indicia um novo paradigma de produção seriada. A segunda diz respeito à questão das referências artísticas do autor e seu impacto nas diferentes camadas de produção de sentido da obra, especialmente em se tratando de uma série televisiva escrita e

the stakes were pretty high. Myself and the people on the comedy side were very tied to it, it was the future of comedy for Cartoon Network.

²⁴ *I always thought the show was brilliant because the characters look so simple and unassuming, and there's nothing in the world I love more than a cartoon character going through something really real, just doubling in on itself feeling real person's feelings. People don't expect depth from cartoons, which is a shame but also an advantage, because if you do put it in there it will catch people by surprise and create this awesome friction of the message against the medium.*

desenhada em equipe, o que demanda o gerenciamento de diferentes repertórios individuais e coletivos na construção de uma narrativa.

2.2 O SALÃO DE SAÍDA²⁵: UMA NARRATIVA MÍTICA

Conforme exposto, as principais referências de Pendleton Ward constituem-se, de modo geral, em narrativas que privilegiam um imaginário transcendente à simples representação visual, sendo esse repertório visível em *Hora de Aventura*, em especial, no que diz respeito aos símbolos, que são, por sua vez, organizados e ressignificados nos gêneros maravilhoso e fantástico que permeiam os enredos. Desse modo, a investigação no presente subcapítulo recorrerá ao mito, enquanto estrutura macro, no intuito de apontar suas características na composição da série de animação, assim como se realizam na obra audiovisual. Para tanto, as principais referências utilizadas compreendem Trindade e Laplatine, Gaston Bachelard, Adolpho Crippa, Bronislaw Malinowski, André Jolles, Claude Lévi-Strauss, Mircea Eliade e Jean Chevalier, por tratarem, respectivamente, sobre imaginário, mito e símbolo.

A investigação sobre o que é imaginário remonta a diferentes correntes e autores e, portanto, trata-se de um campo de estudo divergente e, muitas vezes, contraditório. Contudo, antes de se abordar sobre o mito e o símbolo, considero fundamental revisitar duas concepções de imaginário, uma vez que toda criação pressupõe uma ação imaginante e, por conseguinte, toda criação é carregada por um imaginário que, ao tomar contato com o espectador, incita neste um subsequente processo imaginativo. A abordagem sobre o imaginário neste estudo ocorre pela perspectiva do estruturalismo e da antropologia. Essa escolha se justifica pela natureza própria da obra seriada, que remonta a uma cultura primordial, ou seja, mítica, e, portanto, compartilha de uma memória coletiva.

Para Trindade e Laplatine, o imaginário é, de modo geral,

²⁵ Nesse episódio, produzido em 2016, Finn precisa decifrar o enigma de uma caverna que o faz retornar à porta de saída sempre que ele abre os olhos. Em inglês, o nome do episódio é *The Hall of Egress* e tem relação com “o que foi”. No dicionário Priberam, o termo egresso corresponde igualmente a “indivíduo que sai em liberdade depois de cumprir uma pena de prisão”. Esse significado, por sua vez, tem relação com o episódio, pois Finn é um prisioneiro da caverna e só pode se livrar após vencer os obstáculos que lhe são impostos.

[...] a faculdade originária de pôr ou dar-se, sob a forma de apresentação de uma coisa, ou fazer parecer uma imagem e uma relação que não são dadas diretamente na percepção. Ao contrário de Castoriadis, que afirma ser o imaginário a capacidade de “produzir” uma imagem que não é e nunca foi dada na percepção, consideramos que a imagem é formada a partir de um apoio real na percepção, mas que no imaginário o estímulo perceptual é transfigurado e deslocado, criando novas relações inexistentes no real. O imaginário faz parte da representação como tradução mental de uma realidade exterior percebida, mas apenas ocupa uma fração do campo da representação, à medida que ultrapassa um processo mental que vai além da representação intelectual e cognitiva. A representação imaginária está carregada de afetividade e de emoções criadoras e poéticas. (TRINDADE; LAPLATINE, 1997, p. 24-25).

Gaston Bachelard , por sua vez, preconiza que

Pretende-se sempre que a imaginação seja a faculdade de formar imagens. Ora, ela é antes a faculdade de deformar as imagens fornecidas pela percepção, de mudar as imagens. Se não há mudança de imagens, união inesperada das imagens, não há imaginação, não há ação imaginante. Se uma imagem presente não faz pensar uma imagem ausente, se uma imagem ocasional não determina uma prodigalidade de imagens aberrantes, uma explosão de imagens, não há imaginação. Há percepção, lembranças de uma percepção, memória familiar, hábito das cores e das formas. O vocabulário fundamental que corresponde à imaginação não é imagem, mas imaginário. O valor de uma imagem mede-se pela extensão de sua auréola imaginária. Graças ao imaginário, a imaginação é essencialmente aberta, evasiva. É ela, no psiquismo humano, a própria experiência da abertura, a própria experiência da novidade. (BACHELARD, 2001, p. 01).

Ainda que ambas as correntes apresentem algumas divergências sobre a temática, concentro-me em um ponto crucial: tanto Laplatine e Trindade quanto Bachelard partem do pressuposto de que o imaginário é um processo que transfigura, manipula uma verdade. Nesse sentido, é visível que ambos os conceitos apontam para uma área que se realiza a partir de um real, vai além da simples representação e, em consequência, impregna as criações com um conjunto de afetividades e emoções criativas e poéticas.

No que tange à animação em geral, trata-se de uma arte que pressupõe o imaginário como fonte de produção e, portanto, está calcada na propriedade imaginativa do criador e co-criadores que fazem uso de técnicas que não são imagens do real (fotos), mas partem de um evento factual para depois serem reconfiguradas

no processo imaginativo. Dessa forma, a animação, seja em 2D ou 3D, configura-se em uma possibilidade fértil para a exploração de mundos que – talvez – não sejam possíveis de se criar no *live action*, a exemplo do episódio *Cadeia Alimentar* (2014), em que Finn e Jake empreendem em uma jornada imaginativa sobre o ciclo da vida. Nessa aventura, os personagens transmutam-se em pássaros, minhocas e plantas, simulando o processo natural da vida e morte, ao som de uma trilha sonora que compreendem o musical do estilo Broadway à ópera. O episódio confere duas camadas imaginativas: a primeira, em relação à própria natureza da animação; a segunda, em relação a uma espécie de metalinguagem imaginativa, por se tratar de um imaginário que fala sobre si, em desenvolvimento no interior da narrativa animada.

Com base no exposto, e levando em conta que toda criação/obra é o conjunto de fatores diversos moldados pelo imaginário, é preciso considerar toda criação audiovisual (até por se tratar de uma área que envolve diversas equipes), especialmente *Hora de Aventura*, como o amálgama não somente de diferentes olhares, mas igualmente de múltiplos imaginários (re)significados e (re)estruturados na obra.

Trata-se de um imaginário arraigado em uma memória coletiva que reflete o universo da infância por meio da plasticidade despretensiosa (macarrônica, como é considerada por muitos), jogos sonoros e comicidade; a exemplo do episódio *Zig Zag* (2010), em que Finn e Jake encontram um filhote de origem desconhecida e o levam para casa para dançar a noite toda, mas eles têm que encontrar a mãe do novo amigo para devolvê-lo, pois este não passa bem. Outrossim, é nesse episódio que aparece pela primeira vez a voz “auto-tune” de Finn, um tipo de voz cujo timbre é distorcido para ganhar acordes “robóticos” e, no enredo, ocorre porque o herói engoliu um computador. A referência para essa técnica sonora é uma menção ao *ringtone* “auto-tuned vamos começar a festa”, da Apple.

Respeito, amizade, diversão e família são as temáticas reveladas por trás da atmosfera descontraída e da personalidade pueril dos personagens Finn e Jake, que, por seu turno, constituem de alguma maneira a memória de infância do criador e equipe da série, assim como do espectador. Desse modo, a memória individual e a memória coletiva são fatores vitais na composição da narrativa.

Maurice Halbwachs compreende a memória como um constructo coletivo advindo do grupo social ao qual pertencemos e, portanto, os indivíduos desse grupo partilham das mesmas memórias. Contudo, o autor não elimina a importância da

memória individual, considerando-a importante na distinção “das percepções em que entram alguns elementos do fator social” (HALBWACHS, 1990, p. 67) na estruturação da memória. Assim sendo, quando diferentes indivíduos trabalham essas memórias na composição de uma obra, haverá, inevitavelmente, indícios de diferentes naturezas socioculturais impregnadas na narrativa, mas que dialogam entre si a partir do contexto maior (sociedade); como no episódio *Filhos de Marte* (2012), em que a figura de Abraham Lincoln aparece como rei, suscitando a dupla audiência mencionada por Sorcher, assim como significados diversos. Desse modo, o episódio aciona uma linguagem universal, primordial, compartilhada por determinado grupo, a qual aponta para características da narrativa mítica. Para tanto, é necessária a investigação do que se trata o mito.

Assim como ocorre com o imaginário, muitas correntes exploram o conceito de mito e, por consequência, é possível verificar aproximações e afastamentos epistemológicos, ou seja, sobre sua natureza, funções e narrativa. Dessa maneira, para uma melhor compreensão sobre o termo, a presente investigação aborda quatro concepções de mito, cada qual com sua perspectiva.

Segundo Crippa,

O mito é uma experiência singular da realidade, que se reveste de dimensões que ultrapassam a simples contação e descrição dos fenômenos culturais, psicológicos e históricos. Mais que palavra falada, narração ou fábula, o mito é proposição de realidade. A experiência mítica é experiência do real que se verifica num nível especial da consciência. Nível que corresponde a uma revelação. (CRIPPA, 1975, p. 41).

A partir do excerto, é possível observar que Crippa realiza uma abordagem que focaliza o mágico, o transcendental, na condição de uma experiência que sobrepõe a realidade, isto é, ele aborda o mito como uma possível realidade, um pensamento exordial permeado pela visão holística sobre a vida e seus fenômenos. Nesse sentido, sua abordagem privilegia o mito a partir das representações místicas e emocionais na estruturação do conceito.

Malinowski (1926), por seu turno, expõe que

O mito, quando estudado ao vivo, não é uma explicação destinada a satisfazer uma curiosidade científica, mas uma narrativa que faz reviver uma mentalidade primordial, que satisfaz profundas

necessidades religiosas, aspirações morais, pressões e imperativos de ordem social e mesmo exigências práticas. Nas civilizações primitivas, o mito desempenha uma função indispensável: exprime, enaltece e codifica a crença; salvaguarda e impõe princípios morais; garante a eficácia do ritual e oferece regras práticas para a orientação do homem. O mito, portanto, é um ingrediente vital da civilização humana. Longe de ser uma fabulação vã, ele é, ao contrário, uma realidade viva à qual se recorre incessantemente; não é absolutamente uma teoria abstrata ou uma fantasia artística, mas uma verdadeira codificação da religião primitiva e da sabedoria prática. (MALINOWSKI, 1926, p. 120).

O teórico atribui ao mito uma concepção utilitária, ou seja, o contar histórias é uma maneira de se acessar o universo mágico para explicar o mundo e, por meio desse recurso, acaba por assumir papel essencial na formação social e espiritual da comunidade, conferindo parâmetro para regras de conduta e sobrevivência para os indivíduos. Desse modo, a abordagem revela o mito enquanto um pensamento primitivo, o qual é determinado pelas necessidades básicas da vida.

Contudo, antes de prosseguir, é necessário retornar ao termo “pensamento primitivo” para elucidá-lo. Muito utilizado pelos pesquisadores da temática, o termo não diz respeito a um pensamento inferior, senão uma abordagem sobre determinada maneira de pensar que se diferencia da nossa. Segundo Lévi-Strauss (1978), diferentemente das concepções apresentadas anteriormente, o pensamento primitivo se distancia do mágico e se aproxima do científico, isto é, salvo restrições, essa forma de pensar (do que o autor denomina de “povos sem escrita”) se constitui, por um lado, um pensamento desinteressado, o que o afasta do pensamento utilitário, e, por outro, intelectual, porém não científico, ou seja, que se afasta do viés emocional. Essa formulação indica uma ótica pela qual a concepção de mito se realiza no espaço entre os conceitos defendidos por Crippa e por Malinowski.

Ainda segundo Lévi-Strauss, trata-se de uma narrativa que busca explicar o mundo como um todo e, portanto, é falho, ao passo que o pensamento científico é provido de metodologias e técnicas que organizam e categorizam o conhecimento sobre o mundo. Ou seja, enquanto o pensamento primitivo não apresenta provas concretas sobre o que discute, o pensamento científico comprova. E é nesse ponto que, para o autor, a narrativa mítica enfraquece e, conseqüentemente, a ciência se torna parâmetro válido na evolução das sociedades.

Por fim, e pela perspectiva da narrativa, André Jolles realiza análise na qual busca compreender a forma do mito. Para o autor, “o mito é o princípio de toda saga

e designa, por seu lado, a crença numa divindade, crença essa que se enraíza, em graus infinitamente variáveis, em todos os povos” (JOLLES, 1976, p. 85). No intuito de esclarecer a estrutura do mito, Jolles exemplifica citando um trecho extraído do Gênese, o qual diz:

Então disse Deus: “Haja luzeiros no firmamento dos céus para separar o dia da noite. Sirvam eles de sinais para as estações, os dias e os anos. Sejam eles no firmamento dos céus os luzeiros que iluminem a terra.” E assim se fez. Fez, então, Deus os dois grandes luzeiros: o luzeiro maior, para dominar o dia, e o luzeiro menor, para dominar a noite, e as estrelas. Deus os colocou no firmamento dos céus para iluminar a terra, para que presidissem ao dia e à noite e para que separassem a luz das trevas. E viu Deus que assim era bom (GÊNESIS 1).

Segundo o autor, a primeira inquietação sobre o excerto é em relação à narrativa, que se diferencia de uma asserção, relato ou descrição. Trata-se de um texto no qual os períodos são redigidos de maneira afirmativa e cujo precedente do que se está contando não é explicitado, ou seja, não há preocupação em elucidar o que ocorreu antes dos eventos contidos na história. A partir disso, surgem interrogações como: o que são luzeiros, quem os colocou no céu, o que havia antes desse arranjo, entre outras questões. Contudo, quem questiona? O homem que busca por uma explicação, o que não significa que ele não observe menos o universo, tampouco empreenderá uma investigação que exija o tato. O homem observa o universo e procura compreendê-lo, em razão disso, questiona. Nessa perspectiva, quando “o universo se cria assim para o homem, por pergunta e resposta, tem lugar a Forma a que chamamos Mito” (JOLLES, 1976, p. 88).

A partir desta assertiva, o teórico expõe que

[...] A pergunta tem em vista o ser e a natureza essencial de todos os elementos do universo, cuja constância e multiplicidade são observadas ao mesmo tempo. A resposta apreende todos esses elementos e reúne-os num evento cuja unicidade absoluta leva à unidade, a pluralidade e a constância, e propicia a tal unidade uma configuração simultaneamente sólida e dinâmica no seio do evento, que se torna então destino e predestinação. (JOLLES, 1976, p. 101).

Assim sendo, é possível verificar que o mito é o lugar do estável, ou seja, nele reside o sentido e todo gesto é posto em movimento, enquanto na saga e na lenda ocorre o contrário. O mito compreende uma visão global, totalizante (conforme expõe

Lévi-Strauss) e esse evento é transportado, repetido, em outras culturas. Dessa forma, caracteriza-se como uma narrativa/estrutura constante e, assim como cria o universo, o mito também o destrói. No entanto, isso só pode ocorrer, segundo Jolles, no mito.

Outrossim, o autor evidencia duas perspectivas: por um lado, o mito é uma narrativa que pretende explicar fenômenos visíveis da natureza e, por outro, uma narrativa que investiga eventos invisíveis. “A forma que se efetua e realiza num evento pode orientar-se para todo e qualquer evento em geral” (JOLLES, 1976, p. 102). Assim, partimos da primeira para a segunda perspectiva, a qual afirma que “não é absolutamente necessário que o evento se interprete pelo mito e se atualize num mito, a partir do instante que ocorre; a lembrança de uma provação passada pode igualmente criar e interpretar um passado no seio dessa forma” (JOLLES, 1976, p. 102).

Esse fenômeno aponta para o deslocamento, a ressignificação mítica por meio de eventos, ou seja, a essência do mito se encontra na “imitação” dos eventos e, por conseguinte, dos sentidos que se buscam reforçar. Como exemplo da repetição dessa forma em diferentes culturas, cito o mito de Zeus e de Indra. Na cultura grega, Zeus é o deus do trovão e das tempestades, sendo o rei mais adorado do panteão. Ele é o rei dos deuses e carrega consigo um raio como arma. Indra, por sua vez, é o deus hindu da chuva e do trovão e possui uma arma, a Vajra, que lança raios nos pecadores e ignorantes. Ambos os deuses moram em locais semelhantes. Enquanto Zeus mora no Monte Olimpo, Indra permanece no Monte Peru. Além disso, esses deuses apresentam semelhanças de caráter.

Do mesmo modo, ocorrem correspondências entre as histórias, por exemplo, de Zeus e Brahma. Segundo a mitologia hindu, certa vez, o deus Brahma se transformou em cisne para seduzir a deusa Sarawasti. Zeus, por seu turno, também se transformou em cisne para seduzir a rainha de Esparta, Leda. Igualmente, Perséfone (consorte de Hades) e Sita (consorte de Rama) foram cortejadas e raptadas e, sob diferentes circunstâncias, acabaram desaparecendo da Terra.

Jolles finaliza expondo que

Generalizando, pode-se dizer, a título de resumo: sempre que o evento vivo absorve todas as coisas e se fundamenta, por assim dizer, em si mesmo; sempre que, para retomarmos a fórmula de um

pensador, o evento significa a necessidade enquanto liberdade, ele se converte em mito. (JOLLES, 1976, p. 107).

Nesse sentido, o aspecto simbólico é fator primordial para a formulação do mito e incide, por sua vez, em sua repetição. No entendimento de Mircea Eliade,

O pensamento simbólico não é uma área exclusiva da criança, do poeta ou do desequilibrado: ela é consubstancial ao ser humano; precede a linguagem e a razão discursiva. O símbolo revela certos aspectos da realidade – os mais profundos – que desafiam qualquer outro meio de conhecimento. As imagens, os símbolos e os mitos não são criações irresponsáveis da psique; elas respondem a uma necessidade e preenchem uma função: revelar as mais secretas modalidades do ser. (ELIADE, 1991, p. 8).

O excerto acima expõe o símbolo na condição de componente estrutural e, portanto, fundamental ao indivíduo, a faceta que o conecta com sua natureza e que sobrevive às questões históricas. Nesse sentido, o símbolo jamais desaparece da psique, mas se transmuta, muda de aspecto, contudo, mantém sua função e, nessa perspectiva, como aponta o referido autor, “Temos apenas de levantar suas novas máscaras” (ELIADE, 1991, p. 13). Consequentemente, é possível observar que os símbolos pertencem à substância da vida ainda na contemporaneidade e que podemos camuflá-los, mutilá-los, entretanto, não é possível eliminá-los por completo, sendo essa atualização dos símbolos decorrente das constantes tensões e mudanças sociais. Desse modo, os símbolos estão presentes mesmo nas obras consideradas “realistas”, como os documentários, ainda que o autor os ignore.

As sociedades arcaicas e tradicionais concebiam o mundo como um microcosmo, ou seja, um mundo no qual prevalece uma organização e que no limite se dá o início de um universo desconhecido que se caracteriza pelo temível, pelo caos. E, como o desconhecido pode ameaçar a paz, ao buscar submeter esse microcosmo ao estado caótico, o incógnito é apresentado como força demoníaca.

Ainda segundo Eliade, esses microcosmos concentravam o que se denomina Centro, isto é, um local real e sagrado que compreende a forma de hierofanias elementares, representadas por diferentes personificações pelas quais se toca diretamente o sagrado, seja por objetos, como as representações de divindades ou manifestados em símbolos hierocósmicos, como a Árvore Cósmica.

A partir desse excerto, é possível identificar o reino de Ooo como o microcosmo de *Hora de Aventura*. Situado numa zona remota a cidades devastadas pela guerra, trata-se de um local em que a vida acontece de maneira organizada e, portanto, se configura como “porto seguro” para seu povo. Ao centro do reino há a árvore que provém vida à comunidade, oferecendo a água, essencial para a sobrevivência de todos. Nesse sentido, a árvore do reino se assemelha em função e importância à Árvore Cósmica que dá vida ao universo. Para além do limite do reino, há perigos diversos, entretanto, é preciso ressaltar a existência de mutações cujo objetivo é atacar toda e qualquer vida existente, inclusive a da comunidade.

O reino concentra, por um lado, o pensamento científico, representado pela Princesa Jujuba, e, por outro, o pensamento místico, representado pelo Mordomo Menta, que, juntos, empreendem na defesa da população contra as forças que buscam subjugar-los, a exemplo do episódio *Alguma Coisa Grande* (2014), em que a Bruxa do Céu tenta invadir o Reino Doce, mas é derrotada pelo exército da princesa aliado ao elefante místico (conquistado em aventura anterior) conduzido por Finn e Jake, ou seja, força estratégica e magia se aliam para defender a comunidade.

Para Chevalier (1968), o símbolo está arraigado na cultura e fala diretamente ao imaginário e à alma do indivíduo. O símbolo, enquanto constructo de fé e de reconhecimento entre os indivíduos, indica o sentido de sua orientação interior, contudo, para sua significação, é preciso interpretação, e essa de certa predisposição. Nessa perspectiva, o símbolo é carregado de afetividade e humanismo, joga com estruturas mentais e supõe a ruptura do plano, a descontinuidade, uma passagem para outra ordem.

No interior do mito, tais símbolos corroboram para o fornecimento de modelos para a conduta humana e, justamente por isso, conferem significação e valor à existência; uma vez que cada símbolo é um microcosmo em si, um mundo total, e manifesta-se pluridimensionalmente, expressando, com efeito, bipolaridades como céu e terra, espaço e tempo, imanência e transcendência. Segundo Chevalier, o símbolo associa-se a uma experiência totalizante e, portanto, não se pode captar seu valor sem que haja uma transposição para o ambiente no qual ele vive. Os símbolos se fazem presentes nas sociedades antigas e contemporâneas, sendo (re)visitados e disseminados, em diferentes níveis, por meio das narrativas.

No que concerne à *Hora de Aventura*, como esses símbolos são (re)apropriados e (res)significados na série de animação, uma vez que o público-alvo

(aqui, o infantil) possivelmente não tem repertório sobre a linguagem primordial? Como já mencionado, a série de animação aqui analisada baseia-se em uma narrativa que privilegia simbologias (míticas e atuais²⁶), apropriando-se de suas estruturas e as (res)significando em sua narrativa; portanto, para melhor compreender o fenômeno simbólico na série, foi realizada a análise de alguns dos símbolos mais relevantes de *Hora de Aventura* a partir do Dicionário de Jean Chevalier.

O estudo se justifica pelo uso recorrente dos símbolos amalgamados à composição dos episódios e, para tanto, a análise se concentrou em três parâmetros: 1) Recorrência do símbolo na série; 2) Sua importância no desenvolvimento dos enredos; 3) Similaridade com símbolos preexistentes. Outrossim, a análise aborda a reconfiguração desses símbolos, uma vez que se trata de sua reinserção em uma narrativa contemporânea.

Por se tratar de uma análise com base num compêndio de símbolos, esta parte desta tese apresenta um resumo de seus significados, considerando os termos gerais elencados por Chevalier, assim como se optou pela exposição de informações relevantes aos símbolos selecionados na série estudada.

2.2.1 Os símbolos em Hora de Aventura

a) O Salgueiro Chorão



Imagem 10: Salgueiro Chorão. Fonte: Mundo Ecologia.



Imagem 11: Casa da Árvore. Fonte: Série Hora de Aventura.

²⁶ No sentido de símbolos criados recentemente e que não pertencem ao universo do mito.

No Ocidente, o Salgueiro Chorão é associado, ocasionalmente, com a morte, pois a morfologia da árvore evoca o sentimento de tristeza. Contudo, Hermas o considera um símbolo da lei divina devido a sua fácil sobrevivência e longevidade. San Bernardo, por sua vez, associa o salgueiro verde com a Virgem Maria e, em algumas culturas, o Salgueiro é considerado um facilitador de fecundação, o que o aproxima de seu símbolo feminino chinês denominado Kuan-yin. Por outro lado, o salgueiro masculino, uma vez que não dá fruto, é relacionado à pureza, enquanto alguns povos indígenas o consideram símbolo da renovação.

O Salgueiro, na obra analisada, é o pilar que sustenta a casa dos personagens principais da série (a Casa na Árvore) e, para se compreender a natureza desse símbolo na obra, é preciso abordar sua origem, revelada no episódio *O Cofre* (2013). O episódio inicia com Finn tendo constantes ataques de sonambulismo. O personagem tem sonhos estranhos com uma figura que ele não conhece e que o leva a procurar por algo em sua casa. O herói, então, busca saber quem é a menina dos seus sonhos e recorre a Jujuba. O enredo conta a história acontecida há muitos anos durante a elevação das bases do reino de Ooo, em que Shoko, uma mercenária, se aproxima da Princesa Jujuba com o intuito de roubar seu medalhão. Entretanto, Shoko e a Princesa se tornam amigas e, na tentativa de levar o medalhão sob pressão do gangster que a contratou, Shoko cai no rio que circunda o palácio, o qual é contaminado por resíduos tóxicos da Guerra dos Cogumelos, e acaba morrendo no campo. No decorrer dos anos, seu corpo se diluiu na terra e, por cima dela, nasceu o Salgueiro. Outro ponto importante é que, no episódio, também é revelado que Finn é a reencarnação da personagem e, portanto, seus sonhos eram, na verdade, a consciência de sua vida passada, Shoko, querendo devolver o medalhão para Jujuba.

A partir desta interpretação, é possível reconhecer algumas das características simbólicas referidas ao Salgueiro Chorão, como a longevidade, pureza e renovação. Assim, para além de um lar, o Salgueiro, na narrativa em questão, tem relação com a renovação, uma chance para Shoko se redimir; ou seja, o Salgueiro da série diz respeito à vida, à criação, e, por conseguinte, aponta para a renovação da personagem, que, além de reencarnar em Finn, ressurgue fisicamente na condição de árvore. Outrossim, a espécie de Salgueiro na série alude ao Salgueiro masculino, que, por sua vez, se conecta à pureza dos personagens que nela residem: Finn, uma criança que sonha em ser herói ajudando os necessitados e indefesos. Jake, seu amigo incondicional e parceiro de aventura que desempenha papel de pai e mestre

do protagonista, e BMO, um pequeno robô cuja personalidade é de uma criança, ou seja, ingênua e pueril.

Dessa maneira, o símbolo do Salgueiro Chorão é reatualizado, não apenas em si, como também na relação estabelecida entre os personagens e seu lar, um local onde acontecem as reuniões de família, momentos felizes, e que é tão antigo quanto o reino de Ooo, o que significa uma longevidade que remonta a centenas de anos.

b) A Mãe

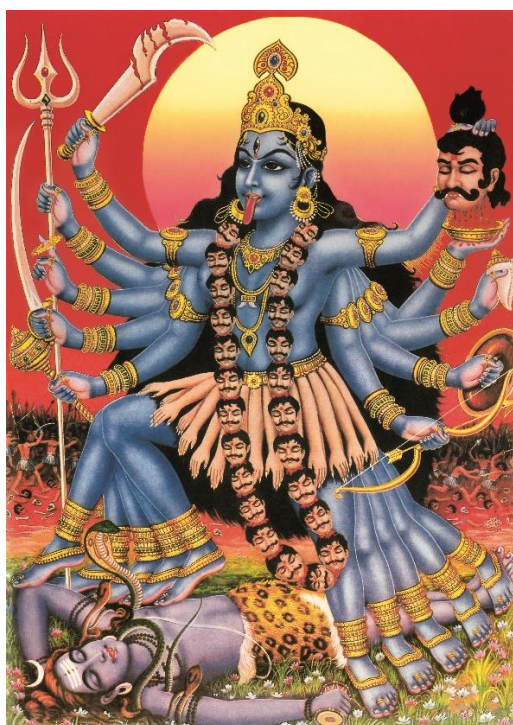


Imagem 12: Deusa Kali. Fonte: Aum Magic.



Imagem 13: Princesa Bonnibel Jujuba. Fonte: Episódio O Enquirídio (Hora de Aventura).

Segundo Chevalier, o símbolo da mãe está relacionado com o símbolo do mar e da terra, pois, de alguma maneira, são matrizes de vida, além constituintes do corpo maternal e, portanto, carregam a mesma ambivalência, ou seja, nascer significa sair do ventre da mãe e morrer consiste em seu retorno à terra. Dessa maneira, as grandes deusas mães estão ligadas à fertilidade, por exemplo, Deméter para os gregos e Ísis para os egípcios. Assim, o símbolo mãe significa calor, abrigo, segurança, ternura e alimento, contudo, reside nela o risco de opressão pela relação estreita, prolongada e excessiva, quando do papel de guia, ocasionando embaraçamento e castração da generosidade.

Na Índia, o símbolo mãe é materializado na figura de Kali, uma figura grotesca representada sustentando uma língua sangrenta em cima de um cadáver. No entanto, o que essa cultura venera não é a figura, mas a tríade sagrada que ela representa: a criação, a conservação e a destruição. Sendo esses diferentes aspectos que compõem a vida, a mãe significa a força vital universal que se manifesta e, numa leitura moderna, ela se torna arquétipo, ou seja, a primeira forma com a qual o indivíduo tem contato. Nesse sentido, a mãe é a experiência da *anima*, ou melhor, o inconsciente.

Em *Hora de Aventura*, o símbolo da mãe é representado pela Princesa Jujuba, criadora do reino de Ooo e de todos os seus habitantes. A personagem surge após a Guerra dos Cogumelos, ou seja, após o fim do mundo, a partir de uma massa disforme (resultado de transmutação devido a radiação) denominada por ela “jujuba mãe”. Dessa massa surgem ela (cujo nome verdadeiro é Bonnie) e seu irmão Neddy.

Por ser criadora do reino, Bonnie se intitula Princesa, título esse, aliás, muito comum na série, pois há outros reinos menores. Dessa maneira, o símbolo de mãe se revela na personagem a partir de algumas particularidades observadas: 1) Jujuba cria o seu reino com base na árvore central e extrai dela a seiva que mantém a vida no seu reino. 2) Ela cria todos os habitantes (o povo doce) de Ooo com fórmulas que desenvolve e os trata como filhos, não hesitando em demonstrar a eles seu amor. 3) Bonnie é uma governante determinada e, apesar da generosidade, por muitas vezes, apresenta postura rígida e controladora, o que provoca certa revolta em quem não concorda com seu pensamento, a exemplo de Dona Tromba, que não se conforma com a interrupção de seu casamento pela princesa no episódio *Casamento de Maçã* (2014), devido a vontade de Jujuba de desmascarar um suposto farsante que se intitula Rei de Ooo. 4) Da mesma maneira que a Princesa ama suas criações, ela também não hesita em puni-los, como no episódio *Grande Destruição* (2015), no qual a personagem é desbancada do poder pelo Rei de Ooo, que incita o povo contra ela. Inconformada com a reação de seu povo, Jujuba os abandona, exilando-se numa cabana afastada. Contudo, observa-se igualmente nessa atitude que a personagem não deixa de amar seus filhos, ainda que se sinta decepcionada com eles. A Princesa os abandonara para que eles aprendessem com o erro, para que, somente então, pudesse voltar a governá-los quando se arrependessem.

No episódio “Chicletão” (2014), o lado sombrio da princesa fica mais evidente ao destruir seu exército. Assim como o povo doce, Bonnie criou uma força armada

anterior aos Guardas Bananas. Tal exército era composto por robôs (Máquinas de Chicletes), hábeis e fiéis à princesa. Contudo, sua criação revelou ser de natureza agressiva e eles começaram a promover lutas clandestinas para colocar em prática suas habilidades, pois a princesa era contra a violência. Porém, ao descobrir os eventos, Jujuba não hesita em puni-los com a morte. O único que sobrevive é o guarda Chicletão, que, impulsionado pela vontade de viver, consegue fugir do extermínio e vai morar no lixão de Ooo. Ainda que precise ficar isolado para sobreviver, ele revela sua lealdade à princesa ao ser descoberto por Finn, o que faz com que a monarca o perdoe.

De modo geral, Jujuba concentra em sua figura os três pressupostos citados: a criação, a manutenção e a destruição, suscitando em seus filhos a sensação de abrigo, segurança e ternura; ao passo que, igualmente, ela apresenta, em muitos momentos, um lado sombrio que ela não hesita em usar para manter a ordem no reino.

c) O Cachorro



Imagem 14: Cão - Xolotl. Fonte: Devianart



Imagem 15: Jake, o cão. Fonte: Episódio Dona Tromba (Hora de Aventura).

Mencionado como o melhor amigo do homem, o símbolo do cachorro nas diferentes mitologias (Anubis, T'rien-K'uan, Cerbero, Xolotl, Garm, entre outros) é associado à morte, aos infernos, submundos os quais são regidos por divindades ctônicas e selênicas. Esse símbolo também está ligado à trilogia dos elementos terra, água e lua, que regem a natureza, a sexualidade, o divino, fundamentais para os conceitos de consciente e subconsciente.

A primeira função amplamente aceita sobre o cão nas diferentes culturas é ser guia do homem na sua morte, após acompanhá-lo durante a vida, sendo comum encontrar esse símbolo nas mitologias como grandes guias das almas durante a história da cultura ocidental. Na cultura mexicana, os cães eram criados para acompanhar os mortos para o além. Assim, era sacrificado um cachorro de pelo dourado (simbolizando a luz do sol), sendo sepultado no túmulo de seu amo para ajudá-lo a atravessar os Nove Rios que o levariam para o reino dos mortos.

Devido à capacidade de transitar entre os mundos, o cão é utilizado na cultura Kasai como intercessor entre o nosso mundo e o mundo invisível para estabelecer contato com os mortos e, devido a essa capacidade, é conferido ao cão o conhecimento sobre o além-vida, sendo igualmente considerado o herói civilizador, conquistador do fogo. Na cultura celta, por sua vez, o cachorro é objeto de comparações lisonjeiras para os guerreiros, pois o maior herói celta, Cúchulainn, é o cão de Culann (guerreiro celta), e é sabido que esse povo adestrava cães para as guerras. Já no Japão, o cão é símbolo de fidelidade, companhia, e sua presença facilita o trabalho de parto.

Desse modo, atributos como herói civilizador, antepassado mítico e perenidade caracterizam a face diurna do símbolo. Contudo, o cão possui uma face noturna. No Oriente Médio, o cachorro é um símbolo ambivalente, ou seja, ele é companheiro e guardião da morada de seu dono, ao passo que se configura em uma figura maléfica por ter parentesco com o lobo e o chacal, o que acaba por lhe conferir aspectos de impureza e desprezo.

Perante esse panorama, é possível verificar que o cão apresenta aspectos antagônicos em diferentes culturas. Contudo, na Alquimia, o símbolo do cão sendo devorado pelo lobo se conecta com a purificação do ouro pelo antimônio, a penúltima etapa da grande obra. Nesse ponto, o cão e o lobo, simultaneamente, encontram sua significação máxima, na qual o sábio ou santo se sacrifica para alcançar a última etapa de sua conquista espiritual.

Abordar sobre Jake, o cão, em *Hora de Aventura* é falar sobre um símbolo que na obra nos conecta com sentimentos como amizade, fidelidade, companheirismo, alegria e sabedoria. Filho de Joshua e Margaret, ele cresce com Finn (este foi encontrado ainda bebê sozinho na floresta) e se tornam irmãos. Jake é um cão mutante, resultado do ataque de um ser alienígena ao seu pai, e que possui o poder de se moldar na forma que quiser, inclusive, alterando seu tamanho. Não obstante, o

personagem é uma figura importante no amadurecimento/crescimento do protagonista, atuando como conselheiro, mestre e amigo.

A partir do exposto sobre o símbolo do cão, é possível indicar algumas características simbólicas no personagem: 1) Jake é um seguidor do budismo e, como tal, auxilia seu irmão a encontrar sua essência. Finn é uma alma que ainda está reencarnando e, segundo a cultura budista, isso significa que ele ainda não completou sua missão na Terra. Jake, por sua vez, é uma alma “elevada”, ou seja, ele não reencarnará novamente e, portanto, busca guiar Finn para encontrar seu caminho e finalizar sua trajetória. Nesse sentido, o personagem acaba por ser protetor e guia do homem, transitando por entre o mundo real e o espiritual, assim como, igualmente no símbolo alquimista, ele se dedica a alcançar sua elevação espiritual. 2) Jake tem sua vida particular, a qual compartilha com Lady Íris, e tem com ela cinco filhotes. No episódio “Filhotinhos” (2013), o personagem anuncia a Finn que morará com Lady para ajudá-la a criar seus filhos. Porém, ele retorna para a Casa na Árvore e, ao ser indagado sobre sua volta, ele responde que os filhotes ficaram independentes rápido e que Finn e BMO também são sua família. 3) No início da série, Finn é uma criança de 12 anos e Jake, por ser um cão, teria, supostamente, 69 anos, o que justifica este personagem se ocupar dos afazeres da casa, como cozinhar, organizar o tesouro recolhido em suas aventuras e dar conselhos a Finn. Contudo, Jake também é alegre e, muitas vezes, parece ser mais criança que Finn, ingressando às aventuras como qualquer cão. 4) Apesar de todas essas qualidades, Jake também tem uma face oculta. Durante as temporadas, é revelada uma faceta de sua vida na qual o personagem foi bandido, líder de uma gangue de saqueadores e mercenários bem-sucedidos. Essa face de sua vida é descoberta por uma de suas filhas, Jake Jr., que simulou seu próprio sequestro para chamar a atenção do pai. Jake, então, precisa orientá-la para que não continue no mesmo caminho, o qual ele já abandonara.

d) A Coroa

Entre diversos significados atribuídos a esse símbolo, é possível afirmar que o sentido da coroa se embasa em quatro fatos principais: 1) Por estar no topo da cabeça, simboliza não apenas esta, como igualmente compreende tudo aquilo que vai além do humano, um dom que vem do alto (deuses), marcando a transcendência de um evento. 2) Sua forma circular remete à perfeição e participação na natureza celestial, cujo símbolo é um círculo. 3) Une o coroadado (que está abaixo do céu) aos

deuses (acima do homem), demarcando os limites do mundo dos homens do mundo dos deuses. 4) Quando conquistada em uma prova, a coroa é a promessa da vida eterna, a exemplo dos deuses.

Desse modo, se verificam os significados de poder, dignidade e realeza atribuídos à coroa, que concedem ao coroado acesso ao poder divino, aos moldes da cultura greco-romana, que transpõe o símbolo não apenas aos deuses, mas igualmente aos mortos e heróis. Segundo essa cultura, as coroas são símbolo de identificação com as divindades. Na iconografia da América Central, por sua vez, a coroa aparece somente em relação aos deuses agrários.

Mais tarde, as coroas adquiriram sentidos diferentes dos símbolos primordiais, sendo utilizadas para designar autoridade, por mais efêmera que possa ser, para recompensar uma façanha ou méritos. Nesse sentido, a imagem da coroa não carrega o real sentido do símbolo, ou seja, não se trata mais de um signo de manifestação de dignidade ou ligação aos deuses.

É nesse âmbito que residem as representações das diferentes coroas em *Hora de Aventura*, isto é, as coroas da série (inúmeras, aliás) indicam apenas a posição hierárquica de alguns personagens nos reinos. Nesse sentido, é fundamental elencar as princesas mais relevantes na obra e suas respectivas coroas.

01. Princesa Jujuba – Soberana do Reino Doce, sua coroa é de armação simples da qual sobressai uma haste. Na ponta há uma pedra azul denominada Turmalina.

02. Princesa de Fogo – Comanda o Reino de Fogo e não carrega uma coroa. Em seu lugar, a personagem tem uma gema vermelha cravada em sua testa.

03. Princesa Caroço – Filha do Rei e Rainha Caroço, essa princesa renega seu lugar na realeza do Reino Caroço (existente numa dimensão paralela) para viver sua liberdade nos bosques aos redores do Reino de Ooo. A personagem não carrega uma coroa e, a exemplo da Princesa de Fogo, tem uma pedra profunda e dourada em forma de estrela cravada em sua testa.

04. Princesa Frutinhas – Regente do Reino Frutinhas, o reino mais próspero e urbano entre todos, a personagem carrega uma coroa de três pontas e uma pedra vermelha cravada logo abaixo da ponta central da coroa.

05. **Princesa Tartaruga** – Essa personagem não é relacionada a nenhum reino e mora na biblioteca central do Reino de Ooo. Ainda assim, ela carrega uma coroa semelhante à da Princesa Jujuba, porém, nela há uma gema verde.

06. **Princesa Trapo** – Trata-se de uma boneca de pano de aspecto envelhecido, toda remendada, que transita pelos campos do Reino de Ooo. Assim como a Princesa Tartaruga, a personagem não tem reino, contudo, ainda carrega o título de princesa e sua coroa é um pedaço de vidro cravado em sua cabeça.

07. **Princesa Geleca** – Governa o Reino Geleca e sua coroa, que também se assemelha à da Princesa Jujuba, carrega uma gema verde, assim como a da Princesa Tartaruga.

08. **Princesa Cachorro Quente** – É a regente do Reino Cachorro Quente, um pequeno terreno circundado com uma cerca de madeira no qual moram seus súditos, os Guerreiros Salsicha. A coroa dessa personagem se assemelha a da Princesa Frutinhas, ou seja, tem três pontas com uma gema vermelha cravada ao centro.

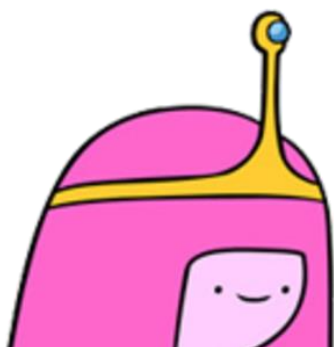


Imagem 16: Coroa Princesa Jujuba. Fonte: Wiki Hora de Aventura.



Imagem 17: Coroa Princesa de Fogo. Fonte: Wiki Hora de Aventura.



Imagem 18: Coroa Princesa Caroço. Fonte: Wiki Hora de Aventura.

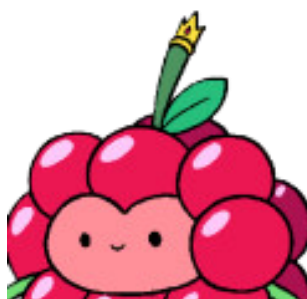


Imagem 19: Coroa Princesa Frutinhas. Fonte: Wiki Hora de Aventura.



Imagem 20: Coroa Princesa Tartaruga. Fonte: Wiki Hora de Aventura.



Imagem 21: Coroa Princesa Trapo. Fonte: Wiki Hora de Aventura.



Imagem 22: Coroa Princesa Geleca. Fonte: Wiki Hora de Aventura.



Imagem 23: Coroa Princesa Cachorro Quente. Fonte: Wiki Hora de Aventura.

Após abordar sobre as princesas e suas respectivas coroas, é válido discorrer sobre outro personagem, o Rei Gelado. Simon Petrikov (seu verdadeiro nome), governa o Reino Gelado. Aficionado por princesas, principalmente nas primeiras temporadas, ele costuma sequestrá-las para escolher com quem se casar na tentativa de aplacar a solidão (lê-se, em muitos momentos da obra, como depressão). Essa prática, recorrente no início da série, é abrandada no decorrer das temporadas com a evolução dos enredos que revelam problemas mais sérios na manutenção do mundo e que demandam a participação do personagem. O episódio “Betty” (2014) revela que o Rei Gelado era, mil anos antes dos acontecimentos da série, um historiador de 40 anos que descobre uma coroa misteriosa e que enlouquece ao colocá-la em sua cabeça. Durante a grande guerra que acabou com o mundo, ele perde Betty, sua noiva, e devido a isso, o personagem (que não tem consciência desse passado, pois não se lembra, devido ao poder da coroa) sequestra as princesas como uma forma de resgatar sua amada.

Esse breve panorama aponta para os reflexos/consequências da coroa na vida de Simon. Diferentemente das coroas das princesas, a coroa do Rei Gelado, cujo formato compreende três pontas e três gemas vermelhas, sendo a central hexagonal, possui poderes mágicos e acaba, por conseguinte, conferindo poderes ao seu portador. Essa é a razão para a mudança de personalidade de Simon para Rei Gelado. O personagem perde suas memórias de quando era humano e se torna um mago poderoso graças à coroa. A origem desta é revelada no episódio “Evergreen” (2014), no qual um mago cria a coroa com gemas mágicas para conceder o desejo mais profundo do primeiro portador que, naquela ocasião, era impedir o fim do mundo pelo impacto de um cometa. Contudo, o mundo é destruído e a coroa ficou perdida até Simon a encontrar.

Simbolicamente, a coroa do Rei Gelado não significa apenas a sua posição hierárquica, mas igualmente a conexão com o mundo da magia, ou seja, com as forças sobrenaturais, e lhe confere poderes mágicos para manipular o gelo, ao passo que se torna, em grande medida, uma maldição para o personagem. Nesse sentido, a coroa do Rei não é um presente dos deuses, mas um fardo que Simon carrega para, inclusive, manter-se vivo, pois, antes do término da série, perde seus poderes num evento em que os magos enfrentam uma entidade poderosa no episódio Betty e quase morre, pois o tempo o alcança.

e) A espada

Segundo Chevalier, a espada é, em primeiro lugar, símbolo do estado militar e sua virtude, assim como tem por função exercer o poder. Nesse segmento, a espada apresenta dois aspectos: por um lado, é símbolo da destruição quando aplicada à injustiça, ao mal e à ignorância. Por outro, a faceta construtiva ocorre na manutenção da paz e da justiça.

A espada é também atribuída à Guerra Santa, uma empreitada interior cuja significação se conecta com a espada empunhada por Cristo se tornando o símbolo do Verbo, da Palavra. Na cultura muçulmana, Khitab segura uma espada de madeira na mão enquanto prega e, em Apocalipse, há a descrição de uma espada de dois gumes que sai da boca do Verbo.

Símbolo igualmente de luz na cultura japonesa, o sabre sagrado advém da centelha. Outrossim, no judaísmo, os anjos que expulsam Adão e Eva do Paraíso empunhando espadas de fogo e Bodhisattva, por sua vez, leva uma espada flamejante para o reino dos Asura. Nesse sentido, a espada é símbolo da luta pelo conhecimento e liberação de desejos, combatendo a escuridão do mundo. Na cultura cristã, por sua vez, a espada é considerada uma arma nobre e que deve ser empunhada pelos heróis cristãos.

Ainda conforme Chevalier, por se tratar de uma arma penetrante, a espada é relacionada à verdade. Entretanto, trata-se, muitas vezes, de uma arma ilusória, uma vez que nem todo problema é resolvido ao ser “cortado”, podendo retornar mais forte. Desse modo, esse aspecto revela o lado obscuro do símbolo.

Em *Hora de Aventura*, o objeto aparece constantemente por meio de Finn, que, como já exposto, almeja ser um verdadeiro herói. Para tanto, ele carrega sempre consigo uma espada. Contudo, no decorrer das temporadas, o personagem as troca,

sendo cada uma delas relacionada a algo significativo para o herói. Dessa maneira, é necessário discorrer sobre as espadas mais relevantes da narrativa do protagonista.

01. A espada dourada – Essa é a primeira espada que Finn utiliza na série. De origem desconhecida, a espada dourada é nitidamente antiga, pois sua lâmina é desgastada e lascada. A empunhadura é recapada de couro envelhecido e há uma pedra vermelha cravada no punho. Essa arma aparece pela primeira vez no episódio “Pânico na Festa do Pijama” (2010) e sua última aparição ocorre em *Você de Verdade* (2011). Nesse episódio, Finn transforma sua espada em uma espécie de arma tridimensional quando em contato com o portal 4D que ele mesmo abriu. Porém, como não consegue controlar tal poder, ele o destrói utilizando sua espada, que, por sua vez, se vai junto com o portal.



Imagem 24: Espada Dourada. Fonte: Wiki Hora de Aventura.

02. A Espada do Demônio ou Espada de Sangue – Para entender essa espada, primeiramente, é preciso discorrer sobre sua origem. Joshua, pai de Finn e Jake, era um caçador de monstros juntamente com sua esposa, Margaret. Devido a sua empreitada de sucesso contra as forças do mal, Joshua elencara uma extensa lista de inimigos, principalmente, Kee-Oth, um demônio. Numa gravação deixada para Finn e Jake, Joshua registra o ritual com o qual conseguiu retirar o sangue da criatura, transformando-o em espada. Depois, revela aos filhos que construiu uma masmorra e que no fim desta eles a encontrariam. No entanto, Joshua pede para Jake guardar um segredo: ele havia montado a masmorra para Finn, pois considerava a criança muito frágil e, ao seu ver, desbravar a masmorra o tornaria forte. Os irmãos enfrentam os desafios da masmorra e, ao terminar, Finn ganha como prêmio a Espada de Sangue de demônio. Desse modo, essa espada, em particular, simboliza o triunfo do bem sobre o mal, o domínio da magia branca. Sua forma é de uma longa lâmina

vermelha cuja guarda (parte da espada que não deixa a lâmina escorregar e chegar à mão) tem a forma de uma cruz celta. A primeira aparição da espada é em A “Masmorra do Papai” (2012) e sua última no episódio “Espada de Grama” (2014), quando Finn decide que precisa de uma espada nova, pois a de sangue havia sido quebrada em “O Poço” (2013) pelo Rei Gelado, libertando o sangue do demônio, que, por seu turno, sequestra Jake para se vingar.



Imagem 25: Espada Sangue do Demônio. Fonte: Wiki Hora de Aventura.

03. A Espada de Grama – Após a decisão de substituir a Espada de Sangue, Finn e Jake vão às compras numa comunidade próxima e então ficam sabendo de um vendedor desconhecido que poderia ter algo que interessasse a Finn. Esse vendedor é o Mago da Grama, que oferece uma espada diferente, cujo elemento principal de sua constituição é grama e que, mais tarde, os personagens descobrem que é amaldiçoada. Quando não está sendo usada, a espada se enrola no pulso de Finn, formando uma espécie de bracelete, e toda vez que o herói está em perigo ou entra em embates ela se transforma em espada novamente. Essa espada, em particular, fez parte de profundas mudanças na vida de Finn. Primeiramente, no episódio “Fuga da Cidadela” (2014), o personagem tenta impedir que seu pai fuja da prisão com outros monstros, segurando a nave que está para partir. Na tentativa de mantê-lo no lugar, a Espada de Grama se une ao braço do guerreiro lhe conferindo uma força sobrenatural. Contudo, esse poder não foi suficiente e, quando a nave ganha impulso, a espada se parte e Finn perde seu braço direito. A primeira aparição dessa espada ocorre no episódio *Espada de Grama* (2014) e, após acontecimentos importantes no decorrer dos episódios, a espada se une com a Espada Finn no episódio *Reboot* (2016), transformando-se em Samambaia, uma versão do Finn de grama.



Imagem 26: Espada de Grama. Fonte: Wiki Hora de Aventura.

04. A Espada Finn – Assim como a Espada de Grama, a Espada Finn exerce papel importante na vida do personagem. Para entendê-la, é preciso remontar sua gênese, que ocorre no episódio “É Você?” (2014). Contudo, para chegar à gênese, retornarei a alguns fatos anteriores igualmente importantes. Nas primeiras temporadas da série, Finn e Jake enfrentam um inimigo denominado Lich. No episódio “O Lich” (2012), esse personagem, que deseja o fim do mundo, escapa de sua prisão, mata Billie (um guerreiro recluso cujo Finn admira) e recolhe as gemas das coroas das princesas para abrir um portal para a sala do tempo, na qual reside Prismo, um ser divino que pode realizar qualquer desejo, o que acaba por influenciar em linhas temporais e até mesmo na destruição de mundos. Após Finn impedir o fim do mundo, Jake se torna muito amigo de Prismo. Quando Finn descobre que seu pai verdadeiro está vivo (Martin), ele quer muito ir ao seu encontro; então ele e Jake vão até Prismo no episódio “Acorda” (2014), que revela o paradeiro de Martin: o personagem está preso na Cidadela, uma prisão para os piores bandidos do universo. Contudo, como a condição para ir à Cidadela depende da execução de um crime hediondo, Prismo decide se sacrificar. Ele revela aos guerreiros seu corpo humano adormecido e pede para que o levem para a sala do tempo. Ao chegar, Prismo é morto por Lich, que estava, até então, congelado num canto da sala após os eventos de O Lich. O que ninguém sabia era que Prismo havia elaborado um plano antes de morrer, que consistia num ritual para seu retorno. No episódio “É Você?” (2014), Jake e Finn recebem um chamado especial de Prismo (uma gravação). Ele os orienta na execução do plano, que consiste em uma versão de Jake dormir numa cama especial para reviver o amigo. Desse modo, o episódio se desdobra em uma série de ciclos repetitivos que acabam por criar duas versões de Finn e Jake. Assim, Finn precisa acordar Jake para que o próximo Jake possa se transformar em Prismo velho (como eles chamam). Nesse ciclo, chega um momento em que há dois Finns, porém, apenas

um deles pode existir. Então, o herói precisa surpreender a sua outra versão prestes a acordar Jake (este agora precisa ficar adormecido para o plano funcionar) e, um pouco antes da versão acordá-lo, Finn toca em seu ombro e chama sua atenção. Quando isso acontece, essa versão do personagem se transforma na espada Finn, cuja aparência remete às cores de suas vestes: branco e azul. No interior da gema azul dessa espada, situada na guarda, reside a versão do Finn surpreendida na masmorra de Prismo, que, no episódio *Reboot* (2016), se liberta, assumindo a forma de Finn de grama. Ou seja, a Espada Finn é, essencialmente, o próprio herói. A primeira aparição da espada é em “É Você?” (2014) e sua última, em “Reboot” (2016).



Imagem 27: Espada Finn. Fonte: Wiki Hora de Aventura.

05. A Espada da Noite – Com a perda da Espada Finn e com a ameaça dos tios de Jujuba ao reino, Finn precisa de uma nova arma. No episódio “Marcy e Hunson” (2017), o Mordomo Menta, cujo envolvimento com magia negra é explorado no decorrer da série, cria uma nova espada para o herói e conjura Hunson Abadir (o rei do submundo) para enfeitiçá-la. A arma, cuja lâmina é mais curva e menor que a espada Finn, tem na guarda uma gema em forma de olho. Ainda na guarda, a estrutura de metal que sustenta a gema tem uma ponta de cada lado, simulando os ponteiros da bússola. Essa é a última espada feita para Finn na série e com a qual ele enfrenta a última ameaça ao reino de Ooo.

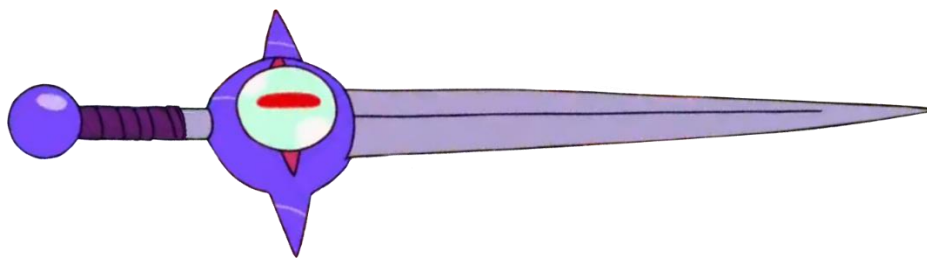


Imagem 28: Espada da Noite. Fonte: Wiki Hora de Aventura.

A partir do exposto, verifico que o símbolo da espada, na série que é objeto desta pesquisa, é intrínseco ao herói, permeando sua jornada no decorrer das temporadas. No início, quando o personagem sonha em ser herói, sua primeira espada era o reflexo de suas aventuras, resultado dos tesouros que encontrou, o que, por sua vez, liga o símbolo aos antigos guerreiros admirados por Finn. Mais tarde, a Espada de Sangue de Demônio conecta o herói com seu pai e representa a superação de seus medos, um passo no amadurecimento do personagem que cresce a cada temporada. Depois, com a Espada de Grama, Finn aprende a dominar suas inseguranças e se torna mais confiante, o que lhe impulsiona, ao passo que lhe dá sustentação para enfrentar importantes revelações e mudanças que estariam por acontecer em sua vida. Com a Espada Finn, o herói encara a ele mesmo, o que lhe conduz a uma jornada de autoconhecimento no intuito de compreender seus propósitos e lugar no mundo. Por fim, a Espada da Noite é a manifestação do domínio do herói sobre os poderes místicos, um símbolo do amadurecimento e superação de Finn durante sua jornada heroica.

Dessa maneira, a espada em *Hora de Aventura* conecta o herói a uma guerra espiritual pelo aprendizado, conduzindo-o ao conhecimento de si e do mundo. A espada, que no início era o reflexo de seus desejos heroicos, torna-se, ao fim, a extensão de sua personalidade e amadurecimento, sendo a partir da espada que ele consegue desempenhar seu verdadeiro papel de herói.



Imagem 29: Coruja. Fonte: Dicionário de Símbolos.



Imagem 30: Coruja Cósmica. Fonte: Wiki Hora de Aventura.

Conhecida por evitar a luz do dia, a coruja é frequentemente associada à tristeza e à solidão. Outrossim, a grande maioria das culturas relacionam o animal à morte, como no Egito, que acrescenta ao símbolo expressão de frio e noite. Na China, a coruja é um animal supostamente devorador de sua mãe e simboliza o excesso de Yang, ou seja, o lado obscuro espiritual; não obstante, provoca secas e é atribuída às crianças nascidas no solstício (domínio da Coruja) uma natureza violenta.

Considerada um dos símbolos mais antigos da China, a Coruja remonta a épocas míticas e é emblema da família Yin. Desse modo, a Coruja figura nos estandartes reais, ao passo que é consagrada aos ferreiros e aos solstícios. Em tempos remotos, a Coruja presidia os dias em que ferreiros fabricavam espadas e espelhos mágicos. Já para os índios da pradaria, a Coruja ajuda o homem a enfrentar a noite, o que justifica o uso das penas nos rituais.

Desse modo, a Coruja é considerada mensageira da morte e, por esse motivo, pode ser considerada como um animal soturno. Contudo, é importante ressaltar que há uma variante de coruja que carrega significado diferente. Por um lado, há a coruja da família Strigidae e, por outro, existe a coruja da família Tytonidae. À primeira se considera o lado obscuro supracitado e à segunda é atribuído o significado de sabedoria e experiência e, portanto, tornando-a parte dos animais primordiais. Assim, as corujas da família Strigidae são consideradas más pela influência do cristianismo e as corujas da família Tytonidae são figuras mais antigas, surgindo no pré-cristianismo.

Em *Hora de Aventura*, a Coruja Cósmica tem como principal função monitorar os sonhos de todos os seres. Em muitas ocasiões, sua aparição proporcionou alguma

mudança drástica na vida dos que a viram em sonho, por exemplo, no episódio “A Nova Fronteira” (2011), em que Jake acorda apavorado, pois teve um “sonho de morte” com a Coruja Cósmica. No sonho, ele havia morrido no espaço junto com o Homem Banana. Finn não quer acreditar nesse presságio, mas, quando ouve alguém bater à porta da Casa na Árvore e verifica que esse alguém é o Homem Banana, o herói fica com medo e, desse modo, faz o possível para que a premonição não se realize.

Em outro episódio intitulado “Frio e Fogo” (2013), Finn tem um sonho premonitório que envolve a Coruja Cósmica, a Princesa de Fogo (então, sua namorada) e o Rei Gelado, após assistir uma luta entre estes dois. Jake diz para Finn que ele precisa saber como é o fim do sonho, pois, quando a Coruja Cósmica aparece, é porque algo terrível vai acontecer. Então, o menino se apavora e promove outra luta entre Princesa de Fogo e o Rei Gelado que quase acaba na destruição do Reino Gelado. Quando Finn conta que ele promoveu o embate, a Princesa de Fogo, decepcionada com sua atitude, termina seu namoro com ele.

No episódio “Amor Cósmico” (2015), a Coruja Cósmica é a protagonista da história. Durante o monitoramento dos sonhos de alguns cidadãos de Ooo, o personagem se depara com o sonho de Finn e, enquanto acompanha o que está acontecendo, uma estranha adentra a sala em que o herói está. A Coruja Cósmica se apaixona imediatamente pela mulher pássaro, contudo, ele a perde, reencontrando-a após procurá-la em diversos sonhos. Então, a Coruja Cósmica a convida para ir ao seu apartamento. Animado com a conquista, ele deixa a personagem espionar os sonhos da Princesa Jujuba, quando percebe que ela está interferindo no sonho. Chateado, ele diz para a mulher pássaro que eles seriam perfeitos juntos, mas que precisavam terminar o possível relacionamento, pois ele tem uma função muito importante e não pode permitir que invadam ou perturbem a ordem natural do universo.

Ser cósmico, a Coruja faz parte do hall de divindades de *Hora de Aventura* e seu significado acaba sendo um apanhado dos atributos relacionados às corujas da família Strigidae e Tytonidae, ou seja, ela é ao mesmo tempo mensageira da morte e guardiã dos seres durante seu sono. Nesse sentido, a personagem se aproxima dos símbolos arcaicos, no que tange um animal noturno e lúgubre; ao passo que, se aproxima pelo significado de sabedoria e experiência, guiando o homem na escuridão da noite.

g) A Flor Branca



Imagem 31: Oxális. Fonte: Jooinn.

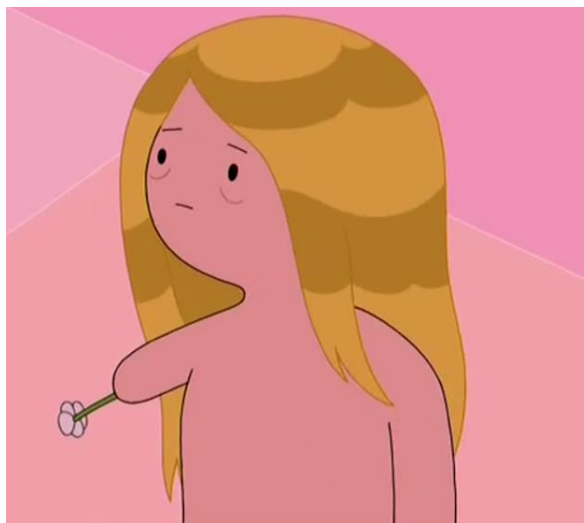


Imagem 32: Flor Branca de Finn. Fonte: Wiki Hora de Aventura.

Segundo o *Dicionário de Símbolos* de Chevalier, a Oxalis, também conhecida por Aleluia ou Katabami, é uma flor muito apreciada no Japão, sua terra originária. A flor é dotada de uma simplicidade elegante e, por esse motivo, se tornou o brasão de grandes famílias japonesas. Encontrada geralmente nos campos, uma das variedades dessa planta consiste em uma pequena flor branca que abre no período da Páscoa, sendo esta a razão para que uma de suas denominações seja Aleluia. Nesse sentido, simboliza a renovação da vida e, por ser uma planta ácida e refrescante, a Oxalis simboliza igualmente o carinho reconfortante.

Quando o personagem Finn perde seu braço pela primeira vez – ele o perde em outra aventura novamente – no episódio *Cidadela* (2014), cai num tipo de mar e seu braço amputado entra em contato com o que poderia se chamar de sangue de um dos guardiões/divindades que cuidavam da prisão, uma solução viscosa com propriedades mágicas, e uma pequena flor branca surge na ponta do membro amputado. Ao que tudo indica, essa flor é a Oxalis, que, na animação, simboliza uma nova fase na vida de Finn, uma renovação, funcionando como um símbolo de persistência no intuito de lembrá-lo de que a vida continua, apesar das dores e perdas.

Contudo, conforme a tristeza do personagem vai se transformando em depressão, a flor vai murchando, até que, no episódio *Breezinha* (2014), Finn recupera seu braço. Ele conhece uma abelha, a Breezinha, que se apaixona pelo

personagem e sacrifica sua liberdade para salvá-lo do ataque de um enxame de abelhas. Porém, Finn diz a ela que não a ama e que, na verdade, não sente mais nada. Breezinha vai embora decepcionada. Depois, Finn tenta dormir na floresta quando ouve uma canção entoada por Breezinha e, subitamente, sua flor cresce se transformando em uma árvore frondosa e florida, até explodir. Ele retira a casca que sobra do membro, então amputado, e descobre um novo braço. Aqui, nítida e novamente, a flor branca de Finn simboliza renovação.

h) O Grifo



Imagem 33: Grifo. Fonte: Devianart.



Imagem 34: Stormo. Fonte: Wiki Hora de Aventura.

O símbolo do grifo é composto por uma cabeça de águia e corpo de leão, sendo suas patas substituídas pelas garras de um pássaro. Desse modo, esse híbrido diz respeito ao símbolo do leão e da águia, ligando-se à terra e ao céu. Por esse motivo, e conforme Chevalier, torna-se também símbolo da vida humana e da divindade de Cristo, evocando as qualidades de força e sabedoria. Assim, a força terrena do leão, aliada à energia celeste da águia, dá origem à força simbólica da salvação. Mais tarde, a tradição cristã associa o símbolo à fraqueza da nobreza e ao mal, considerando-o como a imagem do demônio. Já entre os gregos, o grifo é o guardião dos tesouros no país dos hiperbóreos, guarda a cratera de vinho de Dionísio e enfrenta os saqueadores de ouro das montanhas. Desse modo, o símbolo do grifo significa força, vigilância e obstáculo para os mercenários.

Em *Hora de Aventura*, o grifo é representado pelo personagem Stormo. Sua gênese é contada no episódio “Goliad” (2012), após Jujuba apresentar sua sucessora, Goliad. Preocupada com sua mortalidade, a princesa resolve criar uma sucessora imortal para cuidar de seu reino. No início, Goliad é uma criatura dócil, extremamente

inteligente, e está disposta a aprender tudo sobre os seus futuros súditos. Jujuba está esgotada devido aos diversos dias em que se dedicou à criação de Goliad; então, Finn e Jake se oferecem para ensinar a futura soberana sobre seu reino. A princesa não recusa a oferta e orienta os amigos a cuidarem muito bem de sua criação. Assim, eles levam Goliad para uma escola maternal na intenção de apresentá-la às crianças. Contudo, deparam-se com um grupo de crianças malcriadas e que estavam aterrorizando a escola. Jake, então, perde a paciência e chama a atenção das crianças duramente, fazendo com que elas o obedeçam sem questionar. Ao observar a maneira ríspida de Jake, Goliad chega à conclusão de que governar é comandar com “mãos de ferro”, então ela se rebela contra a própria criadora. Ao se deparar com a situação, Jujuba cria Stormo com o auxílio do DNA de Finn, pois acredita que sua essência de herói vai garantir uma alma de guerreiro à criatura. Stormo surge e sacrifica sua vida, travando uma eterna batalha psíquica com Goliad para garantir que ela não destrua o reino.

Desse modo, verifico que Stormo, apesar dos traços simples, ter corpo de gato ao invés de leão, acrescido do cabelo loiro de Finn devido a seu DNA, apresenta características de um grifo primordial, assim como simbolicamente demonstra ser valente suficiente ao se sacrificar para salvar o reino, o que, por sua vez, remete à vigilância constante, força e obstáculo para manter a ordem.

i) O Elefante



Imagem 35: Elefante. Fonte: Encyclopaedia Britannica

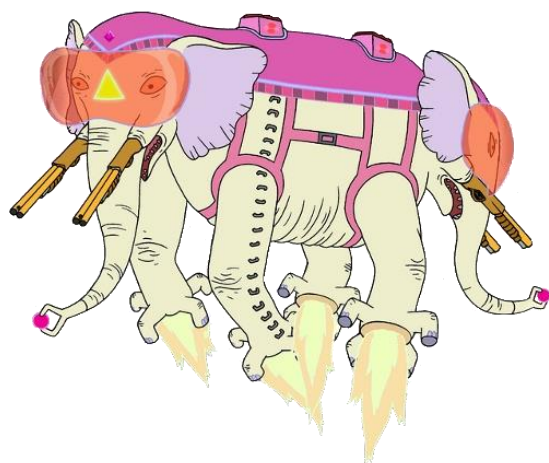


Imagem 36: Elefante Psíquico de Guerra Pré-histórico. Fonte: Wiki Hora de Aventura.

Diferentemente da noção ocidental, que atribui ao elefante a torpeza e o peso, na Ásia, esse animal é visto como símbolo da força real, pois se trata da montaria de reis e, em especial, de Indra, o Rei Celeste. Elefante é também o outro nome de Shiva, que, entre tantas funções, tem poder de prover paz e prosperidade ao mundo. No Camboja, o elefante branco traz a chuva e garante a boa colheita, e, assim como a Indra, divindade da tempestade, carrega em sua testa uma gema preciosa que tem o poder de criar raios, além de realizar qualquer desejo. O elefante é considerado, igualmente, um animal cósmico por apresentar a estrutura do cosmos, ou seja, quatro pilares que sustentam uma esfera.

No episódio “O Limite” (2011), Finn e Jake precisam salvar os guerreiros Salsichas que estão presos na porta de um labirinto místico. Ali eles ficam sabendo que o prêmio para quem chegar ao centro do labirinto é ter qualquer pedido realizado por um ser mágico denominado Aquandrius. Os personagens concordam em enfrentar os obstáculos, porém, receoso, Jake se envolve com as patas traseiras num tronco de árvore para percorrer o labirinto sem perder o caminho de volta. Após muitas provas, Jake está extremamente esticado, a ponto de não conseguir fechar mais os olhos e, para piorar a situação, uma porta se fecha em seu corpo ao adentrarem o templo de Aquandrius. Finn, que está com medo de perder seu parceiro de aventura, pede ao ser místico o Elefante Psíquico de Guerra Pré-histórico. Este, por sua vez, trata-se de uma criatura híbrida criada pela imaginação dos heróis, isto é, a criatura é o amálgama de um elefante branco com duas cabeças (uma em cada extremidade), munido de duas espingardas no lugar das presas de marfim, um foguete em cada pata que o permite voar e apresenta, por fim, uma gema com poderes mágicos em cada cabeça. Além disso, o elefante tem poderes telepáticos e pode realizar desejos. Somente assim, Finn consegue realizar o desejo de saírem do labirinto e salvar a vida de Jake.

Desse modo, a criatura mística criada por Finn e Jake apresenta semelhanças com o elefante nas culturas asiáticas, como, para além de ter poderes, servir de montaria para os personagens. Outrossim, o ser mágico é completamente branco e realiza desejos a quem precisa de ajuda. Ademais, o Elefante Psíquico carrega uma gema preciosa nas duas cabeças, o que lhe permite disparar raios e, teoricamente, possibilita a telepatia. Por ser uma criação do imaginário dos heróis, o personagem é o único de sua espécie no universo da série, contudo, sua função no decorrer da animação é restrita a participações em episódios pontuais, pois ele é mantido na sala

do tesouro da Casa na Árvore à espera da solicitação de seu amo, nesse caso, Finn. Sua última aparição foi no episódio “Alguma Coisa Grande” (2014), quando a Bruxa do Céu tenta invadir o reino de Ooo e Finn aparece com o elefante para detê-la. Após vencer a guerra, Finn o libera de seus deveres para com o herói. Desse modo, o elefante ingressa em sua jornada pessoal quando encontra a bruxa em coma na floresta e resolve cuidar dela, ato que demonstra sua divindade.

j) Brahma



Imagem 37: Brahma. Fonte: Blog Cultura Coletiva.

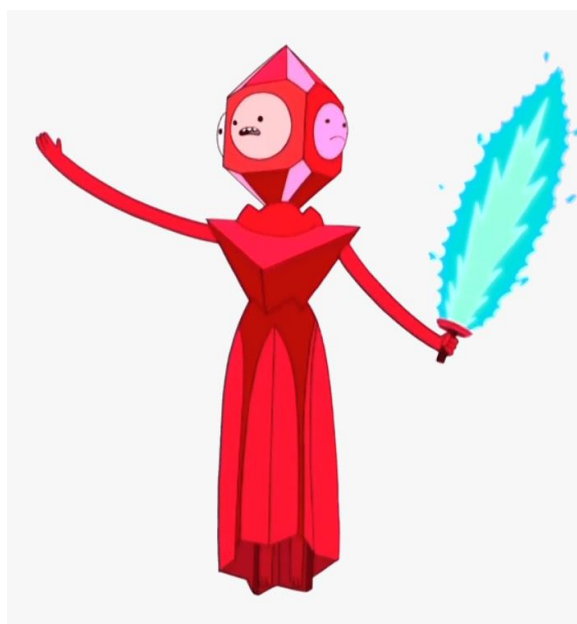


Imagem 38: Grob Gob Glob Grod. Fonte: Wiki Hora de Aventura.

Grob Gob Glob Grod, ou simplesmente Glob, é um personagem que mora em Marte e desempenha função importante na realeza daquele reino. Ele aparece pela primeira vez no episódio Filhos de Marte (2012) e sua composição remete ao símbolo mítico de origem Hindu, denominado Brahma. Ser mágico representado pela figura de um homem com quatro faces, Brahma é o deus hindu da criação e o primeiro deus da Trimurti, a sagrada trindade hindu. Entre as lendas que contam a origem de Brahma, duas são notórias: de acordo com uma das versões, Brahma criou as águas cósmicas e depositou nelas uma semente que, mais tarde, se tornou um ovo de ouro, do qual Brahma ressurgiu mil anos depois. Depois, Brahma criou o universo e todas as coisas nele. Já a outra versão conta que Brahma nasceu da flor de Lótus que brotou do umbigo de Vishu.

Tendo como base o mito hindu, verifica-se que Glob, assim como Brahma, está relacionado não apenas com a criação do universo, como também com a sua proteção, fato que se comprova no episódio “Plano Astral” (2015), quando um misterioso cometa ameaça acabar com Marte. Na ocasião, os marcianos retiram as pessoas, ficando apenas o exército da realeza, que investe contra a imensa esfera flamejante, contudo, sem obter sucesso. Ao verificar o fracasso da armada, Glob decide se sacrificar, jogando-se contra o objeto com o intuito de desviá-lo do planeta. Após o ocorrido, é revelado que o cometa se trata, na verdade, de uma nave desgovernada que carrega Martin, pai de Finn, e o desvio provocado pelo impacto com Glob o direciona para a Terra. Entretanto, em *Hora de Aventura*, Glob não é apresentado como deus soberano, mas como um servo fiel do Rei de Marte.

A partir dos símbolos discutidos, é possível ressaltar a ressignificação simbólica mítica no interior da narrativa da série, o que, por sua vez, indica, portanto, o uso de uma linguagem primordial que se renova constantemente e que encontra lugar especial no desenvolvimento do universo seriado aqui analisado. Do mesmo modo, é nas aproximações, afastamentos e convergências que se verifica a apropriação desses símbolos no intuito de elaborar significados, sentidos, na busca pela coerência narrativa e retorno ao mágico, transcendental, arraigado no imaginário coletivo, o que, por seu turno, está em constante elaboração, em especial, quando se visa o público infantil. Somente a partir desse ponto pode-se avançar para o próximo subcapítulo.

2.3 OS ARQUÉTIPOS EM *HORA DE AVENTURA*

A partir do exposto sobre os símbolos, me concentrarei, neste momento, na estruturação arquetípica de personagens-chave da série de animação aqui analisada, para, posteriormente, discorrer sobre a jornada do herói, isto é, o desenvolvimento do arquétipo que conduz à narrativa central da série no decorrer de sua caminhada. Nessa perspectiva, o subcapítulo abordará os arquétipos, os estágios da jornada e as transformações do herói para, por fim, ser realizada uma análise da jornada de dois personagens: Lemonhope e Finn Mertes. As referências de base para a pesquisa são Carl Gustav Jung, Joseph Campbell e Christopher Vogler, por tratarem das temáticas supracitadas. Essa abordagem se justifica pela importância de se compreender as representações arquetípicas na série, assim como a obra se desdobra a partir da

verificação da jornada do herói, uma vez que a saga apresenta características essencialmente de uma narrativa primordial, ou seja, simbólica.

Contudo, antes de abordar os arquétipos, é fundamental compreender o termo inconsciente coletivo que, para Jung (2000), trata-se de um constructo impregnado no indivíduo, ou seja, é inato ao homem. Segundo o autor, Freud limitava, em princípio, o conceito de inconsciente como o estado de conteúdos reprimidos e esquecidos e, ao sujeitá-lo como tal (embora já tivesse estudado sobre as formas de pensamentos arcaico-mitológicos do inconsciente), conferia-lhe uma natureza exclusivamente pessoal (JUNG, 2000).

Para Jung, certamente o inconsciente apresenta, em uma primeira camada, teor individual. Entretanto, nas camadas mais profundas, reside o que ele denomina de inconsciente coletivo, isso é, um inconsciente que não tem base em experiências ou aquisições pessoais. Desse modo, o termo “coletivo” é empregado pelo psicólogo para designar um inconsciente cujas imagens são partilhadas universalmente, ou seja,

[...] contrariamente a psique pessoal, ele possui conteúdos e modos de comportamento, os quais são *‘cum grano salis’* os mesmos em toda parte e em todos os indivíduos. Em outras palavras, são idênticos em todos os seres humanos. (JUNG, 2000, p. 15).

Essa concepção aponta para o substrato psíquico comum que existe em cada ser humano, independente da cultura na qual está imerso e que se desenvolve no inconsciente velado pela consciência.

Nesse sentido, o teórico expõe que “os conteúdos do inconsciente pessoal são principalmente os complexos de tonalidade emocional, que constituem a intimidade pessoal da vida anímica. Os conteúdos do inconsciente coletivo, por outro lado, são chamados arquétipos” (JUNG, 2000, p. 16) e, no que concerne os conteúdos provindos do inconsciente coletivo, tratam-se de conhecimentos primordiais, ou seja, imagens arcaicas universais que remontam tempos remotos. Assim, os ensinamentos tribais lidam com os arquétipos por meio de fórmulas conscientes, ou seja, o conteúdo parte do inconsciente e evolui para uma narrativa consciente, transformando-se em ensinamentos. Desse modo, o inconsciente é a fonte da qual provêm os conteúdos/arquétipos contidos nas histórias e que, segundo o pensamento junguiano,

está relacionado com os instintos que exercem influência sobre os indivíduos. Contudo, o autor evidencia que

Os instintos são, entretanto, fatores impessoais, universalmente difundidos e hereditários, de caráter mobilizador, que muitas vezes se encontram tão afastados do limiar da consciência, que a moderna psicoterapia se vê diante da tarefa de ajudar o paciente a tomar consciência dos mesmos. Além disso os instintos não são vagos e indeterminados por sua natureza, mas forças motrizes especificamente formadas, que perseguem suas metas inerentes antes de toda conscientização, independentemente do grau de consciência. Por isso eles são analogias rigorosas dos arquétipos, tão rigorosas que há boas razões para supormos que os arquétipos sejam imagens inconscientes dos próprios instintos; em outras palavras, representam o modelo básico do comportamento instintivo. (JUNG, 2000, p. 54).

Desse modo, o arquétipo pode servir de guia, um mapa com o qual é possível se orientar no delineamento da estrutura moral e psíquica de um personagem de modo a ser compreendido universalmente, pois se trata de impulsos inatos aos seres humanos e, portanto, reconhecíveis. Nesse sentido, o arquétipo é o alicerce sob o qual são acrescentados os complexos de tons emocionais que complementam o caráter do personagem.

No mito e no conto de fada, formas cunhadas e transmitidas no decorrer dos séculos, o “arquétipo representa essencialmente um conteúdo inconsciente, o qual se modifica através de sua conscientização e percepção, assumindo matizes que variam de acordo com a consciência individual na qual se manifesta” (JUNG, 2000, p. 17). Essa afirmação indicia para a constante transformação dos arquétipos segundo o contexto em que é abordado, ou seja, se a conscientização e percepção do arquétipo assume matizes pessoais; entende-se que, para tanto, o contexto é determinante na sua releitura e, desse modo, as variações pelas quais os arquétipos são submetidos condizem com o momento sociocultural de que os indivíduos fazem parte, não sendo suas alterações apenas o resultado de uma consciência individual isolada.

Para Campbell (2007), o mito não deve ser encarado como ciência, biografia ou história, pois isso faz com que a narrativa mítica feneça (CAMPELL, 2007). Deste modo, é preciso, de alguma maneira, manter a natureza mágica do mito revisitando suas características primordiais. Segundo o autor

Para levar essas imagens a recuperar a vida, devemos procurar, não aplicações interessantes a temas modernos, mas indícios que nos tragam a luz do passado inspirado. Quando esses indícios iluminadores são encontrados, vastas áreas de iconografia semimorta voltam a revelar seu sempiterno sentido humano (CAMPELL, 2007, p. 245).

A partir do exposto, é possível verificar que os arquétipos, segundo Campbell, apresentam papel fundamental nesses indícios, funcionando como guia na redescoberta do sentido humano.

Para Vogler (1997), autor que se pautou nos estudos de Campbell para elaboração do seu livro *A Jornada do Escritor*, os arquétipos são essenciais enquanto ferramenta na construção de histórias que dialogam universalmente, pois é por meio da compreensão dos arquétipos que se pode entender o propósito e/ou função dos personagens e, por conseguinte, detectar se estão condizentes com o enredo. Compreender o arquétipo de um personagem é, portanto, segundo o autor, entender um fenômeno orgânico, ou seja, se todas as partes desse personagem estão funcionando em sintonia, de modo a criar experiências reconhecíveis por todos.

Nessa perspectiva, os arquétipos se apresentam como funções, distanciando-se da ideia de uma estrutura rígida, inflexível, ou seja, os arquétipos funcionam como “[...] funções que eles (os personagens) desempenham temporariamente para obter certos efeitos numa história”, (VOGLER, 1997, p. 49) semelhante ao uso de uma máscara. Essa afirmação elucida a razão pela qual alguns personagens iniciam a história com características de determinado arquétipo, mas, no decorrer da narrativa, assumem outras qualidades como se trocassem de máscaras à medida que estas são necessárias na evolução da história.

Sobre a tipologia arquetípica, Jung, pela perspectiva da psicologia, elencou alguns arquétipos fundamentais: a mãe, a jovem, o velho, a criança, a sombra, a *anima* no homem, o *animus* na mulher e o *trickster* (malandro). No que diz respeito à criação de roteiro, Vogler discorre sobre os modelos (advindos da psicologia) que ocorrem com maior frequência no cinema e audiovisual: o herói, o mentor, o guardião de limiar, o arauto, o camaleão, a sombra e o pícaro. Evidentemente, existem inúmeros arquétipos que podem ser utilizados em uma história, uma vez que todos se relacionam com as qualidades humanas, por exemplo, o lobo, o caçador, a madrasta má, a bruxa, a fada madrinha e assim por diante. Contudo, esses últimos

são variações, uma espécie de imagem refinada dos modelos arcaicos, desenvolvidos para necessidades específicas de cada história e gênero.

Considerando que *Hora de Aventura*, como já mencionado, é uma narrativa que recorre frequentemente ao simbólico, o recorte a ser analisado pela perspectiva dos arquétipos da série tem por base as tipologias arquetípicas de Jung e Vogler, por serem, por um lado, arquétipos bases segundo a psicologia e, por outro, modelos comumente utilizados no audiovisual. Contudo, ainda que tenham mesma origem (psicologia), as tipologias desses autores ora são idênticas, ora se complementam, ora são distintas. Desse modo, alguns arquétipos são apresentados juntos, enquanto outros em separado. No que tange a seleção dos personagens para análise, devido ao seu grande número distribuído nas dez temporadas da série, o critério de seleção priorizou aqueles que apresentam maior relevância no desenvolvimento da narrativa, ou seja, que se ressaltam nos protagonistas e co-protagonistas.

Outrossim, a análise a seguir não intenciona esgotar a genealogia dos arquétipos, que, segundo Jung, “só podem ser circunscritos na melhor das hipóteses de modo aproximativo. O seu sentido vivo resulta mais de sua apresentação como um todo do que de sua formulação isolada” (JUNG, 2000, p. 179). Em vista disso, foram extraídas dos arquétipos apresentados por Jung e Vogler as características mais recorrentes e relevantes para a compreensão dos temas quando aplicados aos personagens da série. Desse modo, a análise se restringe à conceituação, função e representação arquetípica na animação.

2.3.1 Arquétipos e seus personagens em *Hora de Aventura*

01. A *anima* e o *animus*

Trata-se do estado inato ao indivíduo ou, como se refere Jung, à sua alma. Contudo, a *anima* não se restringe ao homem, mas abarca igualmente o mundo como um todo. A *anima* (Yin) é a porção feminina que reside no inconsciente do homem e o *animus* (Yang) é fração masculina que habita o inconsciente da mulher. Na psicologia, a *anima* está ligada às emoções e afetos, sendo a responsável pela intensificação, exageros e mistificação das relações entre o indivíduo, seu trabalho e/ou com as pessoas de seu círculo de convivência, originando, desse modo, a fantasia. Outrossim, quando a *anima* é mais crivada, ela suscita no homem um caráter

mais abrandado, tornando-o “excessivamente sensível, irritável, de humor instável, ciumento, vaidoso e desajustado. Ele vive num estado de mal-estar consigo mesmo e o irradia a toda volta” (JUNG, 2000, p. 82). Por outro lado, quando o *animus* é o contrário do *anima* e se apresenta mais evidente na mulher, assumindo traços masculinos, está ligado à racionalidade e se associa com a imagem do pai.

Anima e *animus* residem no inconsciente coletivo e “trazem à consciência uma vida psíquica desconhecida pertencente a um passado longínquo. [...] A realidade destas camadas arcaicas é presumivelmente a raiz da crença em reencarnações e em lembranças de vida passadas” (JUNG, 2000, p. 279).

Arquétipo *anima*: Rei Gelado

Simon Petrikov, como já mencionado, é um personagem essencial em *Hora de Aventura*, pois, enquanto historiador, é ele quem encontra a coroa que tem participação no evento que destruiu a terra (Guerra dos Cogumelos). Antes da descoberta que mudaria sua vida, Simon era uma pessoa sensível, introvertida, sensata e de forte conduta ética. Apaixonado por sua noiva, Betty Grof, eles são parceiros de pesquisa sobre ocultismo. Contudo, ao usar a coroa, Simon sofre gradativamente uma alteração profunda em seu caráter, tornando-se um ser desequilibrado, o que acarretou, para além do desastre mundial, na perda de Betty. Ele se torna um ser solitário que vaga pelos escombros até encontrar Marceline, uma criança de quatro anos que se perdeu da mãe. Por um tempo, ele cuida da menina, porém, ambos observaram que a influência da coroa estava modificando a personalidade de Simon ao ponto de Marceline não o reconhecer em alguns momentos. Ele, então, já com sua sanidade mental muito abalada, resolve deixar a menina e seguir seu caminho para encontrar sua noiva e também para evitar que ele machuque a criança.

Como suspeitado, a coroa toma conta de Simon, transformando profundamente sua personalidade e conferindo a ele poderes sobre o gelo. O personagem assume o codinome Rei Gelado e reside sozinho numa montanha de gelo (Reino Gelado) junto a seus pinguins, únicos seres com os quais ele consegue lidar. Solitário e sem lembranças de seu passado, Rei Gelado é uma pessoa que não consegue se relacionar com os demais, pois perdeu a noção de limites, o que, por sua vez, torna falha sua compreensão da realidade. Desse modo, no auge de sua

insanidade, ele sequestra princesas para preencher seu vazio interior, provavelmente, devido à perda de Betty.

Ao mudar seu caráter, a coroa aflorou a *anima* de Simon, ou seja, sua influência arraigou-se até o inconsciente do personagem, tornando-o um indivíduo excessivamente sensível a ponto de se sentir depressivo e, conseqüentemente, afetando a estabilidade de seu humor. Outrossim, a personalidade do Rei Gelado aflora características próprias da *anima*, ou seja, entre tantas particularidades, o personagem tenta ser sociável, mas se irrita facilmente com os que discordam de suas ações; é extremamente ciumento em relação à Princesa Jujuba, pois a considera uma forte candidata a sua rainha, ainda que esta não o reconheça como possível parceiro; é vaidoso, porém, seu desajuste o impossibilita de ser aceito pelos demais. Ou seja, o personagem vive num estado de mal-estar consigo mesmo, tornando-se seu maior inimigo e, devido a sua insatisfação consigo, acaba impregnando essa predisposição a sua volta. Em poucas palavras, Rei Gelado é a figura da *anima* levada ao extremo.

Arquétipo *animus*: Marceline

Filha de Hunson Abadeer, o Rei do Submundo (lê-se Inferno), Marceline foi deixada na terra pelo pai. Sua mãe não é explorada na série, aparecendo apenas no primeiro episódio da minissérie “Estaca-Zero” (2016), intitulado Marceline, A Rainha Vampira, no qual o arco narrativo apresenta a personagem como protagonista, e no episódio *Ketchup* (2018), quando a personagem pede para BMO recuperar um antigo pendrive e ela descobre fotos antigas suas e de sua mãe se divertindo. Contudo, não é explicitado se sua mãe é biológica ou adotiva, assim como foi o seu desfecho.

Marceline é uma personagem composta por diversas camadas, que colaboram para com sua complexidade. Aparentemente, ela procura evitar as pessoas com sua postura cruel, não se sente tão segura em relação ao seu lugar no mundo e, por isso, gosta de se isolar. Porém, a personagem veste a máscara de durona para esconder uma identidade amável e frágil. Ela é criada durante um período por Simon quando este está em seu processo de transformação em Rei Gelado e se vê sozinha ainda criança, após ele partir. A menina vagueia pela terra destruída e se torna caçadora de vampiros, combatendo-os para salvar os últimos humanos vivos. Devido a sua natureza, ela descobre seus poderes sobrenaturais enquanto os exterminava, isto é,

após matá-los, a personagem assimilava seus poderes, tornando-se cada vez mais forte.

Enquanto arquétipo do *animus*, Marceline apresenta um caráter extremamente prático, calculista e independente. Ela gosta de ser cruel e, nas primeiras três temporadas, esse fato é revelado pelo distanciamento dela em relação aos demais. Esses são alguns dos reflexos presentes na formação do caráter da personagem que passou a maior parte de sua jornada (ou melhor, quase mil anos) percorrendo a terra e vivenciando os constantes ciclos da vida. Por essa razão, tudo que ela almeja é ter controle de seu destino, ainda que contra a vontade de seu pai, que almeja torná-la governante da Noitosfera como sua sucessora. A exemplo do Rei Gelado, Marceline evolui de modo que sua máscara de pessoa fria é substituída por uma que a represente como ela é, ou seja, essencialmente humana.

02. A mãe

Segundo Jung, o arquétipo materno possui inúmeros aspectos e abarca formas como a própria mãe e a avó, a madrastra e a sogra, uma mulher qualquer ou a amade-leite. Em uma esfera superior, esse arquétipo se relaciona com a deusa, a Virgem e especialmente a Mãe de Deus. Num sentido ainda mais amplo, o materno se revela na igreja, na universidade, no local de nascimento, no país, na cidade, na gruta, na árvore, na fonte, na pia batismal, no útero, assim como em algum animal em geral, como a vaca e o coelho. Em suma, esses símbolos são positivos e favoráveis.

Longe de pretender elencar uma lista completa, os traços supracitados apenas indicam as características essenciais da Mãe, que, de modo geral, apresenta como atributo o maternal, ou seja, “simplesmente a mágica autoridade do feminino; a sabedoria e elevação espiritual além da razão; o bondoso, o que cuida, o que sustenta, o que proporciona as condições de crescimento, fertilidade e alimento” (JUNG, 2000, p. 92).

Contudo, a Mãe possui um lado sombrio, pois, ao passo que se afasta da figura pessoal, o arquétipo sobe de nível (avó, grande mãe) e, em contraponto aos traços positivos, apresenta seu lado vingativo e exasperado. A mãe cobra e pune rigorosamente. Nesse sentido, é possível verificar os símbolos negativos e nefastos nas figuras das bruxas, assim como no túmulo, na morte e no pesadelo.

Arquétipo Mãe: Princesa Jujuba

Como já discorrido, a Princesa Jujuba é a criadora do Reino de Ooo e de todos os seus habitantes. Não obstante, ela é generosa e não mede esforços em mantê-los seguros, seja pela diplomacia ou pela guerra. Ela é uma líder nata e exerce seu poder com sabedoria. Entretanto, o caráter da personagem, em contraste com Marceline, caminha em sentido contrário. Se nesta o arquétipo do *animus* se transmuta tornando-a mais humana, naquela, o caráter bondoso da mãe serve de máscara para o *animus* de Jujuba, que se revela calculista e até mesmo tirânica. A soberana não hesita em eliminar seus inimigos, especialmente aqueles que a traíram, sejam eles de fora do reino ou o seu povo.

03. A jovem

O arquétipo da jovem, igualmente denominada de Core, tem seu correspondente, segundo Jung, por um lado, nos arquétipos que ele designou por si-mesmo ou personalidade supra-ordenada e, por outro, a *anima*. Nesse sentido, a figura da Core na mulher é geralmente dupla, ou seja, ela manifesta alternadamente características da mãe e da jovem. Um traço evidente desse arquétipo é a vulnerabilidade da jovem, isto é, ela geralmente é entregue a toda sorte de perigos possíveis, como ser raptada, devorada por monstros ou ainda ser sacrificada como um animal em oferta aos deuses. Outrossim, “a jovem é frequentemente caracterizada como não-humana, no sentido comum da palavra; ora ela é desconhecida, ora de origem bizarra, ora sua presença é estranha, ora ela atua ou padece de modo curioso, o que nos faz concluir que a jovem é de natureza mítica e fora do comum” (JUNG, 2000, p. 186).

Arquétipo Jovem: Princesas

Como já referido o universo ficcional aqui abordado é repleto de princesas de origens distintas e que regem reinos muito diferentes. Todavia, com exceção da Princesa Jujuba, Princesa de Fogo e Princesa Caroço, as demais são frequentemente raptadas pelo Rei Gelado para que este possa escolher sua esposa. Elas são vulneráveis, frágeis e, conseqüentemente, precisam de ajuda para se manter seguras. No que tange a caracterização dessas princesas, há uma grande variedade de representações:

- . Princesa Embrião – É um bebê que reside num útero desconhecido, mas que ainda assim interage com o mundo
- . Princesa Frutinhas – Sua caracterização sugere a fruta amora
- . Princesa Geleca – Trata-se de uma gosma disforme de cor esverdeada
- . Princesa Anel de Casamento – Figura feminina que traz no topo da cabeça um grande anel
- . Princesa Cachorro Quente – É um cachorro *basset* em forma de salsicha
- . Princesa Pula-Pula – Trata-se de um pula-pula que tem vida própria
- . Princesa Tartaruga – Uma tartaruga com cabelos loiros
- . Princesa Fantasma – Espectro de uma princesa morta em combate por seu amado

Nesse sentido, por mais diversas que sejam as representações das princesas, uma característica em comum a todas na trama: todas as monarcas supracitadas apresentam o arquétipo da jovem. Contudo, em algum momento da narrativa, esse arquétipo é reelaborado, tornando possível uma nova identidade das personagens que, a exemplo dos demais da série, amadurecem e, portanto, substituem as antigas máscaras por novas que melhor as representam.

04. O Velho ou Mentor

Nos sonhos, a figura do velho simboliza, geralmente, a manifestação do espírito que provém convicções, proibições e conselhos. Não obstante, esse papel pode igualmente ser representado por figuras como gnomos e animais falantes. Outrossim, a imagem do velho pode se manifestar durante meditações e assumir papel de guru, assim como, em geral, se apresenta sob forma de mago, professor, avô ou qualquer outra pessoa que tenha autoridade. No mito ou nos contos de fada, esse arquétipo aparece para o herói sempre que este não consegue resolver alguma situação, seja devido a fatores externos ou internos e, desse modo, o velho assume a função de conselheiro. Conforme Jung, esse arquétipo “representa essa reflexão útil e a concentração das forças morais e físicas que se realiza espontaneamente no espaço psíquico extraconsciente, quando um pensamento não é possível ou já não o é mais” (JUNG, 2000, p. 215 e 216).

É possível reconhecer o arquétipo de Jung na caracterização do arquétipo do Mentor de Vogler. Segundo o autor, o Mentor pode ser um Velho Sábio ou uma Velha Sábia e se expressa em todo e qualquer personagem que venha para ajudar o herói.

Enquanto função psicológica, o Mentor está relacionado com a imagem dos pais e representa as aspirações do protagonista, ou seja, um mentor pode ser um personagem que sobreviveu aos obstáculos e que agora se dedica a ensinar um jovem aspirante a herói.

O Mentor, assim como no arquétipo junguiano do Velho, também dá presentes ao herói, que deve merecê-los mediante a realização de testes. “O presente ou ajuda deve ser conquistado, merecido, por meio de um aprendizado, um sacrifício ou um compromisso” (VOGLER, 1997, p. 71). É comum o protagonista receber a ajuda de animais em contos de fada, especialmente se ele foi bondoso, dividindo a comida ou os salvando de alguma ameaça.

Contudo, o arquétipo do Mentor pode ser subdividido em categorias, sendo elas:

- . Mentor escuro: pode servir de isca para atrair o herói a sua ruína ou trabalhar com valores heroicos invertidos para guiar o anti-herói.
- . Mentor caído: ainda pode estar trilhando seu caminho pessoal e, portanto, pode estar em crise, ou ainda, ao ter se desviado do caminho do herói, sua ajuda pode gerar dúvidas.
- . Mentor continuado: é muito útil para designar missões e desencadear ações na história; dessa maneira, trata-se de um arquétipo que se encaixa em séries.
- . Mentores múltiplos: um herói pode treinar com vários mentores, cada qual o ensinando habilidades que domina, e podem ser inseridos na história em momentos e demandas específicas da história.
- . Mentor cômico: é comum esse arquétipo ser um amigo ou colega do herói, sendo geralmente do mesmo sexo. Os conselhos desses personagens podem colocar o herói em situações desastrosas, mas que, no fim, dão certo.
- . Mentor como Xamã: trata-se de um mentor que não apenas guia o herói em sua jornada, mas igualmente o conduz pela vida, orientando nos desígnios divinos. Geralmente, esse mentor desempenha a função de ajudar o herói a procurar uma visão que sirva de guia, uma visão de outro mundo.

Assim como ocorre com outros arquétipos, o Mentor é uma figura flexível, sendo possível sua função se modificar na história, revelando, em alguns casos, o arquétipo do herói, pícaro ou mesmo do vilão.

Arquétipo do Velho ou Mentor: Joshua e Jake

Após ser levado de sua casa pelo pai biológico, Finn Mertes foi encontrado ainda bebê no meio da floresta por Margaret e Joshua, pais de Jake. Estes, já falecidos quando a série inicia, tinham por profissão serem caçadores de monstros. Desde muito cedo, Finn foi introduzido por Joshua no mundo místico e se envolveu tanto a ponto de querer ser herói, assim como seu pai adotivo.

O registro mais antigo de Joshua preocupado em preparar Finn para a vida consta no já mencionado episódio *A Masmorra do Papai* (2012). Desse modo, considero Joshua como o primeiro mentor de Finn, caracterizando-se pelo mentor enquanto Xamã, ou seja, ao se preocupar em guiar Finn pelo mundo místico, Joshua não apenas formava um herói para enfrentar adversidades do mundo comum, mas igualmente o preparava para confrontos no âmbito da magia. Entretanto, após sua morte, Jake assume o papel de Joshua, sendo mentor do herói. Contudo, seu arquétipo se caracteriza pelo mentor cômico, isto é, um personagem que, além de irmão e de ter, aparentemente, a mesma idade do protagonista, participa das aventuras guiando o herói para alcançar seus objetivos de maneira leve, cômica, o que por sua vez complica, em algumas ocasiões, a vida de Finn.

Outro ponto evidente no personagem é sua crença no budismo. Em diversos episódios Jake medita e revela a Finn mistérios sobre vida e morte pela perspectiva budista, o que evidencia o arquétipo do mentor na função de Xamã, a exemplo de seu pai, Joshua, como no episódio *Puhoy* (2013), quando Finn entra na dimensão do mundo Travesseiro e, para sair de lá, a imagem de Jake surge em sua mente, ajudando-o a compreender sua situação; ou ainda como em *A Nova Fronteira* (2011), no qual Jake explica para Finn que, após sua morte, o mundo ficará impregnado com sua essência, logo, ele não morreria, pois estaria vivo nos elementos do mundo.

05. A Criança

O arquétipo da criança não é um tema apenas que representa um passado remoto, mas se trata de um sistema que ainda funciona no inconsciente do indivíduo no intuito de equilibrar as unilateralidades e extravagâncias do consciente. Isso ocorre pela função deste de se concentrar em poucos conteúdos e, assim, o consciente acaba por priorizar as informações que possibilitam entendimento e domínio sobre o mundo ao seu redor. Assim, a consciência proporciona ao homem liberdade, ao passo que apaga suas necessidades individuais. Nesse sentido, o tema da criança busca

unificar consciente e inconsciente, tornando-se símbolo da unificação de opostos e proporcionando a completitude que se manifesta na forma de círculo ou esfera, assim como pela quaternidade.

Jung expõe que a personalidade da criança, devido ao fato de ainda não estar formada, encontra-se no estágio da pluralidade, ou seja, seu “eu” em construção pode já estar presente, contudo, a criança encontra-se ainda no estágio da identificação inconsciente com a pluralidade do grupo ao qual pertence (JUNG, 2000).

O arquétipo da criança pode se apresentar sob dois tipos: a divindade criança ou o herói juvenil. O primeiro apresenta natureza sobrenatural e pode ser reconhecido, por exemplo, no menino Jesus. O segundo, é de natureza humana, entretanto, é elevado ao limite do sobrenatural, a exemplo da figura dos heróis como Hércules. Entretanto, ambas as representações “têm em comum um nascimento miraculoso e adversidades da primeira infância como o abandono e o perigo da perseguição” (JUNG, 2000, p. 166).

Por fim, mas ainda longe de esgotar o tema, a criança significa o desenvolvimento em direção à autonomia, entretanto, ela só a alcança a partir do desligamento de sua origem. Assim, o abandono se torna uma condição necessária e não secundária. Desse modo, não é incomum que em diferentes mitos a criança indefesa esteja sujeita a inimigos poderosos, mas que apresentam forças que ultrapassam o humano, e acabe vencendo as adversidades (JUNG, 2000, p. 170).

Arquétipo Criança: BMO

Ainda que Finn, o humano, seja a representação do arquétipo da criança, o personagem será melhor abordado adiante, quando da discussão sobre o tema do herói. Essa escolha se justifica pela complexidade do personagem e sua importância para a série. Desse modo, para o tema da criança, concentro-me no personagem BMO, um pequeno robô que vive com Finn e Jake na Casa na Árvore.

BMO foi criado num polo tecnológico denominado Moe Company, administrado por Moseph Mastro Giovanni (Moe) após a grande guerra. Tecnicamente, Moe era humano, mas se aprimorou tanto que acabou se transformando numa espécie de androide que, no decorrer dos séculos, perdeu muitas das funcionalidades de seu corpo, precisando da ajuda de seus ajudantes robóticos para sobreviver.

Moe criou vários tipos de robôs, mas BMO era especial. O personagem sonhava em ter filhos, contudo, devido à grande guerra, se viu sozinho numa

realidade pós-apocalíptica, tendo apenas suas criações por companhia. BMO foi criado com uma configuração que permite ao pequeno robô sentir sentimentos e, por isso, Moe o enviou para o mundo para que encontrasse uma família e pudesse ajudar a cuidar de crianças. BMO, então, encontrou Finn e Jake e, desde então, tornou-se parte da família.

Aparentemente, BMO é um pequeno videogame, com qual Finn e Jake estão frequentemente jogando. Entretanto, BMO funciona igualmente como computador, vídeo cassete, projetor, câmera, entre outras funções, ou seja, ele é extremamente versátil, mas o que mais se evidencia é sua disposição para brincadeiras. O personagem está sempre às voltas dos protagonistas procurando se entreter.

No início da série, BMO é apenas um robô que aparece em meio às demais coisas da casa dos protagonistas. Contudo, no decorrer das temporadas, o personagem evolui, evidenciando personalidade e necessidades próprias. Ora ele é um amigo robô, ora um cuidador, ora ele é a criança que Finn e Jake estão criando. Outrossim, BMO simboliza a ingenuidade e sensibilidade, como no episódio *BMO Perdido* (2013), em que o personagem se perde na floresta e conhece Bolha, que estava igualmente perdido. BMO inicia uma jornada de volta para casa e convida Bolha, que aceita ir com ele. Entretanto, eles encontram um bebê (de raça desconhecida) no percurso e BMO decide levá-lo para casa também. Os três enfrentam as adversidades da floresta até que a mãe do bebê os encontra e leva seu filho embora. Arrasado, BMO é incentivado por Bolha a continuar sua aventura de volta ao lar e, quando os dois chegam na Casa da Árvore, Bolha pede BMO em casamento e este aceita prontamente, ainda que não saiba o que o termo significa. Mas Jake, ao abrir a porta e ver a bolha, o estoura. BMO começa a chorar quando a voz de Bolha pede para ele se acalmar, pois agora ele estaria em todo lugar. O pequeno robô, então, volta a ficar feliz.

Gradativamente, BMO vai desenvolvendo a vontade de ser um menino de verdade. Diante da impossibilidade, ele cria um personagem a quem ele dá o nome de Futebol, que ele vê diante do espelho enquanto finge que está escovando os dentes. Futebol é, na verdade, uma figura feminina que BMO inventou em sua mente, mas que cresce ao ponto de, no episódio *Futebol* (2015), eles trocarem de lugar. Futebol pede para BMO ficar um dia em sua vida; para tanto, BMO teria que ficar no lugar dela no espelho, mas Futebol se encanta tanto com a vida de BMO que não quer mais voltar para o espelho, um lugar frio e escuro. BMO, então, tem que

convencê-la a voltar para seu lugar e, na tentativa, consegue um lugar melhor para Futebol: o lago no quintal da casa.

Com Futebol, fica evidente a fragmentação da personalidade de BMO, uma vez que ele a constrói a partir dos reflexos do grupo do qual faz parte, ou seja, do núcleo familiar em que vive, que consiste em uma criança (Finn) e um cão (Jake). Outrossim, BMO foi abandonado num mundo hostil para encontrar uma família e sua força interior é atestada no episódio Quanto Mais Moe Dentro, *Mais Conhecimento* (2015), em que um estranho visitante disfarçado de Moe aparece na Casa na Árvore para a festa de aniversário de BMO. O farsante diz que BMO precisa realizar uma jornada de autoconhecimento e este vai até a antiga indústria. Lá, BMO descobre por um guardião sobrevivente que Moe está morto, assim como todos os demais robôs criados por ele. Na verdade, o visitante na Casa na Árvore é um robô que enlouqueceu e que pretende tomar o lugar de BMO. Ao retornar, o pequeno robô o confronta e o derrota. Desse modo, o personagem evidencia características do herói juvenil, um herói que está em processo de crescimento e identificação.

06. A Sombra

Segundo Jung, a sombra é uma parte viva da personalidade do indivíduo e, dessa maneira, sua manifestação é inevitável, não sendo possível anulá-la ou amenizá-la por meio da racionalização, ou seja, é preciso conhecer sua sombra para saber lidar com ela, ainda que não se trate de uma tarefa fácil. O confronto do “eu” consigo mesmo é doloroso, pois a sombra assume contornos de um desfiladeiro que não poupa quem a ele compareça. Desse modo, a sombra significa todo sentimento negativo retraído, arraigado no inconsciente e que de alguma forma é irradiado externamente, muitas vezes, sem a intenção do indivíduo. Portanto, cabe ao aprendiz confrontar sua sombra para que, a partir desse embate, ele possa dominar seu lado obscuro.

O arquétipo da sombra, segundo Vogler, segue as mesmas características preconizadas por Jung. Conforme o autor, a sombra nas histórias se manifesta nos vilões, antagonistas ou inimigos e pode surgir de um trauma profundo ou culpa que se instaura no inconsciente, podendo se transformar em algo monstruoso. Por conta disso, o arquétipo da sombra representa as psicoses do indivíduo.

Enquanto função dramática, a sombra existe para desafiar o herói, sendo ele a razão que obriga o herói a crescer na história. Outrossim, a sombra pode se

manifestar em vários personagens, inclusive no herói, quando se sente culpado e age de modo autodestrutivo ou é inebriado pelo poder.

Assim como os demais arquétipos, a sombra pode usar uma máscara, apresentando-se como Camaleões sedutores para atrair o herói ao perigo e pode, inclusive, sofrer modificações profundas em seu caráter quando luta por uma causa em que acredita. Nesse caso, a sombra não é caracterizada como totalmente má, ou seja, ela é humanizada, pois carrega em si aspectos positivos que o indivíduo acredita não dever revelar ao mundo.

Arquétipo Sombra: Lich

O personagem Lich é um necromante morto-vivo que por mil anos ficou aprisionado na árvore do Reino Doce, mas conseguiu escapar para pôr em prática seu plano de acabar com a Terra. Supostamente, era um ser humano e sua transformação em Lich se dá na grande Guerra dos Cogumelos, quando sofre as mutações devido à radiação que eliminou grande parte dos humanos. Contudo, a série não explora sua gênese, deixando essa questão nas entrelinhas.

Na mitologia, o Lich é geralmente um feiticeiro mortal que, por meio de feitiços, consegue a vida eterna, mas o preço a ser pago é ter sua carne e tudo o que ele toca por onde passa apodrecido. Seus poderes são, geralmente, o de lançar chamas e feitiços nos oponentes, voar, ser telepata e possuir corpos.

O Lich é, essencialmente, a manifestação do mal e, portanto, a sombra em sua potência máxima. Uma vez que o personagem se transforma de humano nesse ser sombrio, todo sentimento negativo arraigado no inconsciente se materializa no Lich e é irradiado no mundo ao seu redor, pois ele deseja o fim do mundo e não mede forças para alcançar seu objetivo, revelando o advento de uma criatura monstruosa.

Entretanto, o vilão encontra um oponente, Finn, que não hesita em enfrentá-lo. Ainda que seja uma criança, quando toma conhecimento da existência do Lich, o herói o confronta e seu amadurecimento vai acontecendo no decorrer dos embates com o ser que, em várias situações, tomou o corpo de seus amigos e acabou, inclusive, matando Billy, seu herói de infância, para conseguir pegar o Enquirídio e executar seu plano. Essa sequência de dor e morte sinaliza o que Vogler expõe sobre o vilão incitar o crescimento do herói, pois é ele quem deve combatê-lo. Assim, Finn é preparado por meio do Lich a encontrar sua força para o enfrentar e, desse modo, caminhar no sentido de se tornar um herói.

Outrossim, após perder seu braço na tentativa de impedir que seu pai fugisse da Cidadela, Finn entra num processo de depressão que o faz desistir temporariamente de sua jornada. Ele inicia uma série de questionamentos e acredita não gostar de mais ninguém. Essa fase enfrentada pelo personagem revela seu lado sombrio dominando o herói e que será superada mais adiante na série, quando seu braço renasce.

07. O Trickster ou Pícaro

A figura do trickster na mitologia remonta à figura de Mercúrio como *daemonium* ressuscitado, anterior mesmo ao Hermes grego. Segundo Jung, o trickster remete à designação do diabo como *simia dei* (macaco de Deus) e, em geral, é representado comumente como o diabo “logrado” e “bobo”, nas culturas em geral. Do mesmo modo, esse arquétipo apresenta algumas características peculiares, como tendência a travessuras astutas (de certa maneira, divertidas, porém malignas), mutabilidade, dupla natureza animal-divina, vulnerabilidade a tortura e proximidade a figura de um salvador (JUNG, 2000).

Similar à conceituação do trickster, o pícaro de Vogler é “o arquétipo que incorpora as energias da vontade de pregar peças e do desejo de mudança” (VOGLER, 1997, p. 107). Desse modo, o arquétipo desempenha funções psicológicas importantes nas narrativas, como podar os egos grandes demais, trazer os heróis e a plateia para a realidade, ajudar a plateia a compreender os vínculos em comum, apontar as hipocrisias, introduzir mudanças e transformações. Enquanto função dramática, o pícaro proporciona alívio cômico às histórias, podendo trabalhar para o herói ou para a sombra ou ainda ser independente.

Ainda no interior desse arquétipo, é possível ressaltar a existência do herói pícaro, ou seja, um tipo de herói que se evidencia pela agilidade e esperteza, a exemplo do personagem Pernalonga, da Warner Bros. Outrossim, é comum que os pícaros sejam personagens catalisadores, ou seja, eles afetam a vida dos outros personagens, porém, não modificam a si mesmos.

Arquétipo Trickster ou Pícaro: O Mágico

O personagem denominado Mágico é um alienígena, mais precisamente de Marte, de onde foi expulso pelo seu rei (Abraham Lincoln) devido a seus crimes contra os habitantes do planeta. O personagem tem um histórico triste. Irmão de Grob Gob

Glob Grod, o Mágico servia ao seu rei, contudo, ele precisou sacrificar a mulher que amava, levando-a ao monte Olimpo para Grod (um ente cósmico), e isso o transformou profundamente, fazendo com que se tornasse um transgressor das ordens e, como o próprio rei o chama, um idiota. Como punição, o personagem foi enviado para a Terra numa espécie de teletransporte que poderia trazê-lo de volta para casa. Entretanto, o teletransporte só funcionaria se o personagem estivesse realmente arrependido de seus crimes, o que não aconteceu.

O Mágico continuou suas traquinagens na Terra, trapaceando e prejudicando a quem ele encontrasse pelo seu caminho. No episódio *Cidade das Aberrações* (2010), o personagem, que havia se disfarçado de mendigo, pede comida para Finn e Jake. Finn só tem um torrão de açúcar, mas ainda assim oferece a ele. Após comer, o Mágico transforma Finn num pé gigante e vai embora. Finn e Jake encontram outras criaturas, cada uma transformada numa parte do corpo humano pelo mesmo Mágico. O herói, inconformado com o ocorrido, incentiva os demais amaldiçoados a se juntarem para encontrar o responsável pela condição do grupo. Logo após, o Mágico reaparece e eles têm um embate. Então, Finn pergunta a razão daquele feitiço e o Mágico responde que queria ensinar uma lição: que ele era um idiota. Após sua derrota, todos os amaldiçoados voltam à forma normal.

O Mágico aparece no decorrer da série em outros episódios, sempre como catalizador de transformações, ainda que seus ensinamentos não façam sentido a exemplo do episódio *Cadeia Alimentar* (2014), quando ele joga um feitiço em Finn e Jake, fazendo com que eles vivam o ciclo da vida na pele de pássaros, minhocas e plantas. Porém, o Mágico nunca aprendeu nenhuma lição em sua trajetória, pois seu caráter aponta para um indivíduo profundamente abalado com a perda de sua companheira.

Desse modo, o personagem carrega em si as características do arquétipo do Trickster ou Pícaro ao se comportar inadequadamente em sociedade, ou seja, aprontando peças e aterrorizando os habitantes do Reino de Ooo apenas por diversão. Outrossim, o Mágico trabalha sozinho, o que denota a reclusão e sua independência. Contudo, ele não desempenha a função de herói, pelo contrário, ele está bem longe desse propósito, o que já é um pouco diferente com Jake, que, em sua jornada com Finn, desempenha a função de mentor, mas que igualmente evidencia, em muitos momentos, seu lado pícaro.

08. O Guardião de Limiar

Segundo Vogler, os guardiões de limiar geralmente são personagens secundários na história e sua função é servir de barreira entre o herói e seu objetivo. Na maioria das vezes, esses personagens são capatazes dos vilões ou mercenários que necessariamente guardam o quartel ou reino do chefe.

Os guardiões de limiar podem representar os pequenos obstáculos da vida real, ou seja, pode ser os preconceitos, o azar, a opressão ou pessoas hostis. Enfrentá-los significa atestar se estamos prontos ou não para a mudança. Nesse sentido, os guardiões têm a função de testar o herói, oferecendo resistência de alguma forma, seja física ou na condição de um enigma que o herói precisa resolver para passar.

Igualmente, o herói deve reconhecer que o guardião de limiar pode ser um aliado na sua jornada e, desse modo, ao atacá-lo, está fazendo um favor ao herói, uma espécie de teste para que ele esteja preparado e siga em frente. Portanto, decifrá-lo é muito importante para que as portas se abram e o herói consiga vencer essa etapa.

Arquétipo Guardião do Limiar: O Guardião Cristal

Hora de Aventura é composta por inúmeros reinos. Entre eles, os mais evidentes são: Reino Doce, Reino Gelado, Reino de Fogo, Reino das Nuvens, Reino Café da Manhã, Reino Cachorro Quente, Terra do Caroço e Reino Frutinhas. Todos eles contam com seus respectivos guardiões. Contudo, um guardião, em especial que não guarda nenhum reino, proporcionou a Finn e Jake um embate peculiar. Trata-se do Guardião Cristal e, para entender sua gênese, é preciso remontar ao episódio *Dona Tromba* (2010).

Nesse episódio, Finn e Jake estão na casa da Dona Tromba, uma pequena elefante fêmea, cuja especialidade é fazer tortas de maçã. Durante a conversa, a personagem revela aos protagonistas que gostaria muito de provar a Maçã de Cristal, que, supostamente, estaria no meio da floresta. Entusiasmado pela possibilidade de uma nova aventura, Finn concorda em levá-la até a Árvore de Cristal para realizar o sonho dela. Após enfrentar diversos monstros e quase serem mortos, os personagens encontram a árvore e, como o esperado, no topo havia a maçã. Contudo, eles não esperavam que a árvore fosse guardada por um guardião de cristal cujo função era proteger a árvore revidando/imitando os golpes dos intrusos. Assim, todos os golpes

dos protagonistas eram imitados pelo guardião, neutralizando-os. Desse modo, Finn teve a ideia de inventar um diálogo em que perguntava para Jake se podia provar da maçã e este respondia que sim. O guardião de cristal, ao reproduzir/imitar o diálogo, acabou aprovando a solicitação dos heróis e a Dona Tromba pôde, por fim, morder a maçã.

Assim, o guardião do cristal assume as características e funções do guardião do limiar ao apresentar ao herói um desafio a ser superado. Entretanto, essa barreira não poderia ser superada na força física e, portanto, coube ao herói compreender o enigma e colocar em ação uma estratégia que consistia em agir conforme as leis do guardião: a imitação. Agindo desse modo, Finn torna o guardião do limiar um aliado para alcançar seu objetivo.

09. O Arauto

A figura do arauto remonta à época das cavalaria, sendo eles que lançavam desafios e anunciavam a mudança. Não obstante, os arautos tinham a função de identificar as pessoas em batalhas, torneios e grandes eventos, como os casamentos. Igualmente, podiam recitar as causas dos conflitos sempre que uma guerra era iminente, ou seja, fornecer motivação aos guerreiros.

O arauto surge, normalmente, no primeiro ato da história, contudo, ele pode igualmente surgir em qualquer outro ponto da narrativa, pois sua função deve impulsionar o herói sempre que possível para que prossiga em sua jornada. Desse modo, o arquétipo do arauto pode se apresentar em mais de um personagem. Aliás, ele pode ser uma pessoa ou mesmo um fenômeno da natureza, como uma tempestade ou terremoto que vem anunciar uma grande mudança. Assim sendo, essa figura pode ser positiva ou negativa e, até mesmo, neutra, ou seja, em algumas histórias, o arauto pode ser uma força do bem que chama o herói a uma aventura positiva. Em outras, ele pode ser uma máscara para outro arquétipo, por exemplo, a sombra, que instiga o herói a adentrar uma aventura negativa.

Arquétipo do Arauto: Billy

Ídolo de Finn, Billy foi o herói (além de seu pai Joshua) que o inspirou a se aventurar. Finn e Jake o conhecem muito tempo depois de o personagem desistir de se aventurar, pois, segundo ele, não fazia mais sentido resgatar princesas e recolher tesouros. Já idoso, ele ainda passa alguns ensinamentos para os protagonistas antes

de falecer nas mãos do Lich, que assume seu corpo para conseguir o Enquirídio no episódio *O Lich* (2012).

Após sua morte, conhecemos a ex-namorada de Billy, Canyon, no episódio *Lista do Que Fazer Antes de Morrer do Billy* (2014). Na ocasião, Canyon encontra Finn para entregar a capa de seu ídolo e ambos vão até a antiga morada do personagem, onde encontram um documento em que Billy havia elencado o que ele gostaria de fazer antes de morrer. Então, Finn e Canyon resolvem cumprir a lista como uma homenagem ao herói falecido.

Entretanto, Finn descobre um último desejo escondido num canto do pergaminho: Billy gostaria de ficar deitado de costas no mar enquanto olha para as estrelas. O protagonista precisa, então, enfrentar seu medo do oceano e, numa viagem simbólica, consegue vencer seu temor. Deitado de costas no mar, ele vislumbra a figura de Billy que se forma no céu desenhada com estrelas. O personagem pede para o herói dizer a Canyon que ele ainda a ama e revela que o pai biológico de Finn está vivo. Esta é a primeira vez que se fala em Martin.

Esse episódio, em especial, revela dois tipos de arautos: Canyon e Billy. Canyon o leva até a lista de desejos do herói falecido e, desse modo, anuncia uma série de desafios a qual o protagonista se vê instigado a aceitar. Ao cumprir a lista, o herói consegue superar seus medos, se preparar para o próximo passo, ou seja, para o que Billy estava prestes a lhe revelar. No que tange a figura do Billy, ele desempenhou a função de arauto ao anunciar que Martin, pai de Finn, estava vivo. A partir dessa revelação, Billy lançou para o herói um desafio maior: encontrar seu pai. Nesse sentido, toda a trajetória vivida pelo protagonista até aquele episódio o havia preparado para a próxima etapa da série. Na verdade, é nesse ponto da série que os episódios começam a revelar conexões estreitas entre eles, o que será mais amplamente retomado no capítulo seguinte dessa investigação.

10. O Camaleão

Na maioria das histórias, o arquétipo do camaleão é utilizado nas relações entre homem e mulher. Contudo, essa figura pode ser aplicada em outros personagens na medida que as transmutações forem necessárias para o desenvolvimento da narrativa. Nesse sentido, é da natureza do camaleão ser instável, ou seja, estar em constante transformação, sendo sua principal função psicológica

expressar o *animus* e a *anima*, energias masculinas e femininas que compõem a personalidade dos indivíduos, como já mencionado anteriormente.

Enquanto função dramática, o camaleão promove dúvida e suspense à história, incitando questões como: “Será que ele(a) vai me trair?”, “Ele(a) é meu(minha) amigo(a) ou inimigo(a)?”, entre outros. Nessa perspectiva, o arquétipo do camaleão revela a faceta do termo “fatale”, que se manifesta, em grande medida, em personagens femininas, mas igualmente nos masculinos e, assim como acontece com outros arquétipos, o camaleão funciona como uma máscara, podendo ser usada por qualquer um, até mesmo pelo herói para ultrapassar o guardião do limiar.

Arquétipo do Camaleão: Fern Samambaia

Após os eventos de “É Você?” (2014), uma cópia de Finn se transforma na espada Finn, residindo no interior da gema azul cravada na guarda da espada. Mais adiante, precisamente no episódio *Reinício* (2016), o implante cibernético no crânio de Susana Forte é ativado e a personagem tenta capturar Finn para levá-lo de volta à Ilha dos humanos (que será descoberto posteriormente). Entretanto, o herói entra num embate físico com Susana no caminho, mas, como a personagem adquiriu uma força sobre-humana (o que a levou a matar Chicletão e a ferir gravemente Jake), o braço de Finn se transforma novamente na espada Grama (na verdade, quando o braço renasce, traz consigo a semente da espada), que se sente ameaçada e se desmembra do corpo de Finn para atacar a personagem. Novamente, o herói fica sem seu braço direito.

Ao vencer Suzana, a espada Grama se revela um novo personagem: Fern Samambaia, resultado da fusão da cópia de Finn e do demônio que residia na espada Grama. O personagem é composto inteiramente de grama e apresenta a forma de Finn. Aos poucos, vão surgindo sua boca e outros sentidos, como sua audição. No início, quando ele conhece Finn, Samambaia fica confuso, pois, na cabeça dele, é o Finn verdadeiro, o que não deixa de ser verdade, pois, no episódio “É Você?” (2014), Finn havia se duplicado, mas um deles apenas deveria existir e, por essa razão, surge a espada Finn, ou seja, ele é realmente o herói, ou ao menos uma espécie de clone dele.

Quando se vê de volta, Samambaia vai morar no teto da Casa na Árvore e interage com Finn e Jake. Contudo, o personagem recobra suas memórias de quando era o garoto e a vontade de retomar seu lugar vai aumentando. No decorrer de seu

auto redescobrimto, Samambaia descobre que consegue mudar de forma, ou seja, ele consegue assumir o corpo real de Finn. Este, por sua vez, não desconfia da intenção de Samambaia e, somente no episódio “Os Três Baldes” (2017), revela sua verdadeira intenção. Fern leva Finn até um templo no interior de uma montanha e o aprisiona. Entretanto, Finn consegue escapar e, num embate com Samambaia, vence-o, deixando o corpo do rival desmembrado no campo. Mais tarde, Gumbald (tio de Jujuba) vai até Samambaia e o recolhe para torná-lo seu vassalo. No último episódio da série, intitulado *Vem Comigo* (2018), Fern, que voltara a ser amigo de Finn após a luta entre os Reinos Doce e Gumbaldia, encontra sua redenção ao morrer.

A partir do exposto sobre o camaleão, é possível observar que esse arquétipo, enquanto máscara, está presente em vários personagens da série, como no que diz respeito ao Rei Gelado, ao tio Gumbald, a Marceline, entre outros citados e não citados neste texto. Contudo, em Samambaia, o arquétipo é evidente, pois ele convive a todo momento com uma dualidade: quer tomar o lugar do Finn ao mesmo tempo que sabe que eles são a mesma pessoa. Essa dualidade o torna ambíguo, ou seja, ora ele quer ser amigo do herói, ora deseja a morte deste. Outrossim, Samambaia é um indivíduo que almeja encontrar seu lugar no mundo e, ao não conseguir se localizar, acaba tomando decisões contraditórias de maneira impulsiva.

Desse modo, o camaleão é manifesto em Fern enquanto um ser dúbio, fragmentado e complexo, o qual nem ele mesmo sabe quem realmente é, irradiando essa dúvida em suas relações com os demais.

11. O herói

Em termos gerais, a figura do herói simboliza o indivíduo em sua jornada cotidiana e, portanto, diz respeito a sua alma em constante transformação. Contudo, o herói, cuja gênese significa servir e proteger, precisa transcender seus limites e seu ego (que se encontra fragmentado) para encontrar seu verdadeiro “eu”, sua identidade, num processo que provocará o confronto entre o indivíduo, seus guardiães e monstros internos. Igualmente, todo arquétipo pode conter em si um pouco de herói e, dessa maneira, se configurar em variações, como o herói picaresco, ou mesmo usar o arquétipo como máscara temporária, conforme a demanda da história, por exemplo, um mentor que age heroicamente para dar tempo ao herói em sua fuga.

Segundo Campbell (2007),

Numa palavra: a primeira tarefa do herói consiste em retirar-se da cena mundana dos efeitos secundários e iniciar uma jornada pelas regiões causais da psique, onde residem efetivamente as dificuldades, para torná-las claras, erradicá-las em favor de si mesmo (isto é, combater os demônios infantis de sua cultura local) e penetrar no domínio da experiência e da assimilação, diretas e sem distorções, daquilo que C. G. Jung denominou de “imagens arquetípicas”. (CAMPBELL, 2007, p. 27).

Desse modo, o herói desempenha algumas funções, que se pode elencar: 1) Identificação com a plateia, ou seja, o herói é o responsável por abrir a janela pela qual o espectador assistirá a história, convidando-o a adentrar o universo da narrativa, provocando a identificação do público. Entretanto, o herói deve ter qualidades, emoções e motivações comuns à plateia, isto é, que todos já tenham sentido alguma vez, como raiva, desejo, competição, patriotismo, entre outros, ao passo que deve ser único, universal e original. Quanto mais real, maior a identificação. 2) O herói deve crescer no decorrer da história por meio de obstáculos que são ultrapassados e da conquista de metas e, a partir disso, adquirir conhecimentos. 3) A ação é outra função importante do herói, pois são suas vontades e desejos que fazem a história seguir adiante, tornando-o o personagem que mais age na narrativa. 4) O sacrifício do herói é, em grande medida, a qualidade mais preciosa ao personagem. Não basta ser forte ou corajoso, é preciso ser capaz de se sacrificar para ser verdadeiramente um herói. 5) Os heróis são arquétipos que nos ensinam a lidar com a morte e esta pode ser representada por meio da morte desse herói ou de um amigo, parente ou pessoa amada.

Nesse sentido, o herói é, segundo Campbell, o homem ou a mulher que conseguiu superar suas limitações e alcançou formas humanas válidas e, portanto, pode falar com eloquência sobre as fontes inesgotáveis de onde provém a sociedade, isto é, sua gênese. Desse modo, o herói morre como homem comum e renasce como homem eterno para retornar ao seu meio e transformá-lo com seu aprendizado adquirido no decorrer da jornada (CAMPBELL, 2007).

No que diz respeito à disposição do herói, Vogler classifica dois tipos: 1) Os decididos, ou seja, aqueles que não têm medo da jornada, adoram aventuras e são automotivados. 2) Os pouco dispostos, isto é, que têm dúvidas e hesitações e,

portanto, precisam de motivação externa para que o herói se convença de que é necessário aceitar o chamado à aventura.

A partir desse breve panorama, Vogler elenca quatro tipos de heróis, sendo eles:

1. Anti-heróis: Esse arquétipo não é o oposto do herói. Trata-se de uma variação em que o personagem pode ser um marginal ou vilão do ponto de vista da sociedade, mas com quem a plateia se solidariza, de alguma forma. Isso é possível, uma vez que todo indivíduo possui um lado sombrio. Esse arquétipo pode se apresentar sob duas formas: a) ter uma trajetória similar ao herói convencional, mas possuir um forte cinismo ou uma qualidade ferida; b) ser a figura central de uma história, contudo, não admirada pela plateia. A esse se denomina herói trágico. Personagem correspondente: Princesa Carço.

2. Heróis voltados ao grupo: Esses heróis são orientados para o grupo à medida que suas ações priorizam os indivíduos da comunidade a qual pertence. É comum que esse personagem, ao fim de sua jornada, fique em dúvida sobre continuar no mundo especial ou voltar ao mundo comum, ou seja, ao mundo que ele pertence. Personagem correspondente: Finn Mertens.

3. Heróis solitários: Contrários aos heróis voltados ao grupo, esses personagens buscam retornar sempre ao seu mundo comum, que é a solidão, ou seja, em algum momento há o contato com o grupo que se torna o mundo especial, contudo, esses heróis não se sentem à vontade e, portanto, procuram a reclusão. Personagem correspondente: Lemonhope.

4. Heróis catalizadores: A função principal nesse tipo de herói é provocar transformações nos outros, contudo, eles não sofrem grandes mudanças. Nesse sentido, esse tipo de herói é útil para seriados, pois, como são voltados a orientar os demais personagens para o crescimento, acabam por proporcionar a possibilidade de um trabalho a longo prazo. Personagem correspondente: Jake.

Arquétipo do Herói: Finn Mertens

Como já discutido no desenvolvimento desta tese, Finn é um humano encontrado sozinho na floresta quando bebê por Margareth e Joshua, os quais decidem adotá-lo. Logo no primeiro episódio de *Hora de Aventura*, intitulado *Pânico na Festa do Pijama* (2010), fica claro que o personagem tem o desejo de ser herói e, para tanto, pratica ações voltadas à proteção do povo doce. Nesse sentido, Finn apresenta as características que definem a figura do herói cuja determinação é ser decidido, automotivado e não ter medo de se embrenhar em aventuras. Todavia, o personagem não é perfeito, pois apresenta traços reais, humanos, ou seja, ele é uma criança com dúvidas e limitações físicas que adora se divertir, ama seu amigo/irmão Jake e é determinado a ser alguém importante quando crescer. Esses fatores (que indiciam a configuração do herói juvenil) apontam para a identificação do público infantil, assim como o adulto, pois se relaciona com desejos e modos de vida comuns aos espectadores.

No que diz respeito ao crescimento, Finn é, talvez, um dos personagens de animação cuja complexidade no processo de identificação e crescimento/amadurecimento são pontos cruciais para a narrativa. O protagonista inicia a série com 12 anos, isto é, uma criança que sonha ser herói. Contudo, no término da animação, Finn está com 17 anos, conheceu sua origem, enfrentou criaturas extremamente poderosas, salvou o mundo de um novo extermínio, perdeu duas vezes seu braço direito, se decepcionou com o pai, aprendeu o que é o real sentido do amor, conheceu sua mãe e abriu mão de morar com ela nas Ilhas das Fundadoras e voltou para os amigos, entre outras realizações. Certamente, o personagem cresceu no decorrer das dez temporadas, transformando-se em um adulto consciente de sua função e lugar no mundo.

Quanto à ação, por ser automotivado, Finn está sempre em movimento. Ainda que muitos episódios sejam focados em outros personagens, o herói está envolvido de alguma maneira em algum ponto da narrativa e, portanto, promove o desdobramento da série.

Por fim, o sacrifício e a morte são pontos importantes no desenvolvimento do personagem. Finn experimenta, por muitas vezes, a perda, sendo algumas delas sua namorada Phoebe (Princesa de Fogo), seu braço direito, seu amigo Chicletão, seu ídolo Billy e seus pais. Os sacrifícios são recorrentes na vida do herói, que precisa aprender a lidar com as consequências de seus atos, assim como a morte, a exemplo do episódio *A Nova Fronteira* (2011), em que Jake tem um sonho premonitório com a

Coruja Cósmica e sabe que vai morrer em breve. Então, ele procura explicar para Finn aonde ele irá (conforme os preceitos budistas), mas o herói se recusa a aceitar e faz o possível para que o sonho não se realize. Outrossim, a série revela que Finn é uma alma que reencarna constantemente por não conseguir compreender sua missão na Terra e, portanto, para ser tornar um herói completo, o personagem precisa buscar, para além de sua identidade, a razão de sua existência.

A partir do exposto, é possível verificar que os arquétipos são constructos flexíveis e permeáveis amalgamados no inconsciente coletivo e que, quando aplicados na composição de personagens, confirmam-se como elementos de identificação imprescindíveis na promoção do diálogo entre obra e público. Desse modo, ao se analisar Hora de Aventura pela perspectiva dos arquétipos, pode-se averiguar que as bases arquetípicas são elementos cruciais no estabelecimento identitário de cada figura, compondo, por sua vez, estruturas psicológicas complexas tecidas e sobrepostas em camadas que atendem às constantes demandas surgidas no decorrer da série, assim como influenciam na jornada do herói, assunto a ser abordado no próximo subcapítulo.

2.4 A MASMORRA DO PAPAÍ²⁷: UMA JORNADA HEROICA

Ante o exposto sobre os arquétipos, é possível ingressar nas fases que compõem a jornada do herói. A investigação sobre esse tema nos guiará na averiguação do crescimento/desenvolvimento do protagonista (Finn) e, consequentemente, sua influência na estruturação da série. Todavia, a pesquisa se alicerça predominantemente nos preceitos de Christopher Vogler, devido à organização dos estágios da jornada, visando a escrita para cinema e televisão a partir de Joseph Campbell.

Campbell discute sobre a jornada do herói como a separação ou afastamento do mundo externo para o interno, do macrocosmo para o microcosmo, “uma retirada, do desespero da terra devastada, para a paz do reino sempiterno que está dentro de nós” (CAMPBELL, 2007, p. 27), ou seja, trata-se do deslocamento do mundo real para o inconsciente infantil no qual residem as potencialidades vitais que não são

²⁷ No episódio A Masmorra do Papai (2012), Finn precisa vencer as armadilhas criadas por Joshua (seu pai adotivo) para provar a ele que não é mais um bebê. Entretanto, Joshua já está morto, mas, em uma gravação, ele pede para Jake acompanhar Finn em sua jornada, para que, no fim da masmorra, o herói consiga vencer o demônio aprisionado e conquistar o prêmio por sua bravura: a espada de Sangue do Demônio.

desenvolvidas na vida adulta. Este é o cerne da ação do herói, local onde os estágios da jornada o levarão à superação de seus limites e conquista de sua identidade, configurando o que Campbell denomina Monomito. Este, por sua vez, tem origem nos rituais de passagem e apresenta como unidade nuclear os estágios separação-iniciação-retorno. O percurso por esses três estágios é representado por Campbell na figura a seguir:

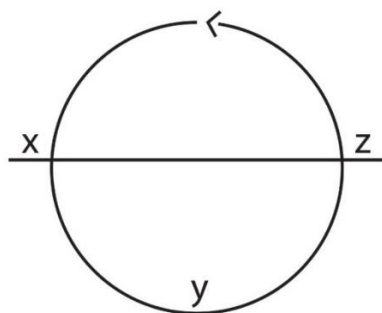


Figura 1: Unidade nuclear do Monomito (separação-iniciação-retorno).

Fonte: Campbell (2007, p. 36)

A partir da figura, é possível verificar que os três grandes estágios pelos quais o herói percorre o leva para o início de sua empreitada, ou melhor, seu mundo cotidiano.

Tanto a mitologia quanto os contos de fada trabalham com símbolos que remetem ao caminho sombrio interior a ser percorrido mediante superação de incidentes fantásticos e irreais, ou seja, das representações de natureza psicológica transpostas para a natureza física, transmutando-se em figurações oníricas. Não obstante, os obstáculos presentes na jornada do herói ocultam uma razão essencial, psicológica e emocional que o herói deve superar para conquistar seu prêmio, modificar-se e transformar seu mundo (CAMPBELL, 2007).

Segundo Vogler,

O modelo da jornada do herói é universal, ocorrendo em todas as culturas, em todas as épocas. Suas variantes são infinitas, como os membros da própria espécie humana, mas sua forma básica permanece constante. A jornada do herói é um conjunto de elementos extremamente persistente, que jorra sem cessar das mais profundas camadas da mente humana. Seus detalhes são diferentes em cada cultura, mas são fundamentalmente sempre iguais. (VOGLER, 1997, p. 24).

Nesse sentido, as histórias acabam por retratar modelos da psique e, portanto, se tornam psicológica e emocionalmente válidas, ainda que se realizem por figuras fantásticas ou irreais, o que torna a jornada do herói, por sua vez, uma fonte universal de sentidos, pois nela estão contidos símbolos, neuroses, psicoses, entre outros, inerentes ao ser humano e partilhados por um inconsciente coletivo.

Seja uma viagem a um lugar real ou uma jornada interior, toda história tem um herói e este precisa sair de seu mundo comum para se aventurar num ambiente hostil, transformando-se e partindo sempre de um ponto a outro, por exemplo, da fraqueza à força, da tolice à sabedoria, do amor ao ódio e assim por diante. Desse modo, o percurso da história é composto por estágios comuns a vários outros relatos e podem abordar incursões interiores do herói. Nesse sentido, “o protagonista de toda história é um herói de uma jornada, mesmo se os caminhos que segue só conduzirem para dentro de sua própria mente ou para o reino das relações entre as pessoas” (VOGLER, 1997, p. 28). Desse modo, segundo Vogler, os estágios da jornada do herói constituem-se em:

1. Mundo Comum
2. Chamado à Aventura
3. Recusa do Chamado
4. Encontro com o Mentor
5. Travessia do 1º Limiar
6. Testes, aliados, inimigos
7. Aproximação da Caverna Oculta
8. Provação Suprema
9. Recompensa
10. Caminho de Volta
11. Ressurreição
12. Retorno com Elixir

Em consonância com a estrutura do Monomito de Campbell, os estágios da jornada organizados por Vogler são divididos igualmente em três núcleos, contudo, o autor os aborda em termos de atos, que, quando representados graficamente, correspondem ao diagrama a seguir:

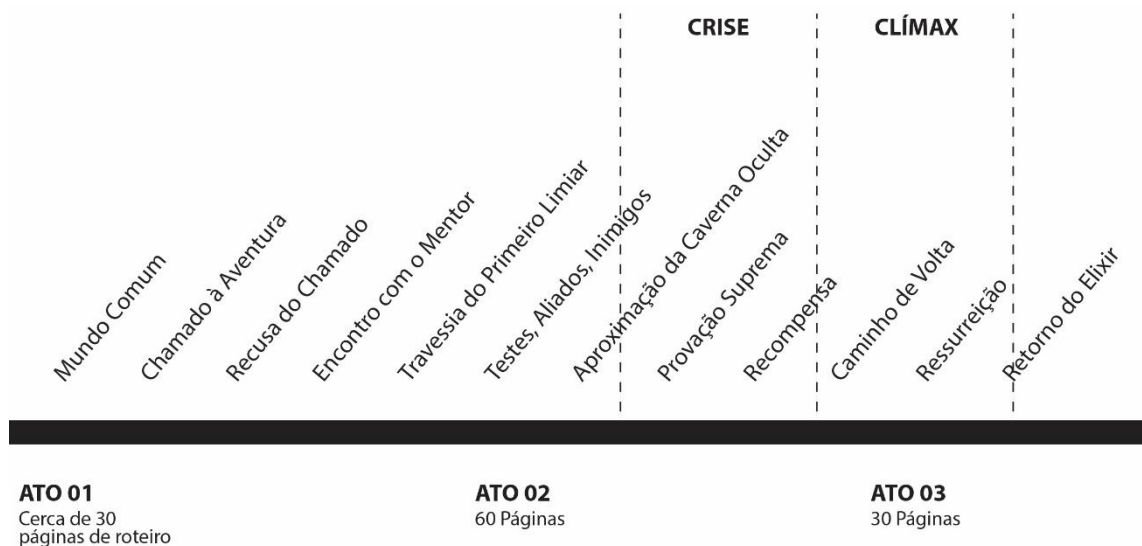


Figura 2: Estágios da Jornada do Herói.
Fonte: Vogler (1997, p. 30)

A figura apresenta, linearmente, todos os doze estágios da jornada. Contudo, é possível que as histórias contemplem apenas algumas dessas etapas, como num filme publicitário de 30 segundos no qual a narrativa precisa encantar/convencer o espectador em sua breve abordagem. Já no que diz respeito a séries, a jornada do herói pode se desmembrar por entre os vários episódios e temporadas, proporcionando sua renovação por meio do início e fim de ciclos de vários personagens e tramas, a exemplo de *Hora de Aventura*, que conta com dez temporadas. Portanto, analisar a jornada do herói na série significa contemplar uma estrutura macro que, por sua vez, se realiza por meio de microestruturas disseminadas nos diversos episódios. Entretanto, antes de iniciar a análise da jornada na série, faz-se necessário compreender o que cada estágio significa no crescimento do herói.

1. O mundo comum

Segundo Vogler, o mundo comum é o contexto no qual o herói está imerso, podendo esse local ser físico, por exemplo, uma comunidade, um núcleo familiar ou mesmo o passado do personagem. Nesse sentido, o mundo especial diz respeito a uma realidade e/ou conjuntura que está por vir, ou seja, trata-se de uma situação que contrasta com o mundo comum do herói, uma nova situação que impõe

a ele desafios para resolver os problemas e conflitos que já estão presentes, de alguma maneira, em seu mundo comum.

A partir dessa premissa, o mundo comum se caracteriza por uma etapa na qual são desenvolvidos alguns elementos importantes para possibilitar o desencadeamento da história, que, conforme Vogler, compreende: 1) Os indícios do mundo especial, no qual o autor pode montar um pequeno modelo que trata o mundo especial a partir da inserção de alguns sinais sobre os dilemas e batalhas a serem enfrentados pelo herói. 2) As sugestões sobre a questão dramática, ou seja, questões levantadas pelo público, como se o herói conseguirá retornar para sua casa, entre outros. Esses questionamentos prendem o espectador e criam um vínculo emocional com os personagens. 3) A apresentação dos problemas internos e externos do herói, ou seja, os dilemas que o herói enfrenta psicológica, moral e/ou emocionalmente, em contraste com os problemas do mundo que ajudam a impulsioná-lo na história. 4) A apresentação do herói, ou melhor, como a plateia vai encontrá-lo no mundo comum para que se criem vínculos com o personagem. Para tanto, é preciso que se reconheçam no herói traços reais e que permitam ao público ver o mundo por seus olhos. 5) O estabelecimento da identificação do público com o herói nas primeiras cenas por meio de necessidades universais. 6) A revelação das carências, falhas e feridas do herói (ora visíveis, ora não) que o fazem buscar a compensação e/ou complemento de suas necessidades por meio da aventura, assim como apontar falhas no caráter do personagem que o põem em confronto consigo e com os outros. 7) A definição do que está em jogo e o tema, isto é, apresentar uma condição que promove a reflexão sobre o que está envolvido em seu dilema e sobre o que trata a aventura. Muitas vezes, o tema não é revelado no primeiro ato, mas surge gradativamente no desenvolvimento da narrativa.

Em *Hora de Aventura*, as três primeiras temporadas são utilizadas para a apresentação dos personagens e dos diferentes reinos que compõem o universo da série. Nessa perspectiva, a introdução do espectador ao mundo comum do herói não se realiza num único episódio, mas sucessivamente no decorrer de, ao menos, setenta e oito episódios. Contudo, simultaneamente a essa incursão ao mundo da série, os personagens e suas tramas são introduzidos para se desenvolver e muitas delas retomadas posteriormente, o que configura, por sua vez, a rede estrutural da obra a ser estudada adiante.

2. O chamado à aventura

Ainda que pareça estável aos olhos do herói, seu mundo está repleto do que Vogler denomina de “sementes prestes a germinar”, sendo necessário apenas um pouco de energia para revelar a necessidade de adentrar em um novo mundo. Desse modo, o chamado à aventura pode se revelar de inúmeras maneiras, ou seja, pode ser um acontecimento novo anunciado por um e-mail, telegrama ou telefonema, ou ainda uma agitação interior, uma inquietação que impulsiona o herói revelado em sonho, fantasias ou visões. Ou ainda, o chamado pode ser o conjunto de uma série de acasos e coincidências que correspondem à sincronicidade, isto é, uma recorrência de ideias ou acontecimentos que chamam a atenção do herói (VOGLER, 1997, p. 141). Independentemente de sua natureza, o chamado tem uma função primordial que consiste em “ligar o motor, dar a partida na história, uma vez terminando de apresentar o personagem principal” (VOGLER, 1998, p. 140), sendo possível ocorrer mais de uma vez na história, ou seja, o chamado à aventura pode ocorrer sempre que houver a necessidade de impulsionar o herói em sua jornada e atuar em níveis diferentes.

A figura do arauto (já discutida no subcapítulo anterior) pode se revelar um personagem físico (homem, mulher ou animal) que apresenta o chamado ao herói. Contudo, esse arquétipo pode ser utilizado como uma máscara e, dessa forma, ter função de ocultar o lado negativo, a sombra do personagem, sendo, em grande medida, comum que o protagonista interprete erroneamente o chamado de um mentor, aparentemente bem-intencionado, à aventura. Nesse sentido, um vilão pode ser introduzido no mundo comum do protagonista para verificar, ou melhor, fazer o reconhecimento, percorrendo o território para verificar a identidade do personagem principal.

Entretanto, o chamado à aventura nem sempre é interessante ao protagonista, que pode se sentir desorientado, pois, sendo o arauto uma máscara, este costuma revelar sua verdadeira face para fazer o chamado. Contudo, ainda que o herói se sinta atordoado e inclinado a não aceitar a aventura, a perda recente de um amigo, da amada, de um parente ou até mesmo a falta de opção (pois sua vida pode estar em jogo), podem se tornar fatores determinantes para seu ingresso na jornada, e o que parece ser uma aventura positiva pode se tornar uma jornada negativa, isto é, um prelúdio à desgraça, a exemplo do episódio *Frio e Fogo* (2013), no qual Finn tem um sonho com a Coruja Cósmica, cuja função foi anunciar o fim de seu namoro com

a Princesa de Fogo. O herói procurou agir de modo a salvar seu relacionamento, contudo, suas ações acabaram por colaborar no desastre provocado pela ira da princesa, que, ao saber que ele havia provocado seu embate com o Rei Gelado, terminou o namoro.

03. Recusa do chamado

Toda grande aventura pressupõe um risco eminente à vida do herói e, portanto, é natural que ele possa requisitar uma pausa para refletir sobre as consequências da jornada ou até mesmo recusar o chamado logo no início. Mesmo os mais bravos heróis tendem a considerar a recusa ao chamado, pois a experiência (provavelmente) lhes ensinou sobre os ganhos e perdas do engajamento em uma aventura. Desse modo, as desculpas para postergar a decisão são recorrentes e se configuram em bloqueios temporários que são, geralmente, superados pela urgência da busca. Contudo, a recusa persistente do chamado pode acarretar em possíveis desastres e, até mesmo, na não realização da jornada, o que, por um lado, é negativo, mas, por outro, pode se revelar positivo quando o arauto é a máscara do lado sombrio do mentor e este convida o herói a uma aventura que não resultará em glória.

Há também a possibilidade de o herói receber chamados conflitantes, ou seja, ele pode ter que decidir a qual chamado irá atender, como ao convite a uma aventura em terras longínquas ou ao pedido da esposa para ficar com a família. Nesse ínterim, o chamado se configura no momento “em que se articulam as dificuldades de escolha do herói” (VOGLER, 1997, p. 152), o que não se constitui, necessariamente, numa grande dificuldade para os heróis voluntários. Movidos pelo desejo de se embrenhar em aventuras (muitas vezes até procurando oportunidades para se aventurar), tendem a aceitar prontamente o chamado. Nesse caso, outros personagens assumem o papel de adverti-lo sobre os perigos e procurarão incutir medo.

No decorrer dessa etapa, é comum o herói se deparar com o guardião do limiar (discutido no subcapítulo anterior), cuja função é colocá-lo à prova, levantando questões e dúvidas que podem desmotivar o protagonista a se engajar na jornada na tentativa de bloqueá-lo antes que a aventura se inicie. Nessa perspectiva, o guardião levanta questões importantes para a plateia, por exemplo, se o herói conseguirá sobreviver, se ele tem as competências necessárias para a jornada, entre outras. Assim, a recusa à chamada proporciona um momento importante para o estabelecimento dessas dúvidas, ainda que momentaneamente.

Por fim, a natureza curiosa do homem se revela no herói por meio de sua postura transgressora ao aceitar o chamado. Segundo Vogler, trata-se da lei da Porta Secreta, que consiste na constante procura pela necessidade de conhecer todos os segredos. Logo, o herói procurará buscar desbravar tudo o que possa lhe parecer desconhecido.

04. Encontro com o Mentor

Antes de adentrar em uma aventura, é comum que o herói procure se aconselhar com um mentor para compreender melhor o chamado. Recorrer ao mentor é, basicamente, analisar as possibilidades, competências e buscar as ferramentas e forças necessárias para enfrentar os desafios que virão. Contudo, é possível que nesse estágio surjam conflitos entre herói e mentor devido a inúmeros fatores, sendo alguns deles a incompatibilidade de crenças, a imaturidade do herói ou o momento em que o mentor revela sua verdadeira face.

Segundo Vogler,

É comum que o aprendizado, o treinamento e os testes sejam apenas estágios transitórios no caminho de um herói, parte de um quadro mais amplo. Em muitos filmes e histórias, um velho ou velha sábia é uma influência passageira sobre o herói. Mas a aparição breve do Mentor é crucial para que a história ultrapasse bloqueios da dúvida e do medo. (VOGLER, 1997, p. 169).

Após esse estágio de preparação, o herói está apto a iniciar sua jornada, que ocorre efetivamente ao ultrapassar o primeiro limiar.

05. Travessia do primeiro limiar

Depois de receber o chamado, se recusar à aventura, encontrar o mentor e se preparar, chega o momento de o herói atravessar o primeiro limiar, que o leva ao mundo desconhecido. Essa travessia é um ato voluntário e simboliza o comprometimento do protagonista com sua jornada.

Entretanto, a travessia desse limiar pode não ocorrer após o consentimento do mentor. Frequentemente, o protagonista é impulsionado a saltar para o desconhecido por meio de uma força exterior, como um vilão que ataca sem aviso prévio ou um desastre que provoca a travessia antes do esperado. De modo geral, esses acontecimentos alteram o rumo e a intensidade da história, sendo nessa etapa da

jornada que o herói se depara com os guardiões de limiar e precisa dar o passo que concretiza a travessia, ou seja, o salto de fé que nem sempre resulta numa aterrissagem tranquila.

Desse modo, a travessia é descrita por Vogler (parafraseando uma metáfora criada na Disney) como o “voo de avião”. Segundo o autor,

[...] uma história é como um voo de avião, e o primeiro Ato é o processo de carregar, abastecer, taxear a aeronave e ir até a cabeceira da pista para a decolagem. O Primeiro Limiar é o momento em que as rodas deixam o solo e o avião começa a voar. Para quem nunca voou antes, podem ser necessários alguns instantes, até que se sinta adaptado a estar no ar. (VOGLER, 1997, p. 182).

A partir do alçar voo, o herói sai do seu mundo comum para adentrar a um mundo desconhecido e, ao se lançar para o próximo estágio, que compreende os testes, aliados e inimigos, ele realmente inicia sua jornada.

06. Testes, Aliados, Inimigos

Ultrapassado o limiar, o herói se vê no novo mundo. Trata-se de terreno novo para o personagem, sendo necessário aprender sobre suas regras, que podem revelar dificuldades, portanto, o contraste com seu mundo comum o coloca numa posição de perigo. Desse modo, a adaptação a essas novas regras se configura como um dos testes que o protagonista precisa superar para sobreviver. Outrossim, é nessa etapa que o herói se depara com testes diversos, consegue aliados, conhece os inimigos e firma parcerias.

Nesse sentido, a função primordial desse estágio é tornar o herói apto à provação suprema que se revelará adiante. Assim, os testes se configuram em obstáculos que não necessariamente ameaçam a vida do protagonista, mas que o preparam para o embate principal. Outra peculiaridade dos testes é que a provação do protagonista pode estar ligada ao treinamento do mentor, que o acompanha em sua aventura até determinado ponto da história.

No que diz respeito aos aliados e inimigos, o personagem principal buscará descobrir em quem se pode confiar. Assim sendo, ele precisa saber julgar as pessoas na tentativa de angariar aliados e se defender dos inimigos, que, em princípio, podem se revelar a partir de conexões frágeis, mas que são reforçadas no decorrer dos testes.

Igualmente, é nesse estágio que as parcerias são firmadas com os companheiros e as equipes. Os companheiros são responsáveis, muitas vezes, pelo alívio cômico da trama se contrapondo em relação ao arquétipo do herói sério e compenetrado. No que tange às equipes, é possível que o herói consiga reunir um grupo de pessoas com habilidades específicas que o auxiliem em sua jornada.

07. Aproximação da caverna oculta

Adaptado ao mundo especial, agora o herói se dirige ao epicentro da aventura. Assim, ele caminha por uma região intermediária na qual se encontram guardiões de limiar e outras provas. Trata-se do momento em que o protagonista se prepara para a provação suprema, ou seja, o confronto tão aguardado. Nesse sentido, a aproximação da caverna oculta apresenta algumas funções, como proporcionar um tempo para o herói fazer planos, reorganizar a equipe, se fortificar, realizar a corte, entre outros preparativos.

De modo geral, esse estágio antecede a provação suprema, o momento em que o protagonista terá que colocar em prática todo conhecimento aprendido no decorrer de sua jornada. É o momento em que as percepções são testadas no intuito de verificar se o herói está preparado para o desafio maior.

08. A provação suprema

Nessa etapa da jornada, o protagonista se depara com a provação suprema, ou seja, ele enfrenta seu maior inimigo. Contudo, para que se torne um herói, ele precisa morrer, para, posteriormente, renascer e experimentar as consequências do embate contra seu inimigo. Esse movimento na narrativa sinaliza o advento de uma mudança profunda no protagonista, que, somente após essa transformação, conseguirá voltar para seu mundo cotidiano com o elixir e, portanto, estará apto para modificá-lo.

Diferentemente do clímax, a provação é um dos principais núcleos nervosos da história. Segundo Vogler, “muitos fios da história do herói conduzem a ela, e muitos fios de possibilidades e mudanças saem dela para um outro lado” (VOGLER, 1997, p. 215). Nesse sentido, essa crise se torna uma parte central da história ou do segundo ato e move o enredo para seu desfecho, contudo, pode se situar em diferentes locais da estrutura narrativa, podendo ocorrer, por exemplo, no ponto central ou momentos antes (crise retardada) do término de uma história.

09. Recompensa

É comum, em histórias de heróis, haver uma grande comemoração após sua conquista no estágio da provação. Essa etapa tem como objetivo oferecer um momento de descanso e recuperação do protagonista e sua equipe, que celebram a vitória sobre a morte, sendo a fogueira um símbolo em torno do qual os companheiros se reúnem para refletir sobre a aventura. Em relação à plateia, essas cenas são importantes para recuperar o fôlego após uma intensa batalha.

Nesse estágio, o herói toma posse de sua espada, ou seja, daquilo que o torna digno de ser especial, uma vez que ele arriscou sua vida para conquistá-la. Outrossim, ele tomará para si o elixir sagrado, que significa “um meio ou veículo para um remédio” (VOGLER, 1997, p. 247) para, depois, levá-lo ao seu mundo. Nesse sentido, a superação da morte significa igualmente o elixir do herói, o que o torna valioso demais para ser conquistado facilmente e, portanto, arriscar sua vida é primordial para ser digno de recebê-lo.

Conquistado o elixir, o herói transforma-se em um novo ser, isto é, ele passa a fazer parte de uma elite que é reservada para poucos. O protagonista terá desenvolvido uma nova percepção de si e da vida, o que pode levá-lo a compreender o que há por trás de uma decepção e desenvolver até mesmo a clarividência ou telepatia, ou seja, o personagem pode adquirir poderes que ele não tinha.

Contudo, a vitória sobre seu inimigo pode igualmente reverberar no herói de modo negativo. Isso significa que ele pode desenvolver, nesse estágio, distorções sobre sua pessoa e conduta, por exemplo, a soberba. Nessa perspectiva, os heróis podem “superestimar sua importância ou suas proezas depois do embate principal. Mas logo descobrem que só tiveram sorte dessa vez. Terão outros encontros com o perigo, que lhes ensinarão seus limites” (VOGLER, 1997, p. 252).

10. O caminho de volta

Comemorada a vitória e conferidas as lições, o herói precisa decidir se continua no mundo especial ou retorna para casa. Em sua grande maioria, os protagonistas decidem retornar ao seu mundo comum, apesar dos encantos do mundo especial, podendo ainda continuar sua jornada para um outro local, um destino final traçado no início ou no decorrer da aventura.

Nesse estágio, a história pode estar enfraquecida, no sentido de ter sido tensionada no momento do embate para depois ser distendida com as comemorações. Portanto, é necessário empregar novamente energia suficiente para que a história ganhe impulso.

Assim, o caminho de volta significa o estágio em que o herói se dedica novamente à aventura, isto é, após desfrutar de momentos de descontração e conforto, ele precisa voltar à jornada, seja por vontade própria ou por algum motivo externo. Esses motivos externos significam o contra-ataque de neuroses, vícios, carências, hábitos, entre outros, que, após um tempo afastados, retornam com mais força antes de serem dizimados definitivamente. Esse contra-ataque se manifesta em retaliações, como nos casos em que os personagens buscam recuperar o elixir por um seguidor do vilão que busca vingança ou mesmo por uma sombra que se revela o verdadeiro inimigo, o qual o herói precisa derrotar.

Outrossim, é possível que, no caminho de volta, haja uma reviravolta que mude a sorte do protagonista. Assim, a história pode se desenvolver por meio de uma nova perspectiva, impulsionando as ações do herói para um novo provável desfecho, que, nesse momento, revela novos obstáculos antes de se chegar em casa.

11. A ressurreição

Nesse estágio da narrativa, o herói está seguindo rumo ao seu destino final e se encontra uma última vez com a morte. Trata-se do clímax e não mais de uma crise. Assim, o protagonista deve provar que sua jornada realmente o modificou, passando por uma purgação, sendo os sinais de sua mudança agora refletidos na aparência ou comportamento.

Segundo Vogler, “uma das funções da ressurreição é limpar os heróis do cheiro da morte, mas, ao mesmo tempo, deixar que conservem as lições da experiência” (VOGLER, 1997, p. 271). Desse modo, o protagonista acaba por mudar seu comportamento adquirido no decorrer da jornada para outro que demonstre seu amadurecimento. Para tanto, ele será testado uma última vez, pois “aprender algo no mundo especial é uma coisa. Trazer esse conhecimento para casa, como sabedoria aplicada, é algo muito diferente” (VOGLER, 1997, p. 272).

A provação final pode ser um simples embate físico, mas a diferença entre este confronto e os anteriores é que esta provação tem uma escala muito maior, podendo envolver o mundo inteiro. Nesse sentido, esse estágio deve apresentar o herói como

ser ativo na história, engajado nos duelos, podendo até mesmo morrer na história aos moldes dos heróis trágicos. Contudo, no caso de o herói não falecer fisicamente no embate, a ressurreição pressupõe alguns elementos subsequentes à batalha. Assim, o protagonista estará apto a realizar escolhas que indiciam ou não sua real transformação, sendo uma delas a escolha de seu par romântico.

Em se tratando do clímax, este não necessariamente precisa ser explosivo. Há igualmente a possibilidade de o clímax ser tranquilo, isto é, os nós de tensão gerados na narrativa são desatados sem desfechos abruptos. Outrossim, há histórias que apresentam clímax sucessivos. Nesses casos, renascimento e limpeza podem ser experienciados em níveis diferentes.

Outro fator importante nessa etapa diz respeito à catarse, ou seja, à capacidade de provocar a liberação emocional purificadora do público por meio da história, que, na ressurreição, é evidenciada pela identificação do espectador com o herói. Este, por sua vez, consegue criar uma identificação com o público no decorrer de sua jornada. Desse modo, o arco do personagem deve progredir apresentando gradativamente seu amadurecimento por meio das batalhas, das conquistas e dos fracassos.

Por fim, a ressurreição exige o sacrifício do herói entregando algo que lhe é caro, isto é, o protagonista deve santificar a história, consagrando, dessa maneira, sua jornada e sua mudança.

12. Retorno com o elixir

Após ultrapassar os limiares e realizar sua jornada pelos diferentes estágios, o herói pode optar pelo retorno ao ponto de partida, por continuar sua caminhada ou voltar para casa. No entanto, um protagonista é reconhecido como herói na história ao retornar com o elixir para curar feridas abertas. Esse elixir pode ser físico, na forma de remédio, ou abstrato, enquanto aprendizagem, mas o elixir deve sempre modificar o mundo em torno do herói.

Nesse estágio da aventura, as histórias podem ter um desfecho cíclico ou em aberto. O primeiro tipo diz respeito a uma forma conclusiva na qual a história pode retornar para uma situação inicial, retomar personagens apresentados no início da história ou ainda concluir a obra com um final feliz em que tudo se resolve. Nesse caso, as pontas soltas no enredo são fechadas, garantindo o acabamento definitivo da história. Contudo, o segundo tipo de fechamento, o aberto, fecha a história

deixando lacunas que possibilitam a reflexão sobre o enredo, isto é, o fim em aberto provoca o público a pensar sobre possíveis continuidades da obra.

Para além de concluir uma aventura, o retorno tem como especialidade a “distribuição final de recompensas e castigos” (VOGLER, 1997, p. 298), que oscilam conforme os esforços e maldades praticados pelos personagens. Por fim, esse estágio precisa concluir a história satisfatoriamente e, entre tantos modos de se fechar um enredo, pode-se optar pelo equivalente à pontuação gramática, isto é, uma história pode ser finalizada com um ponto final, um ponto de exclamação, de interrogação ou reticências. Cada uma dessas pontuações equivale à maneira como o autor deseja que a obra provoque o público.

Ainda em relação ao herói, este pode apresentar duas características comportamentais após sua jornada: ele pode estar mais triste, porém mais sábio, ou pode estar mais triste, porém não mais sábio. Esses aspectos refletem diretamente na aprendizagem adquirida pelo personagem no decorrer da jornada, assim como sua maneira de lidar com essa experiência e se ele conseguiu ou não o elixir. Nesse sentido, o protagonista que não consegue trazer para casa o elixir tem como condenação “repetir as provas até que a lição seja aprendida ou o elixir seja trazido para casa e compartilhado” (VOGLER, 1997, p. 303).

2.4.1 As jornadas dos heróis

Finalizada a explanação sobre os estágios da jornada do herói, é necessária a realização de uma análise que aponte as etapas supracitadas no contexto de evolução dos personagens Lemonhope e Finn Mertes.

A justificativa para a escolha dos objetos de análise se dá pela observação dos estágios da jornada do herói aplicados com maior ênfase no arco desses personagens. De um lado, Finn, enquanto protagonista da saga, desenvolve sua trajetória cujos estágios da jornada são encadeados de maneira a se ajustar no decorrer das 10 (dez) temporadas da animação. Por outro lado, Lemonhope, enquanto personagem secundário e inserido num núcleo específico, desenvolve sua jornada heroica em três episódios.

Desse modo, o objetivo da análise é verificar as aproximações e distanciamentos da jornada do herói a partir da caminhada dos personagens Finn e Lemonhope, uma vez que tanto a questão do protagonismo quanto do tempo para

desenvolvimento das jornadas influencia no modo como as etapas são abordadas na animação seriada.

Para tanto, a metodologia que embasa as análises se divide em dois momentos: o primeiro diz respeito à descrição dos episódios com uma sinopse; o segundo apresenta as aproximações e distanciamentos das etapas na narrativa em relação à jornada do herói supracitada e que, no que se refere à saga de Lemonhope, concentra-se em três episódios. Contudo, devido ao grande número de episódios que constituem as temporadas de *Hora de Aventura*, a metodologia de análise da jornada de Finn Mertens sofre um ajuste. Desse modo, as sinopses dos episódios são substituídas pela descrição dos arcos das temporadas e, para que se possam identificar os pontos de virada na evolução da trajetória do protagonista, são apresentadas sinopses de episódios-chave, ou seja, dos episódios em que se verifica a transformação/evolução da jornada do protagonista com evidência, para, somente após, ser realizada a discussão sobre as características dos estágios da jornada desse herói em específico.

2.4.2 A jornada de Lemonhope

O personagem Lemonhope é um pequeno cidadão do Reino Limão apresentado no episódio “Velha Demais” (2014) e participa da série nos episódios especiais “Lemonhope – Primeira Parte” (2014) e “Lemonhope – Segunda Parte” (2014). Ele é introduzido ao público no calabouço do Duque Lemongrab, quando a Princesa Jujuba o descobre sozinho tocando sua harpa. A partir desse ponto, o personagem desenvolve seu arco próprio nos dois episódios subsequentes.

Contudo, para o melhor entendimento da jornada de Lemonhope, é necessário realizar uma explanação sobre os episódios que dizem respeito a sua evolução.

Sinopse do episódio Velha Demais (2014)

Princesa Jujuba e Finn são convidados a um jantar no palácio de Lemongrab quando se deparam com um reino em ruínas e um líder totalitário. No decorrer da janta, Princesa Jujuba descobre Lemonhope confinado na masmorra do castelo e decide levá-lo para o Reino Doce, contudo, é impedida por Lemongrab. Então, ela e Finn elaboram um plano para confrontar Lemongrab e este os envia para o calabouço juntamente com Lemonhope. Confinados, Jujuba incentiva Lemonhope a tocar a

flauta de Finn para fazer com que Lemongrab se irrite e, dessa forma, os liberte. Em meio à música, Lemongrab 2 (clone de Lemongrab) liberta os prisioneiros contra a vontade do soberano, que, furioso, pune o irmão, engolindo-o. Entretanto, antes de desaparecer, Lemongrab 2 pede para Lemonhope se preparar e voltar ao reino para salvar seu povo. Assim, sob o comando de Lemongrab 2, a população acaba por facilitar a fuga de Jujuba, Finn e Lemonhope.

Sinopse do episódio Lemonhope – Primeira Parte (2014)

Lemonhope é levado pela Princesa Jujuba ao Reino Doce, no qual, para além de encontrar um lar que o acolheu, recebe lições sobre o regime de Lemongrab e é instruído pela princesa sobre a necessidade de ajudar o povo Limão, que agora sofre com as punições do seu líder por ter facilitado a fuga do pequeno limão. Nesse momento da história, o protagonista começa a ter sonhos estranhos que envolvem uma porta vermelha numa espécie de prisão e figuras familiares distorcidas, como Jujuba e os irmãos Lemongrab. Contudo, ainda que o personagem tema que algo terrível esteja acontecendo no Reino Limão, ele não sente que deva ajudar seu povo, afirmando que foi opção deles de libertá-lo. Então, Jujuba tenta sensibilizá-lo levando-o para os limites do Reino Limão, para que ele veja a situação da população, entretanto, o pequeno decide fugir para viver sua liberdade quando encontra um navio²⁸ e se refugia no convés. Porém, o navio é atacado e ele fica sozinho no meio do deserto. Quando suas provisões acabam, Lemonhope se vê obrigado a deixar o navio “naufragado” para caminhar em busca de outro lugar para ficar. Desnutrido e sedento, ele observa no caminho uma nuvem que o acompanha desde sua saída do navio e acaba desmaiando.

Sinopse do episódio Lemonhope – Segunda Parte (2014)

Lemonhope é salvo da morte por Flanel, um aventureiro que navega pelos céus em busca de tesouros em seu barco disfarçado de nuvem. Ele revela ao herói que o observa desde quando o personagem vivia no barco “naufragado” e oferece a ele a oportunidade de ser seu aprendiz. O pequeno limão aceita a proposta e inicia uma

²⁸ O navio deste episódio navega por uma espécie de oceano seco, ou seja, ele se movimenta por entre a areia do fundo do que aparentemente era oceano, fazendo uma possível referência ao longa-metragem Piratas do Caribe – No fim do mundo (Gore Verbinski, 2007), em que o navio Pérola Negra se encontra no mundo invertido e navega por um mar de pedras, que, na verdade, são cascos de siris.

série de aventuras com seu novo mestre. Contudo, o protagonista continua tendo pesadelos recorrentes que envolvem Lemongrab, quando, por fim, em uma conversa com Flanel, decide voltar ao reino natal para libertar seu povo. Ao chegar no Reino Limão, ele logo encontra Lemongrab, que o desafia a tocar sua harpa, pois agora ele tem rolhas que tapam seus ouvidos e não poderá ser atingido. Contudo, Lemongrab 2, que está vivo no estômago de Lemongrab, coloca suas mãos para fora pela boca do irmão e tira as rolhas. Lemonhope toca sua harpa e a melodia doce do instrumento faz com que Lemongrab aumente exponencialmente ao ponto de explodir. Após, Lemonhope continua o sonho em que ele tem asas. Contudo, nesse sonho, ele chega num ninho de pássaros e se torna um deles, pois acaba de renascer. Em seguida, Princesa Jujuba e Finn vão para o Reino Limão para ajudar o povo a se organizar e, enquanto ela “remenda” Lemongrab, conversa com Lemonhope sobre sua ascensão ao trono. Porém, ele revela que agora entende a situação, mas ainda prefere viver sua vida em liberdade e vai embora. Muitos anos depois²⁹, já idoso, o pequeno herói retorna para o Reino Limão, que está abandonado, aconchega-se numa cama e adormece feliz.

2.4.2.1 Análise da jornada de Lemonhope

Considerando as etapas que constituem a jornada do herói supracitadas, verifico que a jornada de Lemonhope apresenta similaridade com o conteúdo exposto, ao mesmo tempo em que se afasta quando condensa alguns dos estágios, tornando a duração e complexidade abreviadas na narrativa, contudo, ainda mantendo relação com a espinha dorsal que conduz a aventura, segundo Vogler. Para tanto, é preciso refletir sobre essas etapas no interior dos episódios.

Tendo em vista o início da jornada a partir do mundo comum, a introdução do personagem no episódio “Velha Demais” (2014) serve como ponto de partida para contextualizar quem é, de onde vem e qual é a missão de Lemonhope. Trata-se, nesse sentido, da apresentação do herói a partir de um contexto pontual (ele está preso numa masmorra, condenado pela doce melodia de sua harpa) que diz ao

²⁹ Aparentemente, o retorno do personagem ao seu lar remete a 1.000 anos após os acontecimentos da série. Por conseguinte, sua volta para casa está situada no término da série. Essa possibilidade é verificada na descrição dos ambientes pelos quais o personagem transita e que apresentam similaridades com a contextualização do último episódio de Hora de Aventura no qual BMO conta para dois personagens sobre a grande batalha que finaliza a série.

espectador qual é sua condição, a qual, por sua vez, reflete o contexto político de um Estado fascista implantado por Lemongrab.

Ao ser encontrado por Jujuba, o personagem tem contato com o que pode se considerar o seu primeiro mentor. Nesse sentido, a ordem de construção da jornada, que apresenta como próximos estágios o chamado e a recusa, é subvertida, isto é, há uma alteração na ordem de acontecimentos previstos numa jornada heroica comum. Quando me refiro ao contato com seu primeiro mentor, me refiro a Princesa Jujuba como a mentora que auxilia Lemonhope a iniciar a expansão de sua consciência, pois, num segundo momento, Lemonhope terá um segundo mentor, Flanel. No entanto, é possível afirmar que novamente a ordem dos fatos nos dois momentos é alterada, pois não se trata do herói que encontra seu mentor, mas sim do mentor que vai até o herói. Outrossim, é possível afirmar que Princesa Jujuba é a mentora que Lemonhope decidiu não seguir e Flanel é o mentor de quem optou ser discípulo. A leitura provável dessas decisões pode residir no fato de que Jujuba, ainda que gentil e generosa, é uma regente, similar ao Lemongrab e, portanto, preza pelas regras. Flanel, de outro modo, preza pela liberdade, objeto de desejo de Lemonhope.

No que tange o chamado, enquanto está no Reino Doce, Lemonhope sonha com uma porta vermelha em meio a uma espécie de labirinto de pedra. No sonho, ele tem asas brancas e está trajado como um anjo. Ele se guia por entre o labirinto pelo som de batidas na porta e, ao chegar até ela, verifica que está trancada, mas observa igualmente que a porta está suspensa, ou seja, não está inserida numa parede. Ao olhar do outro lado da porta fechada, ele não vê quem está batendo. Com isso, acorda ao som do sinal para a sala de aula. Ao analisar como o chamado se realiza no episódio, são possíveis duas leituras: a primeira, literal, diz respeito às advertências de Jujuba para que Lemonhope volte e salve seu povo; a segunda, metafórica, está relacionada com a porta enquanto um chamado para a aventura, um sinal do que está por vir, remetendo à leitura da aventura se apresentando ao personagem, que, por ainda se recusar, não consegue enxergar o que está diante de si.

Nesse sentido, a recusa é um fator que o “cega” para sua missão. Como abordado anteriormente, Lemonhope é um herói do tipo solitário, ou seja, é difícil para ele lidar com pessoas e, em específico, a liberdade é seu maior desejo, sobrepujando, inclusive, a necessidade de salvar seus irmãos e irmãs aprisionados. Outro fator importante a ser apontado é que, por ser muito jovem, essa recusa e seu desejo por liberdade refletem o processo de amadurecimento necessário para que o personagem

possa se dedicar aos demais, fator este que será alcançado somente mais adiante, após ele fugir de Jujuba.

Assim, a travessia do primeiro limiar acontece não com o aceite da aventura, mas justamente com a recusa, o que torna notória a inversão de valores que impulsionam o herói ao mundo especial. Lemonhope atravessa o primeiro limiar sem preparação, levando com ele apenas sua harpa e a flauta que ganhou de Finn. Ele quer fugir de qualquer modo de manipulação, que, nesse momento, manifesta-se por meio da figura de Jujuba. Desse modo, ele sai em busca de sua liberdade, ou seja, o personagem traça sua jornada num caminho contrário à busca da liberdade dos cidadãos do Reino Limão. Nessa perspectiva, ele precisa se encontrar primeiro para depois se reencontrar em sua real missão, a qual ele nega.

Ao atravessar o primeiro limiar, Lemonhope encontra testes que, naturalmente, estão previstos nesse estágio. O personagem se esconde no convés de um navio, que, ao ser atacado, acaba destruído no meio de um deserto. Após muitos dias nos destroços, comida e água acabam e o personagem se vê obrigado a procurar outro lugar seguro, porém precisa atravessar o mar de areia que ultrapassa o horizonte. Por fim, ele chega ao máximo de sua energia e desmaia, ficando à mercê do sol escaldante, que, provavelmente, o levará à morte. Entretanto, ao ser salvo por Flanel, que o observava, Lemonhope tem a oportunidade de se aventurar e aprender sobre a vida com seu novo mestre, o que não significa que ele está liberto de sua missão.

Os pesadelos com Lemongrab e seu povo são cada vez mais recorrentes e levam Lemonhope a ponderar sobre seu destino e responsabilidade para com seus conterrâneos. Afinal, ele havia alcançado a liberdade que tanto almejava, porém, sua mente ainda está presa em sua terra natal e o senso de dever lhe impulsiona a cumprir sua missão. Somente nesse ponto da história é que o herói aceita seu destino, ou seja, aceita a jornada, mas, diferentemente do que se prevê na ordem dos estágios da jornada do herói, Lemonhope não decide enfrentar seu maior medo antes de ingressar no mundo especial. Ao contrário, ele primeiro caminha em meio a um novo mundo para somente depois decidir aceitar seu destino.

É partir desse aceite que Lemonhope realiza a aproximação da caverna, isto é, ele se reaproxima do domínio de seu algoz com o intuito de enfrentar a provação suprema. Nesse ponto, em especial, é preciso fazer uma consideração importante. No gráfico que exemplifica a jornada do herói apresentando a divisão entre o mundo comum e o mundo especial, o herói sai de seu contexto para realizar a provação

suprema no mundo especial. Contudo, Lemonhope volta para sua terra natal, ou seja, para o seu mundo comum para enfrentar Lemongrab. Desse modo, o que tornaria o Reino Limão um mundo especial? Desse modo, é preciso refletir sobre a relação do personagem com seu lar nesse ponto da narrativa. Ao sair do Reino Limão com a Princesa Jujuba, Lemonhope desenvolveu o gosto pela liberdade que o fez fugir para um mundo desconhecido sem preparação alguma. O personagem não reconhece nem o Reino Doce nem o Reino Limão como seu lar. Nessa perspectiva, no momento da provação suprema, o Reino Limão se configura igualmente como o mundo especial, pois, para além de não significar o porto seguro do personagem, ele se depara com uma realidade aterrorizante para ele e seu povo. Outro fator importante a ser considerado é que Lemonhope não retornou apenas para libertar seus irmãos e irmãs, mas, fundamentalmente, para se libertar, ou seja, para que sua mente ficasse livre do que ele considerava uma obrigação.



Figura 3: Estágios da Jornada do Herói por Atos.
Fonte: Vogler (1997, p. 258)

Logo após o embate, chega então o momento do clímax, que, no presente caso, amalgama-se com a recompensa e ressurreição. Lemonhope precisa decidir se retorna ou não para o mundo comum. Afinal, ele conquistou sua recompensa, isto é, a liberdade plena. Enquanto costura as partes de Lemongrab, Jujuba conversa com o personagem sobre sua ascensão ao trono e é surpreendida pela decisão de Lemonhope de continuar sua jornada, pois ele agora é realmente livre, ou seja, o herói decide continuar no mundo especial. Esse clímax tranquilo reflete a personalidade do herói que não se altera totalmente, ou seja, apesar de entender agora sobre as necessidades de seu povo, ele ainda almeja a liberdade e, portanto, abre mão do poder para continuar sua jornada solitária.

Assim, observo que o herói não faz um caminho de volta imediato. Antes disso, ele precisa seguir no mundo especial para explorar o desconhecido. Outrossim, a ressurreição se manifesta no episódio por meio do sonho metafórico em que Lemonhope reaparece com asas, subindo uma torre em ruínas na qual ele encontra no topo um ninho de pássaros. Ao se deparar com o ninho, ele se senta junto aos filhotes e fica a olhar o horizonte, indicando que o personagem enfim renasceu para o mundo. Desse modo, a analogia traçada com a figura do ninho (lar), os filhotes (renascimento) e as asas de Lemonhope (liberdade) apontam para a construção alegórica da cena que simboliza as pazes entre o herói e seu lar.

Nessa perspectiva, o personagem só traça caminho de volta ao seu mundo comum após muitos anos de aventuras. Somente então, com aparência bem mais velha, Lemonhope retoma seu caminho para casa. Contudo, fica evidente que, ao chegar em seu mundo comum, o elixir que carrega é a liberdade, ou seja, Lemonhope trilhou novos mundos graças à liberdade conquistada. O herói volta modificado para seu lar e, portanto, agora ele está pronto para viver o resto de seus dias feliz com suas origens.

2.4.2 A Jornada de Finn Mertes

Como já abordado no primeiro capítulo da presente tese, *Hora de Aventura* é lançada oficialmente pela Cartoon Network em 2010 e é composta por 10 (dez) temporadas (no interior das quais se desenvolvem 02 (duas) minisséries), 09 (nove) minisódios e 01 (um) episódio especial e, assim como em qualquer obra seriada, cada

temporada tem um arco narrativo que, no caso da animação em questão, se concentra em diferentes personagens.

Uma vez que se trata do protagonista da série, Finn Mertes, naturalmente, participa ativamente ao longo das temporadas, contudo, nem todos os episódios se concentram em sua figura, isto é, uma grande parcela dos episódios trata do desenvolvimento de personagens secundários (subplots) que de alguma maneira contribuem para a narrativa principal (plot), a exemplo de Refri, um cidadão doce entediado com sua rotina que resolve investigar o sequestro da Princesa Jujuba no episódio “Refri” (2014). Ao obter sucesso com a resolução do caso, ele é nomeado Capitão da Guarda Banana e, mais tarde, no episódio “Alguma Coisa Grande” (2014), ele é morto por Maja, a Bruxa do Céu, numa tentativa frustrada da vilã de invadir o Reino Doce.

A partir do exposto, é possível verificar que a jornada de Finn se desenvolve em meio à constante abordagem de outros personagens, ou seja, não há um início e fim constante, uma espinha dorsal exposta com a qual é possível identificar a trajetória do personagem de maneira clara. É preciso, portanto, refletir sobre sua trajetória em meio ao aparente “caos” de informações e acontecimentos que se revelam no decorrer da série.

Nesse sentido, para fim de se analisar a jornada de Finn Mertes, torna-se necessária a exposição dos arcos narrativos das temporadas para, somente depois, identificar os estágios de sua caminhada com base nos episódios-chave concernentes à jornada do herói. Contudo, a análise não focará nos minisódios e no episódio especial, pois estes funcionam como histórias de apoio que não necessariamente influenciam diretamente na jornada de Finn.

TEMPORADA	Nº EPISÓDIOS	ARCO NARRATIVO
01	26	Finn e Jake
02	26	Lich
03	26	Rei Gelado
04	26	Princesa de Fogo e Lembranças do Passado
05	52	Prismo
06	43	Martin e Orgalorg

07	26	Marceline Parte 1
08	27	Marceline Parte 2 + Finn e Elementos Parte 1
09	14	Finn e Elementos Parte 2
10	16	Batalha Final

Tabela 55: Temporadas, episódios e arcos narrativos de Hora de Aventura.

Fonte: A autora

2.4.3 Temporadas

Temporada 01: Arco Finn e Jake

Antes de adentrar a jornada do herói na primeira etapa da série, é necessário, contudo, uma breve explanação sobre o mecanismo das 03 (três) primeiras temporadas. É pertinente destacar que, nessas temporadas, os episódios são aparentemente desconexos, ou melhor, procedurais, pois não estabelecem conexões claras entre si. No que tange os personagens principais, Finn (que nessa temporada tem 12 anos) e Jake são extremamente ávidos por aventuras, isto é, preocupam-se mais em se divertir e desbravar o mundo comum no qual vivem do que refletir sobre seus atos e consequências. Outrossim, alguns dos episódios dessa temporada receberam classificação livre, contudo, a grande maioria recebeu classificação indicativa para maiores de 10 anos devido ao conteúdo violento exposto.

Aparentemente imaturo, Finn é apresentado ao público como uma criança que almeja ser um grande herói, é impulsivo, não tem consciência do impacto de seus atos, porém, é bondoso e busca justiça para os necessitados. Seu contraponto reside na figura de Jake (por se tratar de um cão e mesmo tendo nascido, praticamente, na mesma época em que Finn nasceu, é aparentemente mais maduro), que, nessa fase, para além de irmão e amigo, o guia como seu mestre. Contudo, no decorrer das temporadas, Finn vai amadurecendo gradativamente ao passo que Jake assume, na mesma proporção, outra função: a de discípulo do herói, pois Finn consegue, progressivamente, tomar suas decisões com maior consciência, liberando Jake da incumbência de ser seu mestre (muitas vezes cuidador) em tempo integral. Essas mudanças são sutis, porém, ficam evidentes conforme as temporadas se

desenvolvem, mais especificamente na última, quando o protagonista comemora seus 17 anos.

No que diz respeito à jornada do herói, Finn ensaia seus primeiros passos no mundo comum no sentido de se transformar num herói digno e, portanto, o personagem se dispõe constantemente a enfrentar desafios com o intuito de se fortalecer, ainda que o herói não consiga distinguir com nitidez as consequências de seus atos antes de realizar a travessia para o mundo especial.

Uma vez que esta temporada funciona como uma apresentação dos personagens principais e do universo da série, assim como o início da jornada do herói se realiza no mundo comum se desdobrando por entre os diferentes núcleos, foram selecionados 03 (três) episódios constantes na tabela a seguir, no intuito de ilustrar esse primeiro momento da trajetória de Finn.

EPISÓDIO	SINOPSE	JORNADA DO HERÓI
Pânico na Festa do Pijama (2010)	Princesa Jujuba cria um poção capaz de ressuscitar o povo doce. Contudo, sua fórmula cria zumbis e ela precisa produzir um antídoto para reverter o evento. Finn é incumbido por Jujuba a entreter o povo doce enquanto ela está no laboratório, pois se eles souberem haverá graves consequências. O herói faz uma promessa real de não contar, mas ele a quebra quando acha que resolveu o problema. Ele é exposto a um desafio matemático e, ao resolver, tudo volta ao normal.	Finn se aventura pelo mundo comum, no qual é testado.
O Enquirídio (2010)	Finn consegue salvar Jujuba, que cai de uma torre de seu palácio durante uma festa. Como forma de agradecimento, a princesa entrega ao herói uma chave que abre a porta de uma montanha mágica, na qual eles precisarão enfrentar desafios para provar que os personagens têm bom coração e conquistar o Enquirídio, ou, como também é conhecido, o manual do herói.	Finn se aventura pelo mundo comum, no qual é testado.
Feiticeiro (2010)	Finn e Jake encontram um homem esqueleto na floresta que os estimula a fazer um treinamento bruxo. Os personagens adquirem poderes e, ao fim, Finn é selecionado para ficar no lugar de um bruxo prestes a morrer.	Finn se aventura pelo mundo comum, no qual é testado.

Ele e mais dois bruxos precisam impedir que um asteroide destrua a Terra. O herói não quer impedir o asteroide do jeito dos bruxos e assume a missão, que, por fim, é cumprida com sucesso.

Quadro 1: Apresentação dos reinos e seus respectivos personagens da temp. 01.

Fonte: A autora

Temporada 02: Arco Lich

A segunda temporada da série analisada, cujo arco principal se concentra no personagem Lich, enfatiza a abordagem mística e onírica que se desenvolve, a partir desse momento, nas temporadas seguintes. Ou seja, o mundo comum se desdobra por entre realidades fantásticas, expandindo as possibilidades de exploração de esferas coexistentes ao mundo real de Finn e Jake.

Nessa perspectiva, os episódios 01 ao 23 dessa temporada se desenvolvem de maneira a inserir os protagonistas no âmbito do místico, ao que tudo indica, como uma forma de preparação para o primeiro confronto entre Finn e Lich, este um necromante aprisionado durante séculos no interior da árvore sagrada do Reino de Ooo. Figura temida por todos e, provavelmente, responsável pela destruição do mundo juntamente com Rei Gelado, o Lich planejou sua vingança durante os séculos de prisão, quando finalmente consegue escapar, atingindo mortalmente Princesa Jujuba, sendo as consequências do dano causado na personagem desdobradas na temporada seguinte.

No que se refere à trajetória de Finn nessa temporada, o personagem é exposto a mundos desconhecidos, ou seja, especiais. Já testado em várias oportunidades em seu mundo comum, o herói se depara com desafios que exigirão dele atitudes não apenas racionais, mas que consideram novas regras, diferentes do mundo em que o protagonista reside. Outrossim, por mundo especial, é verificável que seu significado diz respeito não apenas a locais físicos, como igualmente a experiências pessoais e espirituais, como será discutido adiante.

Desse modo, o quadro a seguir elenca alguns dos episódios nos quais o herói é inserido nas esferas místicas da segunda temporada.

EPISÓDIO	SINOPSE	JORNADA DO HERÓI
Morte em Botão (2011)	Princesa Jujuba pede para Finn e Jake cuidarem de sua planta favorita, mas os personagens falham. Para reviver a planta, eles vão para o mundo dos mortos onde Finn precisa vencer a Morte num duelo de banda para resgatar Jake (que perdera a memória ao beber do rio do Vale do Esquecimento) e a flor de Jujuba.	Finn se aventura pelo mundo especial, no qual é testado.
Barriga da Besta (2011)	Finn e Jake entram na barriga de uma besta ao ouvir um pedido de socorro. Ao chegar ao estômago do ser, eles descobrem uma comunidade de ursos fazendo uma rave. Finn tenta alertá-los de que eles podem morrer, pois a besta está indo em direção a um vulcão para beber lava na intenção de eliminar a dor de estômago que está sentindo devido aos fogos de artifícios que os ursos estão usando na festa. Após quase morrerem, todos saem vivos, mas o líder da comunidade resolve negociar com a besta para voltar à sua barriga e o ser aceita, com a condição de os ursos não soltarem mais fogos. Finn e Jake voltam para casa.	Finn se aventura pelo mundo especial, no qual é testado.
Assinatura de Calor (2011)	Marceline engana Finn e Jake ao afirmar que eles se tornaram vampiros. Contudo, ela perde o controle da situação quando seus amigos fantasmas resolvem matar os heróis. Quando Finn chega na mansão mal-assombrada dos personagens e percebe que fora enganado, anuncia que ele só queria companhia para assistir a um filme antigo intitulado Assinatura de Calor. Interessados, Marceline e os fantasmas desistem do plano para assistir ao vídeo.	Finn se aventura pelo mundo especial, no qual é testado.

Quadro 2: Apresentação dos reinos e seus respectivos personagens da temp. 02.
Fonte: A autora

Temporada 03: Arco Rei Gelado

A terceira temporada da série consiste no aprofundamento sobre o personagem Rei Gelado, que, paulatinamente, revela o entrelaçamento de sua

história pessoal (*subplot*) com o *plot* central de *Hora de Aventura*. Nesse sentido, é natural que nessa fase haja mais episódios o envolvendo simultaneamente a outros enredos, como se verificou em temporadas posteriores. Embora os episódios ainda não tratem sobre sua origem, os enredos expõem informações sobre sua personalidade, desejos e aflições que, por sua vez, retratam a mente de um indivíduo perturbado por um passado obscuro.

Nesse estágio, verifico que Finn e Jake estão mais envolvidos nas narrativas dos demais personagens, assim como, no que concerne à jornada do herói, já é possível observar o amadurecimento do protagonista, que começa a questionar sua origem. Outrossim, Finn, que vinha nutrindo uma paixão platônica pela Princesa Jujuba, enfrenta sua primeira decepção amorosa ao ser rejeitado pela personagem, contudo, ele redescobre o amor ao se envolver com Phoebe, a Princesa de Fogo.

Esses fatos indiciam o advento de um aspecto importante na transformação de Finn: o personagem está crescendo e, portanto, enfrenta os impasses e questionamentos sobre sua identidade e o mundo característicos do período da adolescência. Consequentemente, o protagonista enfrenta um novo tipo de batalha, não mais apenas física, como já vinha ocorrendo nos episódios, mas interna, pois agora o herói quer entender seus sentimentos, identidade e seu lugar no mundo.

Com base no exposto, fica evidente que, nessa temporada, as inserções de novos mundos diminuem, ou seja, a ênfase recai no aprofundamento dos personagens e suas relações interpessoais, o que, por sua vez, significa igualmente ingressar num mundo especial, conforme se verifica no quadro a seguir.

EPISÓDIO	SINOPSE	JORNADA DO HERÓI
Jovem Demais	Após ser reconstituída, Princesa Jujuba vive seus dias como criança quando Lemongrab reivindica o Reino Doce. Finn e Jujuba, que estão se dando muito bem, tentam expulsá-lo criando vários planos, mas, ao não terem sucesso, Jujuba resolve se tornar adulta novamente para reconquistar seu trono. Finn percebe que os sentimentos da princesa em relação a ele mudaram.	Finn descobre que Jujuba o considera uma criança e que, portanto, ela não corresponderá a seu amor.
O Que Faltava	Ao terem seus pertences mais queridos roubados pelo Senhor das Portas, os personagens se unem para	Finn entende que somente em equipe conseguirá vencer as batalhas.

	recuperá-los quando descobrem que precisam trabalhar em grupo para conseguir o que desejam. Ao fim, é revelado que Finn guarda uma mecha do cabelo de Jujuba, que guarda uma camiseta que ganhara de Marceline.	
Bonitopia	Susana aparece na Casa da Árvore e chama Finn e Jake, pedindo ajuda aos heróis para enfrentar monstros chamados ameboides, que estão impedindo seu povo de retornar para casa. Finn e Jake a ajudam e, ao retornar para casa após a vitória, Finn sente que precisa saber mais sobre os humanos.	O herói questiona sua origem.
Obrigado	Enquanto um Golem de Neve precisa devolver um filhote de Lobo de Fogo para sua família, Finn e Jake tentam derrotar o Rei Gelado, que está envolto numa armadura de gelo. Ao assistir a cena do Golem de Neve ser lambido pelo filhote, Finn dá um beijo no rosto do Rei Gelado, que agradece.	Finn toma consciência sobre o significado de empatia.
A Nova Fronteira	Finn se mostra profundamente consternado com o sonho premonitório de morte de Jake e reluta a aceitar. Assim, ele tenta mudar a história e, por fim, acaba salvando o amigo.	O protagonista vai contra predeterminações e prova que pode mudar seu destino.
A Masmorra do Papai	Uma gravação misteriosa se revela no baú de Finn e Jake. Nela, Joshua, pai biológico de Jake e adotivo de Finn, fala de uma masmorra que ele construiu para Finn se tornar mais forte. Porém, ele pede para Jake não contar para Finn que o achava fraco. Finn, que quase desiste da aventura após descobrir o que seu pai adotivo achava dele, consegue derrotar o monstro aprisionado no fim da masmorra e ganha a espada de Joshua feita de sangue de demônio.	Finn reconhece que é capaz de vencer os desafios como um verdadeiro herói, desde que acredite em si mesmo.
Incêndio	Enquanto está chorando porque Jujuba o rejeitou, Finn não percebe que Jake saiu de casa para lhe arranjar um novo amor. Jake vai até o Reino de Fogo, conhece a Princesa de Fogo e, após três “presentes”, consegue libertá-la. Contudo, ele descobre que ela é do mal e se arrepende, mas, ao fugir para casa, leva-a consigo. Finn se apaixona por	As forças do herói se renovam para viver um novo amor.

ela, mas, antes que consiga falar algo,
a princesa foge.

Quadro 3: Apresentação dos episódios, sinopses e transformações na temp. 03.

Fonte: A autora

Temporada 04: Arco Princesa de Fogo e Lembranças do Passado

A grande temática desenvolvida no decorrer da temporada discute o amor em seus diferentes aspectos e evidencia, a partir desse estágio, o envolvimento de Finn com Phoebe (Princesa de Fogo), por quem se apaixonou no fim da temporada anterior. Desse modo, verifico que o herói finalmente realizou a travessia do limiar de seu mundo comum, no qual era uma criança, para ingressar no mundo especial, ou seja, na adolescência. Ele está se conhecendo e tentando compreender como lidar com seu sentimento em relação a Phoebe, que, diferentemente de Jujuba, corresponde.

Contudo, Finn enfrentará mais um desafio: o Lich retorna no corpo de Billy após matá-lo para persuadir o herói a ajudá-lo na abertura de um portal para outra dimensão através do Enquirídio. Ao descobrir que fora enganado, Finn acaba indo para uma dimensão realista³⁰ (como os personagens se referem), na qual experimenta ter uma família com pai, mãe, irmão e um cachorro de estimação. Essa experiência acaba por influenciar o protagonista em sua própria realidade, que agora entende se tratar de uma entre milhares de dimensões.

Desse modo, Finn é testado em sua jornada interna e externa em 03 (três) episódios inseridos no decorrer da temporada, intercalados com enredos paralelos.

EPISÓDIO	SINOPSE	JORNADA DO HERÓI
Quente Demais	Após quase incendiar a Casa da Árvore, Phoebe foge para a floresta. Finn, encantado com a Princesa, sai atrás dela para falar sobre o que sente por ela. Entretanto, Phoebe não acredita nos sentimentos do rapaz. Finn não desiste e acaba salvando a Princesa, que começa a acreditar no sentimento do herói.	Finn volta a acreditar no amor.
Pegando um Foguinho	Finn e Phoebe estão apaixonados. Jake dá conselhos para o herói sobre os passos necessários para se	O herói aprende que é preciso ouvir mais.

³⁰ O termo “realista” na série diz respeito a uma das inúmeras dimensões paralelas reveladas pelo Lich. Outrossim, a direção de arte utilizada nessa dimensão é diferente da utilizada em Hora de Aventura, pois segue uma lógica visual voltada a traços mais complexos, ou melhor, voltados a uma composição mais próxima às séries de animação dos anos 70, cuja preocupação é a representação mais fiel à realidade.

conquistar o amor da Princesa, quando Jujuba intervém com uma má notícia: Finn não pode beijar Phoebe, pois o calor emanado dela poderá chegar à crosta terrestre e acabar com o mundo. Finn acha que Jujuba gosta dele e fica revoltado. Relutante, Jake tenta afastá-la quando constata que Jujuba fala a verdade. Ao encontrar Finn e Phoebe, eles salvam a terra da destruição.

O Lich	Finn e Jake tentam parar o Lich, um ser maligno que já apareceu na série anteriormente, mas que agora está disposto a acabar com toda a vida do universo. Os protagonistas acabam por conhecer Prismo, um ente mágico que guarda os portais das dimensões.	Finn experimenta o sentimento de vingança.
--------	--	--

Quadro 4: Apresentação dos episódios, sinopses e transformações na temp. 04.
Fonte: A autora

Temporada 05: Arco Prismo

A presente temporada apresenta uma sequência de eventos que impactam profundamente no emocional de Finn, levando-o a refletir sobre seus atos e consequências. Outrossim, o herói inicia um processo de depressão que, em princípio, revela-se como apatia e se agrava nos episódios seguintes. Após o fim do namoro com Phoebe, ele tenta se envolver em novos desafios, ocupando sua mente com combates e, principalmente, servindo a Princesa Jujuba com dedicação total. Contudo, Finn verifica que não consegue preencher o vazio causado devido aos recentes acontecimentos.

O primeiro episódio da temporada trata da aventura de Finn numa dimensão paralela, onde ele salva sua família da Gangue do Destino, que domina a cidade. As consequências dessa aventura se revelam para o herói na sua maneira de ver o mundo (inclusive, ele aprende a tocar sua flauta graças a sua versão na dimensão realista) ao qual ele pertence. Entretanto, isso ainda não é o suficiente para seu total amadurecimento, que, mais adiante, evidencia-se na maneira de lidar com o sonho premonitório que o leva ao fim de seu relacionamento com Phoebe. Episódios mais tarde, na mesma temporada, Billy faz uma importante revelação para o protagonista: seu pai biológico, o qual Finn nunca conheceu, está vivo.

Nessa perspectiva, a jornada do herói apresenta constantes altos e baixos na narrativa, o que sinaliza a intensificação das dificuldades no decorrer dos episódios, ou seja, os frequentes testes aos quais o protagonista é posto à prova se tornam cada vez mais intensos, por seu turno, provocam oscilações abruptas entre os momentos bons e ruins do personagem. Desse modo, a série ressalta a capacidade de dialogar com o público adulto, ao passo que atinge igualmente o público jovem ao abordar temáticas cotidianas referentes ao amor, depressão e identidade, assim como consegue provocar a identificação do espectador ao construir um personagem que sente e age como uma pessoa comum.

EPISÓDIO	SINOPSE	JORNADA DO HERÓI
Finn, o Humano	Na ânsia de anular o desejo do Lich, Finn é transportado para uma dimensão paralela na qual precisa defender sua família da Gangue do Destino, ao passo que o protagonista tem que evitar o fim do mundo pelo Lich. Para tanto, ele usa a coroa do Rei Gelado e fica perturbado pelo poder.	Finn é corrompido pela coroa.
Jake, o Cão	Transtornado pela coroa do Rei Gelado, o Finn da dimensão realista tenta controlar seus poderes, mas acaba por provocar o fim do mundo ao acionar, acidentalmente, uma bomba nuclear. Enquanto isso, Jake, que acompanha tudo da sala do Prismo, consegue formular um desejo que anula o pedido do Lich e traz Finn de volta.	Finn tem sua percepção de realidade modificada.
Puhoy	Phoebe não ri de uma piada que Finn fez. Preocupado, o herói acha que seu namoro chegou ao fim. Então, ele entra no forte de travesseiros criado por Jake e BMO para descansar quando tem um sonho estranho: encontra o Reino de Travesseiro, casa e tem filhos. Ainda no sonho, o herói tenta encontrar seu caminho de volta para a Casa da Árvore, mas desiste ao constatar que seu lar é com sua família e morre velhinho em sua cama. Ao acordar, Finn recebe uma ligação de Phoebe, que revela ter entendido a piada muito tempo depois. Aliviado, Finn esquece seu sonho.	O herói aprende sobre o valor da família e da amizade.

Frio e Fogo	Finn tem um sonho premonitório com a Coruja Cósmica, Phoebe e Rei Gelado. Jake fala a Finn que ele precisa descobrir qual é o fim do sonho, então, o herói provoca um confronto entre sua namorada e o Rei Gelado, resultando na destruição do Reino Gelado. Finn, arrependido, revela a Phoebe que fora ele quem provocou a briga, então, a princesa, decepcionada, termina o relacionamento com o protagonista.	Finn encara sua segunda rejeição. Contudo, agora ele sabe que é o culpado pelo ocorrido.
Trem Masmorra	Deprimido pelo término com a Princesa de Fogo, Finn se entrega às tentações do Trem Masmorra. A cada vagão, ele encontra uma série de desafios. Ao vencê-los, garante novas armas e poções. Jake o alerta para algo de estranho acontecendo, mas Finn o ignora. Após uma noite intensa de vitórias, Finn se reencontra com Jake e prevê que este o seguirá até sua velhice. Finn decide parar com a aventura no trem e voltar para casa com Jake.	O protagonista (em processo de depressão) reconhece o valor da lealdade.
Chicletão	Finn decide se dedicar integralmente à Princesa Jujuba para se tornar um herói digno quando conhece Chicletão, um antigo guarda do exército extinto de Jujuba. Com ele, Finn treina para aprimorar sua técnica de luta com espada, mas, como havia decidido ser dedicado 100% a princesa, ele acaba denunciando Chicletão. Finn se desculpa por ter agido dessa maneira e revela que tinha esperança que o guarda e a princesa se reconcilhassem. Jujuba vai ao encontro do antigo guarda para prendê-lo, mas acaba poupando-o. Por fim, o antigo guarda é condecorado Sir Chicletão, ficando à disposição do Reino Doce.	Finn entende o sentido de honra.
Lista do Que Fazer Antes de Morrer de Billy	Finn e Jake participam de uma competição de rap quando conhecem Canyon, a ex-namorada de Billy. Finn vai com ela na antiga caverna de seu ídolo e encontram uma lista de desejos feita por ele, então, Canyon e Finn realizam as tarefas da lista. Por fim, deitado de costas no mar, Billy surge nas estrelas e revela para Finn	O herói descobre que seu pai biológico está vivo.

que seu pai biológico está vivo,
deixando o herói imerso em seus
pensamentos.

Quadro 5: Apresentação dos episódios, sinopses e transformações na temp. 05.

Fonte: A autora

Temporada 06: Arco Martin e Orgalog

A sexta temporada se revela ainda mais densa para Finn. Após descobrir que seu pai biológico está vivo, o herói decide ir atrás dele para, além de conhecê-lo, compreender sobre sua origem e as razões que levaram o seu pai a abandoná-lo. Entretanto, o protagonista encontra Martin (seu pai) preso na Cidadela, uma cadeia de alta segurança para criminosos considerados perigosos, e, ao revelar para ele que é seu filho, Finn descobre que seu pai não se importa com o fato. É no mesmo episódio, *Fuga da Cidadela* (2014), que o protagonista perde seu braço na tentativa em vão de impedir que Martin e outros criminosos escapem da prisão.

Sem seu braço direito e sem seu pai, Finn se encontra agora ainda mais triste em meio a questionamentos sobre Martin e seus sentimentos. Então, ele decide se vingar construindo uma ponte para o céu, na tentativa de encontrá-lo para arrancar seu braço. Contudo, Jujuba o intercepta, pois o herói está prestes a morrer na estratosfera por falta de ar. Finn volta para casa, mas a depressão se intensifica e, numa consulta com a Dra. Princesa, ele revela que já não sente mais nada e que sairá pelo Reino de Ooo para ficar com princesas sem compromisso, isto é, apenas para tentar preencher o vazio que o consome. É nesse episódio, intitulado *Breezinha* (2014), que ele conhece uma abelha destinada a ser rainha que se sacrifica para fazer que o braço de Finn renasça.

Após o evento, o herói, aparentemente, recupera-se da depressão e retorna para seu cotidiano, quando, no episódio *A Visita* (2015), ele reencontra seu pai numa comunidade distante após colidir na Terra com sua nave. O herói tenta entender as atitudes de Martin, mas, por fim, acaba desistindo, pois não consegue concordar com seu modo de lidar com a vida. Por fim, no episódio *O Cometa* (2015), Finn se depara com um cometa que há tempo ameaça destruir a Terra e acaba por descobrir que ele vem reencarnando há gerações, desde que caiu no planeta. Não obstante, ele descobre que ainda continuará reencarnando por muito tempo.

EPISÓDIO	SINOPSE	JORNADA DO HERÓI
----------	---------	------------------

Fuga da Cidadela	Finn e Jake vão até a Cidadela resgatar Martin, mas se deparam com Lich, que liberta os criminosos da prisão. Finn revela para Martin que é seu filho, mas ele não dá importância e foge com os demais criminosos. Na tentativa de não o deixar partir, Finn tenta segurar a nave, mas seu braço se parte.	Finn perde seu braço e seu pai.
A Torre	Finn tenta voltar à rotina, mas o braço desenvolvido por Jujuba dificulta suas atividades. Furioso, ele decide se vingar de seu pai. Constrói uma torre para chegar ao espaço e arrancar o braço de Martin, contudo, Jujuba consegue interceptá-lo e o traz de volta à Terra.	O herói deseja vingança.
Breezinha	Durante uma consulta de rotina com Dra. Princesa, Finn revela não conseguir sentir mais nada por ninguém. Preocupada, ela o aconselha a sair. O protagonista vai a inúmeras festas e fica com algumas princesas para sentir algo. Porém, o esforço é em vão. Ele conhece Breezinha, uma abelha destinada a ser rainha, que se apaixona pela flor que nasceu na ponta do braço de Finn. Ela se sacrifica se tornando rainha e realiza um ritual que possibilita o renascimento do braço de Finn.	Finn, aparentemente, recupera-se da depressão.
A Visita	Finn tem um sonho estranho e, quando acorda, descobre que caminhou em transe durante dias até encontrar uma pequena aldeia. Ele encontra Martin, que, dias antes, havia caído com sua nave próximo à comunidade. Finn tenta se aproximar e Martin, que está explorando os pequenos cidadãos da aldeia, revela sua personalidade “medíocre”. Finn se incomoda com isso e, ao reconhecer que seu pai não é como ele imaginava, decide ajudá-lo a ir embora.	O protagonista aceita que seu pai não é perfeito.
O Cometa	Finn e Jake precisam impedir que Orgalog consuma o poder de um cometa, mas acabam vagando pelo espaço. O herói recorre ao universo e acaba por encontrar seu pai viajando aleatoriamente em uma mariposa gigante. Finn vai até o Orgalog e o vence, libertando o cometa, que,	Finn descobre que tem reencarnado por milhões de anos na Terra.

despindo-se da sua crosta, revela-se um ente mágico. Este questiona Finn, que lembra agora de seu passado remoto: ele também fora um cometa que caiu na Terra e decidiu viver por ali. O cometa convida Finn a viajar pelo espaço infinito como outrora, mas o herói se recusa. Martin pede para ter uma nova vida e desaparece com o cometa.

Quadro 6: Apresentação dos episódios, sinopses e transformações na temp.06.
Fonte: A autora

Temporada 07: Arco Marceline

Após os intensos eventos da temporada 06, inicia-se uma temporada mais focada na personagem Marceline. Nesse sentido, Finn atua, em grande parte dos episódios, como coadjuvante, auxiliando no desenvolvimento do enredo. Entretanto, os episódios *Mistura de Realidades* (2016) e *O Salão de Saída* (2016) são pontos importantes no progresso da jornada do herói, o que indica que seu desenvolvimento continua, apesar de o arco não estar concentrado em sua figura.

Em *Mistura de Realidades*, Finn precisa retornar à dimensão realista para destruir sua versão, que, devido ao uso da coroa do Rei Gelado, enlouqueceu. O Finn da realidade alternativa se aliou ao Lich (igualmente, uma outra versão) e está congelando os humanos, enquanto o necromante estuda um feitiço para se multiplicar nas inúmeras dimensões paralelas. O herói precisa parar sua versão, mas desiste, pois sua consciência não o permite matá-lo, e resolve conceder uma segunda chance. Mesmo não aprovando, Prismo aceita a decisão.

Já em *O Salão de Saída*, Finn se depara com o enigma da caverna e precisa desvendá-lo para retornar ao seu cotidiano. O enigma consiste no herói encontrar seu caminho pelos sentidos, e não pela razão. O protagonista reluta e se vê diante da mesma porta toda vez que abre os olhos. Somente após inúmeras tentativas, o herói descobre a chave para retornar ao seu mundo.

EPISÓDIO	SINOPSE	JORNADA DO HERÓI
Mistura de Realidades (2016)	Enlouquecido pela Coroa, o Finn da dimensão realista faz um trato com o Lich e está congelando os humanos. Prismo, angustiado com a tragédia, envia Finn e Jake para restabelecer a	Por compaixão, Finn dá uma segunda chance à sua versão da dimensão realista.

	ordem na dimensão. Contudo, Finn precisa matar sua versão, mas desiste, por acreditar que sua versão merece uma segunda chance.	
O Salão de Saída	Finn e Jake caminham pela floresta quando encontram a entrada de uma caverna que não conheciam. Ao entrar, Finn aciona um dispositivo que o faz ficar trancado na caverna. Ao procurar uma saída, ele encontra uma porta com o título Portal do Egresso, na qual só consegue adentrar quando está com os olhos fechados. Assim, toda vez que abria os olhos, ele voltava para o ponto de partida. Após inúmeras tentativas, Finn finalmente entende o enigma e consegue retornar para casa.	O herói compreende que a vida é muito mais do que a visão pode proporcionar.

Quadro 7: Apresentação dos episódios, sinopses e transformações na temp. 07.
Fonte: A autora

Temporada 08: Arco Finn e Elementos – Parte 1

Após uma temporada em que o foco se desloca para outros personagens, é hora de retomar a jornada de Finn Mertens. Desse modo, a oitava temporada inicia com a relação do herói e sua espada Finn, para, mais adiante, priorizar a descoberta de sua origem com uma viagem que o levará às Ilhas Fundadoras, local onde almeja encontrar sua mãe.

Nesse sentido, a etapa em questão explora novamente o sentimento do herói em dois âmbitos: o primeiro, diz respeito à sua relação com a espada Finn, que conseguiu no episódio *É Você?* (2014, temporada 6) e fora avariada numa luta para recuperá-la da Princesa Ladra. No que tange o segundo, os episódios buscam evidenciar os laços familiares entre Finn, Minerva (sua mãe, que conhecera apenas quando era bebê) e Martin (seu pai, responsável pelo incidente que afastara Finn de sua mãe).

Finn conhece outros humanos, descendentes daqueles que partiram do Reino de Ooo há séculos em busca de um lugar em que pudessem reconstruir a sociedade. Ele encontra resquícios da humanidade pelas ilhas que percorre até chegar à ilha principal, igualmente terra natal de Susana Forte. Contudo, não encontra sua mãe

viva, mas a consciência de Minerva³¹, que reside no computador central da cidade, replicada em androides feitos à sua semelhança, construídos para atenderem às necessidades da população.

Nesse momento, o herói precisa lidar com sentimentos fortes e controversos, tendo que decidir, inclusive, entre ficar nas Ilhas com a consciência de sua mãe e com o que restou da humanidade ou retornar para Ooo para continuar vivendo com seus amigos. Minerva, a princípio, aprisiona-o para evitar novamente a perda de seu filho, porém, Finn não gosta da atitude e a convence de que ele precisa voltar para seu mundo, agora sabendo de sua origem.

EPISÓDIO	SINOPSE	JORNADA DO HERÓI
Sou uma Espada (2016)	Finn brinca com sua espada Finn quando a derruba de uma ponte. No dia seguinte, eles encontram a espada com a Princesa Ladra, que a havia encontrado. Finn quer recuperar sua espada, mas a princesa foge, forçando o herói a perseguir. Contudo, eles travam um embate quando a espada Grama de Finn atravessa o punhal da espada Finn, avariando-a seriamente. O herói consegue recuperar sua espada, mas fica extremamente triste com o ocorrido, pois sabe que a espada Finn é, substancialmente, ele mesmo.	Finn volta a ficar deprimido.
O Buraco Musical (2016)	Os amigos de Finn querem animá-lo, então, resolvem fazer um festival de música tendo o herói como júri. Entretanto, Finn não consegue prestar atenção no festival, pois ouve uma música vindo da floresta que, aparentemente, ninguém mais consegue ouvir. Num determinado momento do festival, Finn decide descobrir de onde vem a música e conhece o Buraco Musical. Eles conversam sobre a natureza da perda e da camaradagem, então, Finn retorna ao festival e declara Buraco o vencedor.	O herói fala sobre suas perdas e amizades.
Ilhas Parte 7: Ajudantes (2016)	Após percorrer as Ilhas dos Fundadores, Finn encontra a cidade	Finn encontra sua mãe.

³¹ Em vida, Minerva era doutora e trabalhava no hospital das Ilhas quando conheceu Martin. Após a fuga de Martin com Finn, a população passou por uma epidemia que dizimou metade dos habitantes e todos os ajudantes. Então, Minerva transferiu sua memória para o computador central e passou a ajudar as pessoas por meio de suas réplicas robôs.

dos humanos e sua mãe, cuja consciência reside nos ajudantes robôs espalhados pela cidade. Finn precisa tomar coragem para se revelar, mas Jake acaba por chamar a atenção dos cidadãos, que, assustados com seu poder de mutação, chamam as ajudantes, que aprisionam Finn e ele.

Ilhas Parte 8:	Minerva descobre que Finn é seu filho e não quer deixá-lo ir embora. O herói tenta argumentar que o Reino de Ooo é seu lar, mas tudo o que ela vê é perigo. Finn tenta convencer o povo a se aventurar e, ao conseguir o apoio de alguns dos cidadãos, Minerva tenta aprisionar suas consciências. O herói resolve se sacrificar para salvar o povo, então, Minerva se convence de que seu filho havia se tornado um ajudante também e o libera para voltar para casa.	O herói deixa sua mãe para voltar aos amigos e ao seu lar.
----------------	--	--

Quadro 8: Apresentação dos episódios, sinopses e transformações na temp. 08.

Fonte: A autora

Temporada 09: Arco Elementos – Parte 2

Ao retornar da aventura nas Ilhas das Fundadoras, Finn encontra uma Ooo diferente. O reino havia sido dividido em 04 (quatro) grandes grupos elementais (doce, gosma, gelo e fogo) e agora estão à beira de uma guerra. O herói precisa agir de modo a restabelecer a ordem do reino e, para tanto, inicia uma jornada que compreende testes e provações que o leva a perder Jake (que fora consumido pela gosma) e a si mesmo, uma vez que ele se torna um guerreiro de fogo. Ao fim, quando tudo leva a crer que o reino está perdido, é revelada uma heroína não convencional: a Princesa Carço.

Após a saga dos Elementos, Finn encara um novo inimigo: Samambaia, um ser de grama que surge da Espada Finn e almeja tomar o lugar do herói. Samambaia o prende num calabouço, porém, o protagonista consegue fugir e o derrota em combate. Finn volta para casa, contudo, arrasado, pois, ainda com uma visão deturpada devido à influência do demônio de grama, Samambaia é parte dele, fato que perturba o herói, colocando-o num dilema moral e emocional.

EPISÓDIO	SINOPSE	JORNADA DO HERÓI
Guerreiro (2017)	Feliz Finn precisa recolher as joias das coroas das princesas elementais para salvar seu mundo. Porém, ao tentar pegar a joia da coroa de Phoebe (Princesa de Fogo), Finn se rende à raiva e se transforma num guerreiro de fogo, declarando guerra ao Reino Doce.	Finn se entrega à raiva.
Três Baldes (2017)	Finn tenta ser amigo de Samambaia, afinal, ele é uma versão sua. Porém, Samambaia descobre que consegue se transmutar em qualquer ser e, não contente em ser uma cópia de grama de Finn, tenta tomar o seu lugar. Então, ele aprisiona o herói num calabouço para viver sua vida, mas Finn consegue escapar e entra num embate físico com Samambaia, que acaba perdendo. Arrasado, Finn vai para casa e é consolado por Jake e BMO.	O herói se culpa por ter matado Samambaia.

Quadro 9: Apresentação dos episódios, sinopses e transformações na temp. 09.

Fonte: A autora

Temporada 10: Arco Batalha Final

A última temporada da série é, para Finn, o momento crucial de crescimento espiritual e pessoal, portanto, sua jornada compreende questões sobre reconciliação, diplomacia e superação. Nessa etapa da série, o herói tem três grandes desafios: reconciliar-se consigo mesmo por meio da figura de Samambaia, que retorna transformado por Gumbald, tio e rival de Jujuba; assegurar que o Reino de Ooo não seja destruído pela guerra entre os reinos Doce e Gumbaldia; e salvar o planeta de Golb, uma entidade que tem a capacidade de extinção de mundos.

Desse modo, a temporada 10 trata do arremate de questões identitárias do herói e sua relação com seu mundo, que foram se desenvolvendo no decorrer dos episódios. Finn chega à última temporada com 17 anos e encara desafios que, gradativamente, tornam-se complexos, culminando em um embate dramático pela vida, o qual supera os desafios impostos na trajetória do protagonista.

EPISÓDIO	SINOPSE	JORNADA DO HERÓI
Dezessete (2017)	Finn está completando 17 anos e comemora com seus amigos no palácio do Reino Doce, quando	Finn sente profundamente sua perda (Samambaia).

		Samambaia aparece transformado e o desafia. Ele é muito mais forte que Finn e o derrota numa sequência de desafios que revelam a chegada de Gumbald, rival de Jujuba. Ao descobrir no que Samambaia se transformou, Finn fica arrasado.	
Vamos Passear Parte 2 (2018)	–	Finn encara o demônio de grama que reside na consciência de Samambaia e derrota-o. Livre da influência maligna, Samambaia se torna aliado de Finn na luta pela existência do mundo.	O herói se liberta da culpa.
Vamos Passear Parte 4 (2018)	–	Samambaia morre na batalha contra Golb e Finn planta sua semente no lugar da Casa da Árvore (destruída na mesma ocasião). No lugar desta, nasce uma nova árvore na qual Finn e Jake reconstróem seu lar.	Finn se reconcilia com seu “eu” (Samambaia).

Quadro 10: Apresentação dos episódios, sinopses e transformações na temp. 10.
Fonte: A autora

A partir do exposto, é momento de prosseguir na reflexão sobre a jornada do herói, em específico de Finn Mertes, com o intuito de compreender sua estruturação e desenvolvimento no decorrer dos diferentes estágios que compõem a série. Para tanto, adentramos ao próximo subcapítulo, que diz respeito à análise da trajetória do protagonista.

2.4.4 Análise Jornada do Herói – Finn Mertes

Após a exposição sobre os arcos e episódios-chaves que impulsionam o desenvolvimento do herói na série, foi possível identificar que a saga (assim como o amadurecimento) do protagonista se realiza, paulatinamente, em três momentos que denomino de microjornada, mesojornada e macrojornada.

Nesse sentido, para se compreender a jornada de Finn com base nos pressupostos da Jornada do Herói de Christopher Vogler, é necessário investigar as esferas que estruturam a jornada como um todo, isto é, considerando dos pequenos aos médios ciclos, no interior da narrativa maior.

2.4.1 A Microjornada

Assim como em qualquer obra seriada, cada temporada de *Hora de Aventura* apresenta determinado número de episódios que, no decorrer da série, refletem o arco narrativo proposto para aquela etapa da obra seriada. Desse modo, cada episódio colabora para a composição dos arcos e, por conseguinte, no desenvolvimento das tramas e personagens, uma vez trata-se de episódios não procedurais, ou seja, toda história contada são fragmentos de uma história maior que, ao final, assim como em um quebra-cabeças, constituem uma obra completa. Contudo, é preciso ressaltar que cada episódio apresenta, para além de uma abordagem narrativa com início, meio e fim (assim como ganchos para outros episódios), novas perspectivas no amadurecimento/crescimento do protagonista, ou seja, um novo aprendizado e, conseqüentemente, a constante transformação do herói.

Desta perspectiva, por microjornada considero a jornada pontual do protagonista desenvolvida em uma unidade episódica na qual se percorrem as etapas (senão todas, ao menos as essenciais) da jornada do herói e que provoca transformações no desenvolvimento do personagem. Partindo desse pressuposto, cada episódio de *Hora de Aventura* se constitui em uma microjornada, que apresenta variações das etapas apresentadas por Vogler; ou seja, os episódios não obedecem a uma ordem rígida e, igualmente, nem sempre linear da jornada do herói, variando conforme o enredo idealizado, a profundidade da abordagem, assim como sua importância, no encadeamento dos fatos na lógica de composição do arco narrativo.



Figura 4: Possíveis estágios da Jornada do Herói presentes nos episódios de Hora de Aventura.
Fonte: Vogler (1997, p. 258)

Conforme exposto na figura acima, um episódio pode apresentar o chamado e a travessia como etapas anteriores à provação suprema sem abordar as etapas da recusa e do encontro com o mentor, ou seja, o herói recebe o chamado e parte logo em seguida para o embate principal, que determinará o desfecho do enredo daquele episódio. A partir disso, o protagonista recolherá sua recompensa e ressurgirá transformado, isto é, ao aprender uma nova lição, ele retorna ao seu mundo renovado (ressurreição). Nesse sentido, sempre que o personagem principal empreende em uma nova aventura, ele parte de seu mundo comum e adentra ao mundo especial, seja este mundo físico (um novo reino ou dimensão) ou moral/ emocional (uma situação nova para o herói que ele precisa resolver, como o término de um relacionamento amoroso ou questões morais), o que evidencia as constantes reentradas nos dois mundos, constituindo, dessa maneira, os ciclos narrativos que ora são estimulantes, ora se apresentam como reflexões necessárias na história.

Desse modo, a microjornada se constitui em um modelo simplificado, reduzido, da jornada completa, que apresenta 12 (doze) estágios e, portanto, trata-se de uma abordagem breve e objetiva ao se restringir a um pequeno enredo (geralmente de 11 minutos) que conta uma fração de uma narrativa maior e, portanto, que colabora na gradativa evolução da série.

No que tange a evolução de Finn, verifico que o crescimento pessoal do herói é indissociável do seu percurso na narrativa seriada, ou seja, sua função na série. Desse modo, é possível constatar o amadurecimento do protagonista ao longo dos episódios de modo semelhante à sucessão de degraus, que, gradativamente, elabora a espinha dorsal que articula a saga. Nesse sentido, a figura a seguir objetiva visualizar essa progressão.

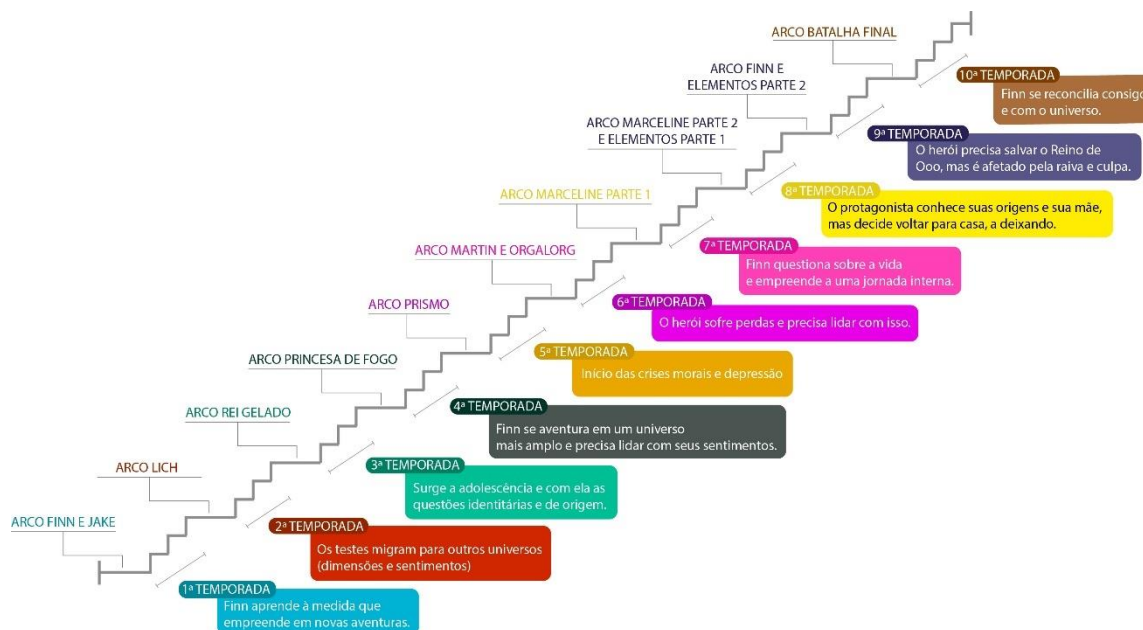


Figura 5: Progressão das temporadas e arcos narrativos.
Fonte: A autora.

A partir dessa figura, é possível verificar o amadurecimento progressivo do personagem ao longo de sua trajetória, partindo da 1ª temporada, com o arco Finn e Jake, no qual o herói é uma criança de 12 anos, para culminar na 10ª temporada, com o arco Batalha Final, no qual o protagonista completa 17 anos. A análise da jornada de Finn, a partir dos episódios-chaves para seu desenvolvimento, expõe o processo de aprendizagem que perpassa a infância e a adolescência, assim como compreende o despertar do protagonista para questões identitárias, morais e espirituais, que são, paulatinamente, resolvidas até o término da série.

Não obstante, a progressão do personagem abarca momentos cujo crescimento é erigido positivamente (ascensão vertical), quando inicia uma aventura e/ou está empolgado com uma nova perspectiva. Assim como em outras circunstâncias, o herói aprende com a dor, tensionando a curva dramática descensionalmente. Os tensionamentos ascendentes e descendentes da linha que conduz a jornada de Finn configuram os altos e baixos na curva dramática do protagonista, como demonstrado no gráfico a seguir.

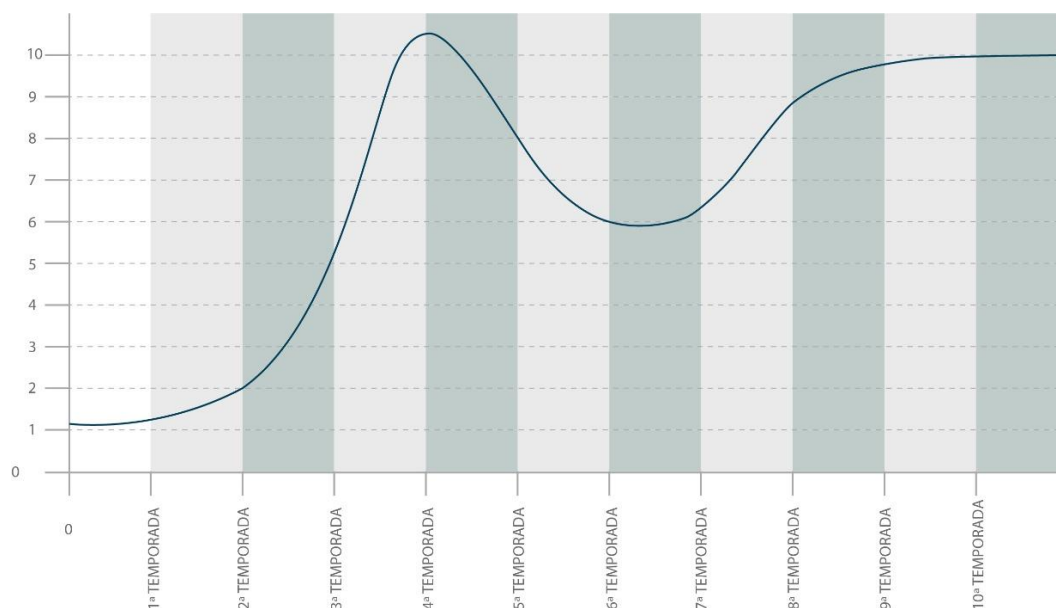


Gráfico 3: Curva dramática do desenvolvimento do personagem Finn Mertes.
Fonte: A autora

Com base no gráfico, é possível afirmar que a jornada de Finn pressupõe um aprendizado que se inicia antes da primeira temporada, ou seja, há um histórico de caminhada que evolui, vertiginosamente, da primeira à quarta temporada, quando o protagonista inicia o processo depressivo, levando-o a um declínio na curva dramática. Essa queda encontra seu ápice invertido na sexta temporada e reinicia sua ascensão na temporada seguinte, ocasião em que Finn reflete sobre sua identidade e seu lugar no mundo para, a seguir, empreender a aventura que o leva a conhecer sua mãe e, por conseguinte, responder a questões que ele almejava elucidar sobre si e os destinos dos últimos humanos. Em seguida, o protagonista retoma sua jornada de volta para casa, agora, mais maduro. Contudo, ele ainda precisa resolver algumas questões pessoais que, ao serem solucionadas, permitirão ao herói a reconciliação consigo e com o universo.

2.4.2 A Mesojornada

Concluída a microjornada, inicio a abordagem sobre a mesojornada, que diz respeito às temporadas que compõem o corpo da série. Diferentemente dos episódios, nos quais as microjornadas encerram pequenos ciclos, com base em algumas das etapas gerais da jornada do herói, a mesojornada pressupõe uma

evolução que não necessariamente se inicia no mundo comum e se encerra com o elixir; ou seja, as temporadas podem não fechar ciclos.

Entretanto, antes de prosseguir sobre essa que é a segunda fase de leitura da jornada do herói na série, é preciso compreender o local da mesojornada na estrutura maior da saga. Para tanto, a figura 06 apresenta a organização visual das micro e mesojornadas em *Hora de Aventura*.

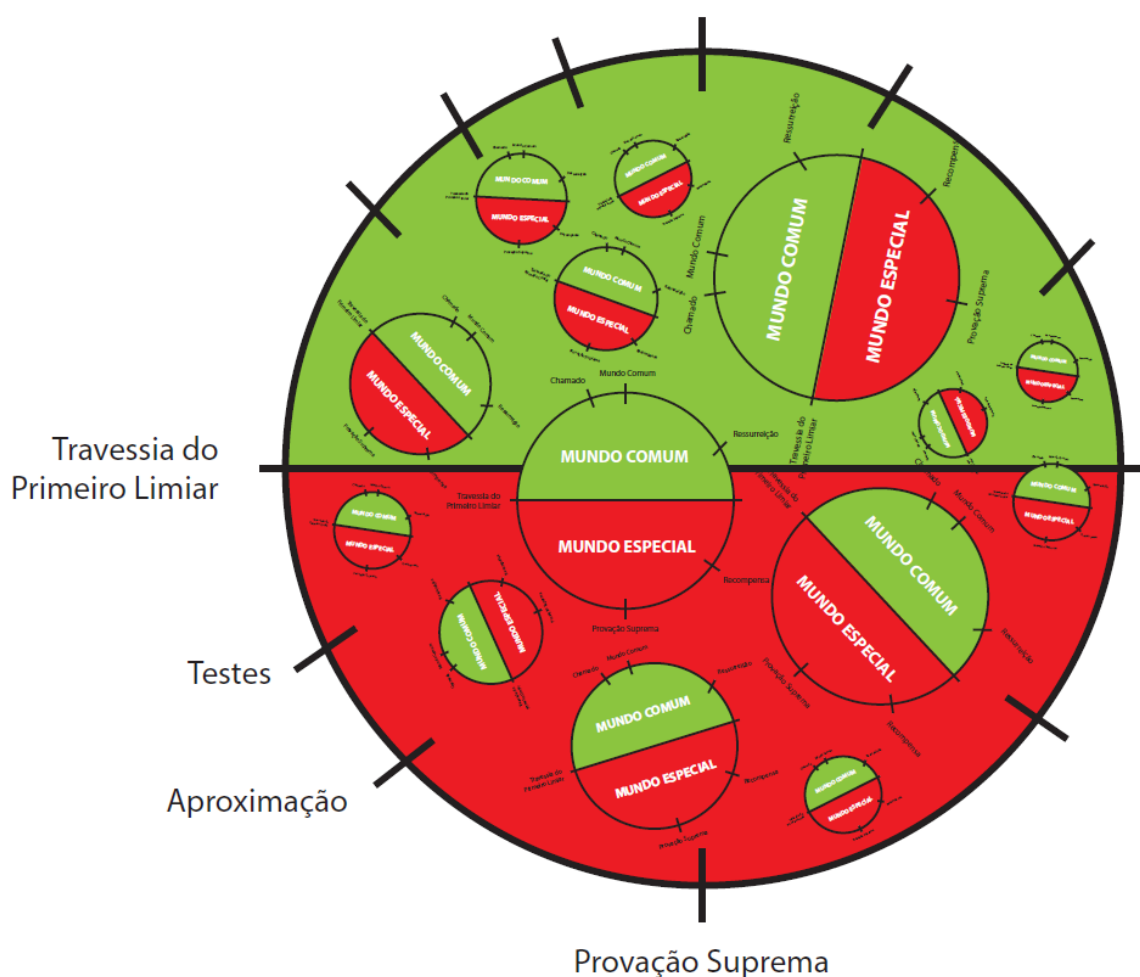


Figura 6: Representação visual da organização das microjornadas e mesojornadas com os possíveis estágios cumpridos na temporada.

Fonte: A autora

Conforme exposto na figura 06, em relação às microjornadas, a mesojornada se situa num estágio superior. Desse modo, a mesojornada se constitui na etapa que abarca o conjunto de episódios relativos ao arco narrativo da temporada, que, em seu interior, estruturam-se de modo a construir a história da série e, similarmente às

microjornadas; essa etapa tende a percorrer apenas alguns trechos do modelo da jornada do herói. Nesse sentido, a extensão percorrida na mesojornada é determinada de acordo com a história, andamento e/ou propósito da série, ou seja, os estágios cumpridos estão conectados com a intenção dos autores da obra, que estabelecem a maneira de contar a narrativa, assim como a duração das etapas em suas respectivas temporadas, considerando a história maior e, por conseguinte, incidindo na elaboração dos episódios que são criados de modo a cumprir a função da mesojornada. De modo geral, as microjornadas determinam a extensão percorrida pela mesojornada na jornada maior.

Como o próprio nome indicia, a mesojornada é uma etapa intermediária de construção da jornada. Desse modo, em relação à macrojornada, ela está situada na espinha dorsal da série, ou seja, a mesojornada se constitui em peças que se conectam de modo a erigir o arcabouço da obra, que, por sua vez, estão inseridas no interior de uma etapa maior. Nessa perspectiva, a figura a seguir elabora a representação visual da relação entre micro, meso e macrojornadas.

no interior da série e suas funções na obra como um todo são determinadas segundo as intenções narrativas (estratégias) que conduzirão o desenvolvimento da jornada do herói. Nesse sentido, as temporadas de *Hora de Aventura* estão alocadas em diferentes estágios da macrojornada de Finn, como pode ser visualizado na tabela a seguir.

ETAPAS TEMPORAS	MUNDO COMUM	CHAMADO	RECUSA	ENCONTRO MENTOR	TRAVESSIA	TESTES	APROXIMAÇÃO	PROVAÇÃO	RECOMPENSA	CAMINHO DE VOLTA	RESSURREIÇÃO	VOLTA COM O ELIXIR	MUNDO COMUM
1ª TEMP.													
2ª TEMP.													
3ª TEMP.													
4ª TEMP.													
5ª TEMP.													
6ª TEMP.													
7ª TEMP.													
8ª TEMP.													
9ª TEMP.													
10ª TEMP.													

Tabela 6: Alocação das temporadas na evolução da jornada do herói.

Fonte: A autora

A partir dessa tabela, é possível desenvolver algumas considerações sobre as mesojornadas em relação à jornada do herói. A primeira diz respeito à etapa da recusa que não foi identificada na análise dos episódios, o que aponta para a relação do arquétipo do herói voltado para o grupo ao qual Finn corresponde. Igualmente, a personalidade do protagonista é altruísta ao ponto de se sacrificar pelo bem do outro sem considerar suas necessidades, ou seja, a recusa é um estágio que não acontece na jornada de Finn, devido às crenças do herói.

Esse apontamento remete diretamente à segunda consideração, que tem relação com os estágios cumpridos pelas temporadas. Segundo a figura, nenhuma mesojornada realiza a jornada do herói em sua totalidade, isto é, as temporadas se desenvolvem situadas em determinados estágios, sendo a maior concentração nas etapas dos testes e aproximação. Contudo, é preciso evidenciar um ponto crucial para seguir adiante na análise: por mundo especial, considero toda e qualquer situação que ocorre na narrativa a partir da travessia do primeiro limiar, ou seja, quando Finn ingressa no mundo especial, na segunda temporada, ele permanece nessa esfera, desenvolvendo os arcos narrativos até a décima temporada, quando o protagonista, para além de modificar seu mundo, apresenta-se igualmente modificado.

Nesse sentido, a série apresenta as temporadas 03, 04, 05 e 07, que iniciam e se desenvolvem nos estágios de testes e aproximação. Nessas etapas, o herói já atravessou o limiar e se prepara para as novas provas, que, no total, somam 03 ciclos³². No que tange as temporadas 06 e 09, a narrativa inicia na aproximação e se estende até o estágio do retorno com o elixir, ou seja, o herói retorna modificado, contudo, ainda precisa enfrentar desafios que o impelem a novos confrontos. Em relação à 8ª temporada, a mesojornada está concentrada nos estágios que compreendem da aproximação à volta e, por fim, a 10ª temporada inicia na aproximação e finaliza no mundo comum, ponto em que a primeira temporada se inicia.

Desse modo, ao aplicar as alocações das mesojornadas no modelo da jornada do herói, a figura apresenta a seguinte distribuição.

³² Ver gráfico 08 – Evolução da jornada de Finn.

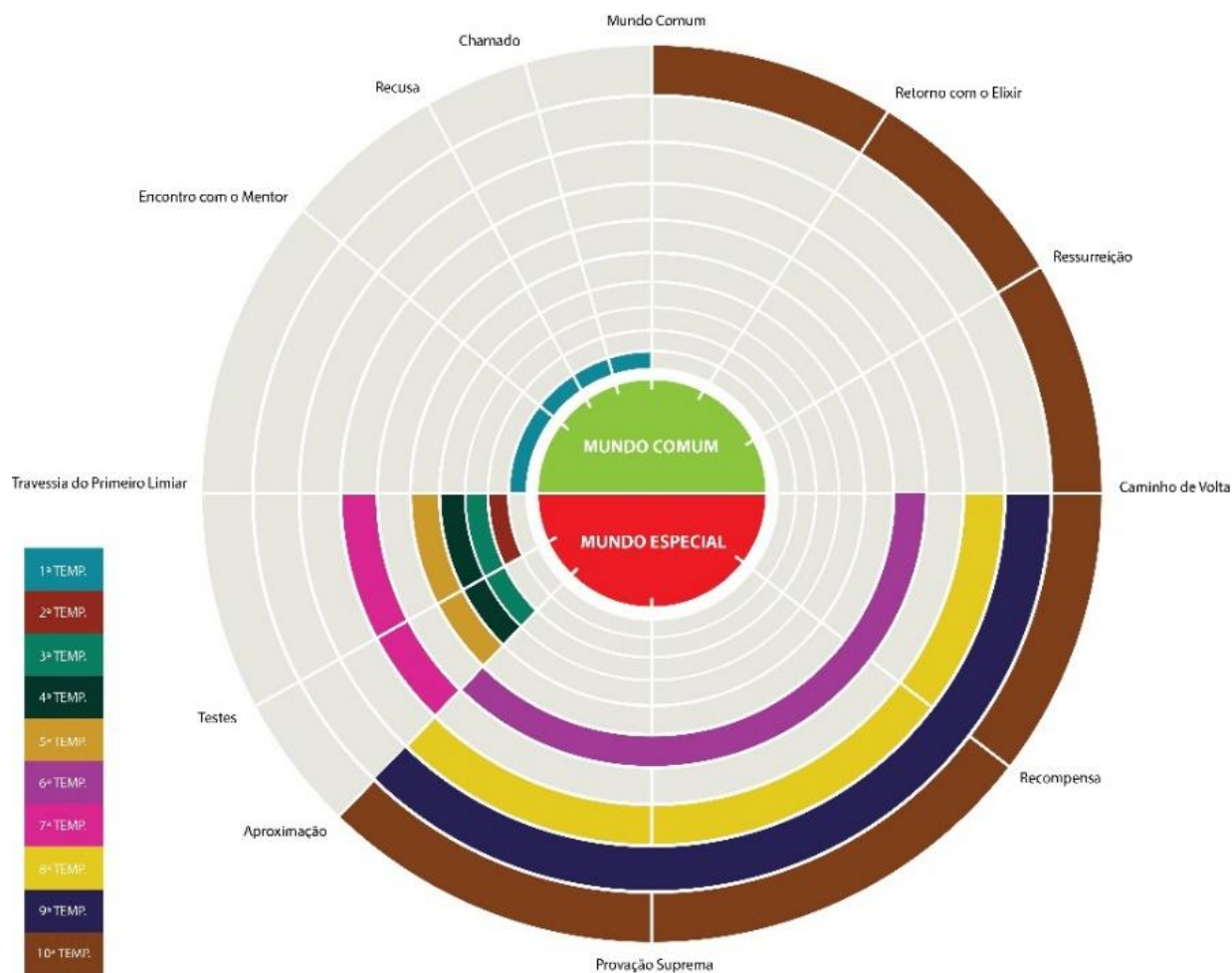


Figura 8: Posição e extensão das mesojornadas inseridas no modelo da jornada do herói.
Fonte: A autora

De modo geral, a figura 08 aponta para características próprias das mesojornadas, evidenciando-as a partir do ponto de alocação da temporada, ou seja, é possível compreender o propósito das mesojornadas conforme sua posição e extensão no interior da jornada do herói, ponto este a ser refletido no próximo subcapítulo.

2.4.5 A Macrojornada

O terceiro e último estágio de leitura da jornada do herói, a macrojornada, diz respeito a estrutura maior da série e, portanto, compreende às micro e mesojornadas. Nesse sentido, é na macrojornada que se realiza a jornada total do protagonista, abordando o resultado da aprendizagem por meio de suas vitórias e fracassos, pontos fortes e fracos, alegrias e decepções, conquistas e perdas.

Nesse momento, é pertinente observar a trajetória do herói na progressão das temporadas, uma vez que, como verificado no subcapítulo acima, as mesojornadas não seguem rigorosamente a ordem dos estágios apresentados por Vogler, mas apresentam retornos e términos em diferentes estágios situados no mundo especial, configurando, dessa maneira, uma abordagem estrutural cíclica na composição seriada.

Desse modo, faz-se necessário compreender como a jornada de Finn se configura no interior dessa lógica narrativa, traçando diálogo com uma progressão que compreende os ciclos inseridos no decorrer da série, uma vez que o protagonista, independente dos retornos das mesojornadas aos estágios, cresce/amadurece num único sentido. A ênfase dessa figura reside na exposição dos 03 (três) ciclos intrínsecos à obra.

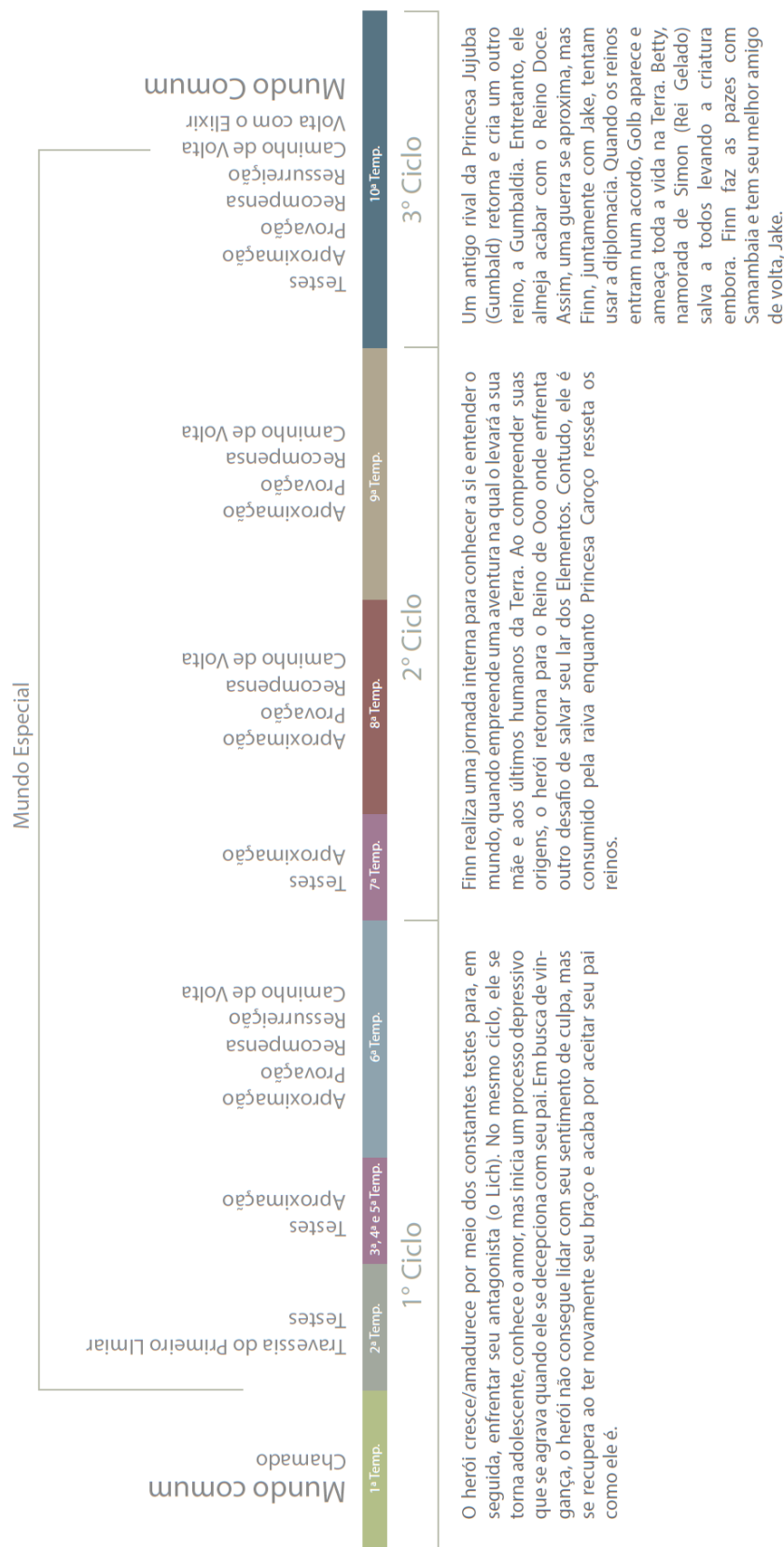


Figura 9: Evolução da jornada de Finn e os diferentes ciclos.
Fonte: A autora

A partir da análise e das figuras e gráficos apresentados, é possível discutir alguns pontos proeminentes na série. Nesse sentido, primeiramente, verifico que a jornada de Finn Mertres se diferencia da trajetória de Lemonhope em um ponto crucial: sua jornada é muito mais detalhada e apresenta uma oscilação dramática cuja profundidade de abordagem se desenvolve em um espaço de tempo muito maior que a saga do pequeno cidadão limão.

Outrossim, a jornada de Finn se constrói, paulatinamente, por meio dos diversos episódios que estruturam as temporadas, ainda que ele não seja o personagem principal daquela história. Esse fato aponta para uma aprendizagem que ocorre independentemente do foco no personagem, assim como se realiza nos pontos críticos (baixos) da curva dramática do herói.

Outro fator importante a ser verificado diz respeito às fases de testes e aproximações as quais o herói percorre. Conforme os gráficos apontam, há uma incidência maior das mesojornadas nos estágios em que o herói é testado, ou seja, Finn está constantemente elaborando seu conhecimento por meio dos desafios que lhe são impostos, os quais preparam o herói não apenas para o embate físico (Lich ou Samambaia), mas igualmente para sua jornada interna, isto é, para que ele seja capaz de se entender, compreender o mundo e lidar com o outro.

Nessa perspectiva, a jornada do herói alcança sua plenitude e se materializa a partir do trabalho sinérgico entre as micros, mesas e macrojornadas, tornando possível contar um arco maior que, no que diz respeito a Finn, conta a história do crescimento pessoal do personagem, ou seja, em termos gerais, a jornada de Finn Mertres se trata de uma incursão na busca pelo autoconhecimento.

2.5 CONSIDERAÇÕES II: UMA JORNADA INTERNA

Com base no exposto, é possível tecer algumas considerações pertinentes sobre a abordagem da série, no que diz respeito às camadas de significação, assim como a profundidade de abordagem temática e composição do herói, a partir da ressignificação cultural de uma linguagem primordial presente na memória coletiva.

Verifico que *Hora de Aventura* é estruturada sob aspectos simbólicos que, ao serem reconfigurados, promovem num vasto público reflexões concernentes a problemáticas contemporâneas e evidentes no cotidiano da sociedade. Desse modo, é fundamental reconhecer na composição dos personagens da série uma

configuração que, de modo geral, recorre à transposição de características e dilemas de pessoas reais que se apresentam impregnados em identidades fictícias, o que, por sua vez, facilita a identificação do espectador.

Nessa perspectiva, refletir sobre as camadas de significação em *Hora de Aventura* é tangenciar um imaginário que se materializa numa linguagem audiovisual que transita por entre o primordial e o contemporâneo, recorrendo ao tradicional para reconstruí-lo sob novas perspectivas narrativas, ou seja, adaptando-se constantemente para dialogar com diferentes perfis de espectador, contudo, prezando pelo simbolismo.

Considero, portanto, que a narrativa seriada é tecida numa lógica em que os diversos fragmentos são alinhavados, no intuito de formar a malha de significações compartilhadas entre equipe de criação e público; assim como, simultaneamente, são introduzidas por meio de subversões estruturais da jornada do herói, para alçar novos patamares de entendimento.

A partir dessas verificações, defino a poética de *Hora de Aventura* como a linguagem que, para além de uma estrutura, elabora-se nas reminiscências da narrativa, ou seja, nas diferentes camadas de significação, que, juntas, reelaboram e provocam reflexões a partir da identificação coletiva e pessoal que se constitui nos signos visuais e sonoros utilizados na abordagem ao indivíduo, não apenas em termos de narrativa, mas igualmente em termos de signos que incitam sentimentos e imaginários. Em suma, a poética da série reside no resultado do engendramento da cultura primordial com a contemporânea, promovendo valores e incitando continuidade do mítico, ou seja, extrapolando a simples organização dos elementos fílmicos de uma narrativa.

Retornando ao pensamento de Guimarães, assinalo a relevância de se pensar a morfogênese de um produto tecnoestético com base nas trocas intersígnicas; ou seja:

[...]os produtos audiovisuais de caráter estético têm um potencial para ser interpretado nos signos que os compõem. Tanto quanto uma obra impressa, um quadro ou uma escultura, as imagens, palavras e sons estão lá, com toda sua carga de significações possíveis. O importante é perceber que as significações eclodem do encontro entre linguagens, porque esses produtos estéticos midiáticos “falam” simultaneamente com diferentes sistemas de signos. (GUIMARÃES, 2007, p. 41)

Por fim, quando afirmo que a jornada de Finn Mertes é uma busca pelo autoconhecimento, enquanto se desenvolve no decorrer da série, refiro-me a uma abordagem que compreende o crescimento/amadurecimento, não apenas do protagonista, mas igualmente de uma geração que cresceu assistindo à série de animação e que, para além de acompanhar a saga do herói, teve a oportunidade de aprender junto com ele. Desse modo, a poética da série compreende um novo patamar de interação com o espectador, ou seja, ela se expande e se contrai num movimento constante de autorreflexão e ressignificação, que convida seu público a ingressar na narrativa, reconhecer-se e amadurecer, a partir das reflexões empreendidas.

CAPÍTULO 3.

A MULTIDIMENSIONALIDADE NARRATIVA

Após a investigação sobre os aspectos simbólicos de *Hora de Aventura*, finalmente será abordado o tema central da pesquisa, ou seja, a estrutura seriada da obra. Desse modo, o objetivo deste capítulo é compreender a forma narrativa da série de animação por meio da investigação das inter-relações estabelecidas entre os episódios que, por seu turno, constituem o modelo multidimensional narrativo da obra.

Nesse sentido, o presente capítulo compreende, num primeiro momento, a averiguação das características da estrutura seriada, a partir de Sônia Rodrigues e François Josh, com o intuito de apreender os principais tipos de narrativa em série, suas relações com os heróis e foco/papéis de concentração dos enredos. Após, são introduzidos os conceitos de rizoma, de Gilles Deleuze e Félix Guattari, e hipertexto, de Gérard Genette, para que, por meio da aplicação desses princípios na obra, possa se refletir sobre uma narrativa que extrapola o tipo “árvore”.

Em seguida, o capítulo propõe a reflexão de um tipo de narrativa seriada em animação, averiguando características que pressupõem um *modus operandi* similar à sinapse cerebral, assim como considera, igualmente, a multidimensionalidade narrativa que se elabora a partir do simbólico, ou seja, a partir da formação das camadas de significação estruturantes da obra, fator este que considero primordial na conceituação da narrativa multidimensional.

Por fim, a investigação da série se desenvolverá com base na análise estrutural da obra para estabelecer as ligações entre os episódios das 10 (dez) temporadas entre si. Para tanto, a metodologia criada para essa análise denomina-se Decodificação Estrutural, que compreende a abordagem descritiva dos atos que constituem os episódios para, por conseguinte, estabelecer as relações entre eles e entre os arcos/temporadas. A metodologia baseia-se na Engenharia Reversa de Sônia Rodrigues, contudo, reserva particularidades necessárias para a presente análise e, portanto, se afastando daquela.

Por conseguinte, a investigação do presente capítulo aponta para uma ruptura no modo de elaboração de séries de animação a partir de *Hora de Aventura*, considerando, dessa maneira, as estruturas de séries que surgiram após a obra em questão.

3.1 A NARRATIVA SERIADA

Originada dos folhetins, a estrutura seriada como a conhecemos apresenta características que lhe conferem distinção da obra cinematográfica. De modo geral, quando abordada superficialmente, pode-se afirmar que a propriedade mais evidente do formato é a capacidade de contar uma história em partes, ou melhor, em episódios. Entretanto, um olhar mais aprofundado sobre a estrutura seriada revela outros atributos essenciais que definem esse tipo de narrativa. Nesse sentido, Sônia Rodrigues (2014) nos apresenta, em princípio, dois fatores basilares na composição de uma série dramática: o mundo inconfundível e a verossimilhança.

Apesar de a autora ter leituras em comum com Vogler, por exemplo, Vladimir Propp e Mircea Eliade, ambos os autores que “trabalharam o mito e o conto maravilhoso a partir da trajetória do herói com atributos mágicos” (RODRIGUES, 2014, p. 25); diferentemente do autor, Rodrigues entende que mundo inconfundível em séries dramáticas se trata de um mundo próprio, coeso, único e independente de mágica, sendo esta passível de acontecer, frequentemente, pela metáfora (RODRIGUES, 2014).

Outrossim, a autora argumenta que

O mundo inconfundível de qualquer obra é criado a partir dos elementos da narrativa. O local onde a *storyline* se concretiza, em que época, quais são os personagens, quais os cenários a que estão ligados e onde atuam, quais suas motivações, fraquezas e objetivos nessa narrativa. (RODRIGUES, 2014, p. 26)

Desse modo, a despeito das aproximações e afastamentos dos mundos comum e especial de Vogler, o mundo inconfundível é, do mesmo modo, palco dos enredos, ações e desenvolvimento dos personagens, sendo essencial nas séries dramáticas para estabelecer a noção de realidade com o público espectador, assim como “época, lugar, cenários e personagens com seus objetivos e motivações são elementos da narrativa inseparáveis e são eles que constituem o mundo de uma obra” (RODRIGUES, 2014, p. 28). Em vista disso, uma série pode ser verossímil o suficiente para convencer ou não o espectador a assisti-la.

Já em obras não realistas, o lugar e o cenário são mais importantes que o contexto, uma vez que a premissa permite que o autor não se prenda ao que é

considerado “real”, por exemplo, inserir na sua história um fato histórico como a queda das Torres Gêmeas em 11 de setembro ou uma figura pública real como um presidente. Contudo, seja em séries realistas ou não, o mundo inconfundível deve ser introduzido logo no início da narrativa com o intuito de, para além de situar, conquistar quem está assistindo (RODRIGUES, 2014, p. 29).

No que tange à verossimilhança, é preciso retomar o termo “suspensão da descrença”, advindo da literatura e discutido por Umberto Eco (1994), que consiste, basicamente, num acordo ficcional firmado entre espectador/leitor e obra. Para tanto, o mundo inconfundível deve ser construído de maneira verossímil e crível para que o espectador/leitor assine esse termo mental em que ele “[...] tem que saber que o que está sendo narrado é uma história imaginária, mas nem por isso deve pensar que o escritor está contando mentiras. [...] Aceitamos o acordo ficcional e fingimos que o que é narrado de fato aconteceu” (ECO, 1994, p. 81).

Do mesmo modo, a suspensão da descrença pode variar substancialmente conforme a história que está sendo contada. Por exemplo, em *Chapeuzinho Vermelho*, o espectador/leitor suspende sua descrença em relação ao lobo quando aceita o fato de o animal falar. Da mesma maneira, ele aceita que Chapeuzinho se comporte como uma criança, assim como acha natural sua mãe ser uma adulta responsável. A razão disso é que essas características que compõem a história nos remetem às nossas experiências e, por conseguinte, ao nosso mundo real.

No que concerne a *Hora de Aventura*, é preciso elucidar alguns pontos importantes de sua estrutura seriada. O primeiro diz respeito às características da narrativa animada em relação à série dramática. Como abordado, Rodrigues apresenta a estrutura da série dramática apontando para uma abordagem realista, ou seja, em que o mundo inconfundível é concebido de modo a estabelecer com o espectador uma realidade crível. Isso facilita o reconhecimento das experiências próprias do espectador, favorecendo a suspensão da descrença.

Por se tratar de animação, *Hora de Aventura* não é uma série realista, pois a obra não é concebida a partir da captação de imagens em movimento, mas tem como suporte o desenho. Contudo, essa concepção de realidade ultrapassa a questão da técnica e alça outro patamar: a identificação do espectador com a obra, convencendo-o a suspender sua descrença, ainda que se trate de uma animação. Igualmente, sua narrativa não apresenta apenas lugar e cenário como fundamentais, conforme apontado por Rodrigues em relação às séries não realistas. Assim, do mesmo modo

que as séries dramáticas, época e personagens (em especial, suas personalidades e dilemas) estão profundamente arraigados em sua estrutura e, portanto, esses elementos conferem à animação características de séries dramáticas.

Desse modo, o universo inconfundível da série, o mundo pós-apocalíptico em que as histórias acontecem, retrata pelo traço não apenas um universo imaginário com suas próprias leis. A obra se desenvolve em locais facilmente reconhecíveis pelo público, como a casa da árvore, o salão de festas, o campo de piquenique dos amigos, o cemitério decrépito, o bar em decadência, entre outros, que, quando associados a uma abordagem que evidencia o local de fala do “eu”, da identidade, da empatia, das relações e das temáticas, acabam por proporcionar o reconhecimento e identificação do público com os personagens e universo criados por Pendleton Ward. Ou seja, época e personagens se revelam elementos que se igualam à importância do lugar e cenário. A época em *Hora de Aventura* remete o espectador a um modo de vida diferente do hoje devido às sequelas da grande guerra, ainda que os lugares mantenham indícios familiares. Os personagens são complexos, possuem vida independente, isto é, um histórico, uma gênese que os impregna de características identitárias próprias e, por conseguinte, determina suas ações e reações.

Ou seja, o fato de a obra ser uma animação voltada à dupla audiência permite que sua narrativa apresente características da série dramática. Aliás, um dos motivos que tornam a obra apreciada por jovens e adultos é, justamente, tratar-se de uma narrativa que aborda, por meio da animação, um mundo crível (experiências e temáticas comuns a todos), mas que possibilita leituras diferentes, isto é, conforme o repertório do espectador.

Nesse sentido, François Jost (2012) argumenta que

[...] o sucesso de uma série deve-se menos aos procedimentos que ela utiliza (visuais, retóricos, narrativos etc.) do que ao ganho simbólico que ela proporciona ao espectador e que esse ganho não se limita a mera soma de códigos. (JOST, 2012, p. 24)

A partir do exposto, é possível verificar que, mesmo fundamental para a estrutura seriada, a forma narrativa é apenas uma das responsáveis pela boa aceitação da obra. Ou seja, o atravessamento do simbólico cria camadas de significação que extrapolam a simples estrutura e, por conseguinte, permite com que a obra estabeleça relações com seu público.

No que concerne à relação do espectador com o herói, Jost o discute sob a ótica da erosão, isto é, a queda de um ser excepcional que dá origem a um outro tipo de protagonista, uma figura heroica que se iguala ao indivíduo comum. Para tanto, Josh elenca os cinco modos ficcionais comumente utilizados em séries e suas relações com os protagonistas, a saber: o mítico, ficções que trabalham seres por natureza superiores ao homem e seu ambiente; o romanesco, séries que colocam os personagens em grau superior ao homem comum e seu ambiente; o mimético alto, obras que colocam em cena narrativas de um herói em grau superior aos demais homens, mas não ao seu ambiente e que apresenta qualidades raras, como a noção de justiça; o mimético baixo, ficções que trazem heróis que são iguais aos demais seres; e o irônico, séries que trabalham com personagens inferiores em força e inteligência aos olhos dos espectadores (JOST, 2012). Desse modo, a figura do herói perfeito e solitário é substituída pela figura do herói coletivo, com dimensões humanas, conceito que condiz com o arquétipo do herói voltado à comunidade, mencionado no capítulo anterior e que, por seu turno, é a base identitária de Finn Mertens.

Com base nesse panorama, é possível apontar para abordagens narrativas que expõem e discutem o mundo comum dos indivíduos, ou seja, a ênfase das histórias passa a ser a periferia, os grandes e pequenos golpes, a identidade, os relacionamentos, os conflitos pessoais, entre outras temáticas recorrentes ao cotidiano. Esse fenômeno, por sua vez, tem por origem a sede de conhecimento do espectador que, para além de se ver representado na tela, procura saciar sua necessidade de compreender as engrenagens que movem a sociedade (JOST, 2012).

Desse modo, Josh discute que a base da série dramática/realista pressupõe a articulação de três papéis: “o papel privado, o papel profissional, o papel social” (JOST, 2012, p. 48). Isto é, em cada um desses papéis reside o modo de abordagem sobre o herói e os enredos da obra, tensionando-os de maneira a impulsionar as tramas e seus desdobramentos em diálogo com o repertório do espectador, privilegiando um ou dois dos papéis supracitados.

Conforme Josh, esses grupos se caracterizam do seguinte modo

. **As séries centradas na vida privada:** aquelas nas quais a vida profissional é mero cenário e a vida social um alibi para prolongar sua

vida privada: *Sex and the city*, *Ugly Betty*, *My so-called life*, *Desperate housewives*, nas quais a personagem procura então sua própria felicidade ou seu equilíbrio.

. **As séries centradas na vida profissional:** aquelas em que a vida privada é um mero cenário ou um entrave, uma fonte de conflitos, mas na qual o herói está direcionado à resolução dos problemas referentes ao seu trabalho: nessas categoria, encontram-se tanto as séries policiais, como as séries hospitalares ou aquelas que se desenrolam em escritórios de advocacia.

. **As séries centradas na sociedade:** aquelas nas quais a questão central da intriga não é somente o destino individual, mas, e prioritariamente, a sociedade e seu funcionamento (*Prison Brake* e o complô político), ou sua sobrevivência (24 horas, *Heroes*). (JOST, 2012, 48 e 49)

Desse modo, é possível apontar para o advento de uma abordagem seriada, em sua maioria, centrada na vida privada e, portanto, que assume papel tão relevante quanto a vida profissional. Ou seja, as séries centradas na vida privada abordam a vida pessoal dos personagens e “sua parte emergente: o visível” (JOSH, 2012, p. 49). Esse movimento centrípeto em direção à intimidade, como apontado pelo autor expõe não apenas situações privadas que não se viam antes, mas extrapola a simples exposição do cotidiano, do íntimo, discutindo sobre as emoções, sentimentos ou verdades gerais, estabelecendo um diálogo constante entre o visível e o invisível (JOST, 2012).

Uma vez expostos esses papéis, é possível, neste momento, avançar sobre os tipos de estrutura seriada apresentados por Rodrigues. Segundo Rodrigues, escrever narrativas seriadas se constitui em

[...] selecionar e combinar elementos da realidade para que o espectador possa se identificar, de alguma forma, com a trama. Essa identificação do que é conhecido abre caminho para uma surpresa com o que é desconhecido: a maneira como o autor conta a história. É o encontro entre conhecido e inesperado que produz o efeito desejado, no caso de séries dramáticas, pelo roteirista. (RODRIGUES, 2014, p. 113)

A partir do excerto, fica evidente que uma narrativa seriada se trata de uma estratégia a qual o roteirista optará para que sua história apresente uma forma. A essa forma, o criador atribuirá seu ponto de vista, que pode transitar por entre ser, por exemplo, “claro e linear para o narrador e o espectador, mas misterioso e

conflitante para os personagens” (RODRIGUES, 2014, p. 115). Contudo, independentemente do ponto de vista do autor, uma narrativa seriada pode ser:

Linear, como tende a ser em *Law & Order*, *The Mentalist*, *Homeland* e *The Blacklist*. A linearidade em séries policiais, de espionagem, é compreensível. Já existe um suspense permanente, um quebra-cabeça de fatos, uma lista de caminhos possíveis para desvendar o mistério principal e os secundários. [...]

Narrativa de encaixe ocorre, por exemplo, em *Treme*. Esta é uma série de exceção. Traça um painel de Nova Orleans, especialmente do bairro Treme, depois do Katrina. [...]

A narrativa de alternância, em geral, mantém a linearidade, as histórias, os eventos estão acontecendo em paralelo, mas são mostrados de forma alternada. É o que ocorre na maioria das séries. [...]

Narrativa em árvore é aquela em que os ramos saem da trama principal, como em *Game of Thrones*: a típica narrativa em árvore que funciona com apresentação alternada. Um por um, os dramas de poder são apresentados. Como isso pode dificultar o acompanhamento da série, os roteiristas usam, fartamente, outras estratégias que facilitem o entendimento.

Narrativa em labirinto é a que embaralha os tempos e as histórias obrigando o espectador a usar um fio de Ariadne para acompanhá-la. O *teaser* está num tempo, o primeiro ato em outro, o terceiro é um *flashback*. Suspense e ação o tempo todo. [...]

Narrativa em espiral. É muito importante que se observe, na poética das séries dramáticas, que é possível combinar vários tipos de narrativa. Em *Game of Thrones*, a narrativa é, predominantemente, em árvore ou de gaveta, também chamada de encaixe. Aparece um reino, aparece o outro e assim por diante. No episódio de Bran, porém, a narrativa é em espiral. A trama se aproxima da queda; dezenas de eventos, relacionados ou não, acontecem e, depois, tudo volta a se aproximar da queda, do punhal, do sonho com o corvo... [...]

Narrativa em contraponto é uma categoria da literatura mais fácil de identificar em séries quando verdades dos personagens vão sendo confrontadas no decorrer da temporada, ou no decorrer de uma história B ou C (RODRIGUES, 2004, p. 115 e 116).

De modo geral, esses são os tipos de narrativas de série os quais o roteirista (ou equipe de roteiristas) tem à disposição para, a partir de uma análise sobre a natureza de sua obra, poder definir como o enredo será contado. Nesse sentido, uma série policial, de ação ou drama apresentam peculiaridades narrativas que, no decorrer das temporadas, serão trabalhadas com o objetivo de montar o enredo de maneira a instigar o espectador e, cada uma a seu modo, revelar suas tramas, resoluções ou abrir possibilidades para a expansão daquele universo.

Porém, antes de prosseguir, é válido nos atermos um pouco mais na narrativa em árvore. Como descrito acima, esse tipo de narrativa se desenvolve alternando-se por entre os *sub-plots* da série, seu movimento acarreta no surgimento de novos ramos, ou seja, se aprofunda e/ou cria novas histórias que partem de um ponto inicial que, muitas vezes, determinam o rumo do *plot* principal. Assim, a série é elaborada a partir de vários enredos menores, construindo/apresentando alternadamente os enredos podendo a obra ser, inclusive, moldada conforme a percepção do público espectador.

Contudo, como exposto por Rodrigues, uma série pode apresentar mais de um tipo de narrativa. Ou seja, é possível transitar de um tipo predominante para outras narrativas que serão utilizadas pontualmente para atender a necessidades específicas. Nessa perspectiva, uma obra seriada pode ser estruturada a partir da narrativa em árvore como a principal, mas apresentar, em alguns episódios, a narrativa em labirinto e, em outros, a narrativa em espiral e assim por diante, sendo este o caso de *Hora de Aventura*.

As estratégias citadas acima dizem respeito à espinha dorsal da série, isto é, a estrutura geral de uma obra seriada. Entretanto, há ainda as estratégias narrativas utilizadas para trabalhar a composição dos episódios, como a apresentação dos eventos e personagens, a criação de suspense, estilo e ritmo. Essas técnicas são importantes para, dependendo do tipo de série, preencher lacunas que não estão claras para o espectador, assim como podem ser utilizadas para complementar o enredo, provocar e/ou expandir a expectativa em relação à obra.

Desse modo, Rodrigues elenca algumas das principais técnicas utilizadas: interromper cena ou sequência, entrevistas reais, marcar de forma ostensiva conjuntos de personagens, narrador, personagem comentador, paralelas não concluídas, ganchos, emoção silenciosa, quebra da quarta parede, imagens mais ou menos claras, cores, linguagem mais crua, falas curtas, reunião de personagens no trabalho, anamnese ou discussão de caso, cabeças falantes, *flashback*, *flash forward*, reversão de expectativas, confirmação de expectativas, intensificação de emoções, *teasers*, morte de personagens, perguntas no ar, ritmo, fantasias e sonhos no lugar de ações reais, dialogismo e fidelidade.

Em *Hora de Aventura*, a estrutura em árvore possibilita, e até mesmo solicita em vários momentos, a introdução de estratégias narrativas. Por exemplo, a emoção silenciosa no episódio *Fuga da Cidadela*, em que, na tentativa de segurar a nave em

que seu pai estava fugindo, Finn perde seu braço. Triste, ele contempla, silenciosamente, a flor que surge na ponta de seu braço, então Shelby, que estava escondida na orelha de Jake, chora silenciosamente apoiada no braço do herói; o personagem comentador de BMO Noire, em que o enredo, criado aos moldes do *film noir*, possibilita o uso do monólogo de BMO, que assume o papel de um detetive em busca da meia de Finn; o *flash forward*, como no episódio *Mistura de Realidades*, em que Finn e Jake aparecem, logo nos primeiros dois minutos, tentando matar o Finn da realidade paralela, contudo, antes de prosseguirem, há um corte que os leva a uma hora antes do fato; matar personagens, como em *Alguma Coisa Grande*, quando Refri é morto no confronto com a bruxa do Céu; e, por fim, o uso de fantasias em lugar de ações reais, como em *Puhoy*, episódio em que Finn morre. Porém, a morte é substituída por uma viagem caleidoscópica na qual o herói encontra com Golb no espaço antes de retornar para casa.

Essas técnicas possibilitam que o espectador mais desatento, ou mesmo aquele que perdeu algum episódio, possa entender a história. Contudo, uma das especificidades da série trata, justamente, de criar episódios que se conectam entre si sem, contudo, apelar para os ganchos claros. Essa estratégia permite com que os episódios não apresentem, num primeiro momento, pré-requisitos, ou seja, os episódios podem ser assistidos em qualquer ordem sem, entretanto, que a história se perca.

Desse modo, a estrutura de série dramática, quando refletida como ponto de partida para a composição de obras seriadas contemporâneas, transborda e se amalgama, igualmente, a estruturas de séries de animação. Nesse sentido, e já ensaiando uma possível conclusão para o capítulo de análise da série, apresento *Hora de Aventura* como paradigma desse fenômeno.

Obviamente, outras séries de animação foram concebidas a partir das premissas estruturais da série dramática, como *Samurai Jack* (Genndy Tartakovsky, 2001), *Titã Simbiótico* (Genndy Tartakovsky, Paul Rudish e Bryan Andrews, 2010) e *Os Sábados Secretos* (Jay Stephens, 2008), animações classificadas como séries de ação. Os exemplos citados abordam como enredo a trajetória de heróis que se desenvolvem em mundos inconfundíveis, de fácil reconhecimento de seu público; e que, com maior ou menor grau de verossimilhança, proporcionam a suspensão da descrença do espectador.

Os personagens são complexos, ou seja, há a preocupação em construí-los lhes atribuindo profundidade emocional, moral e identitária, assim como são concebidos a partir de histórias prévias que, no decorrer dos episódios, vão se revelando, seja em confrontos ou *flashbacks*. No que tange os tipos de heróis, os protagonistas de *Titã Simbiônico* (Ilana, Lance e Octus) constituem o que Jost denomina de fissura, ou seja, a erosão de um herói único em dois ou mais heróis que se complementam e cujos dons vem à tona em momentos críticos. Já em *Os Sábados Secretos*, Zack é um herói predestinado a ser o vilão mais poderoso já conhecido e, devido ao fato de estar em formação, ele se apresenta, portanto, na forma de fragmentação, isto é, no decorrer de sua jornada, o protagonista assume características de seus pais, tio e outros heróis da rede aliada, tornando-se, desse modo, um herói coletivo. No que diz respeito à relação do herói com o modo ficcional, Zack se constitui em mimético baixo, isto é, ele se parece e age como qualquer outro indivíduo, mas isso não o impede em se tornar um herói. Por fim, Samurai Jack é um herói do tipo mimético alto, ou seja, ele se parece conosco, mas possui qualidades raras, como a honra e o senso de justiça, assim como Ilana, Lance e Octus (JOST, 2012).

Outrossim, época e cenário são importantes para essas obras. Em *Samurai Jack*, o herói é transportado por Abu (seu inimigo) de seu mundo comum (Japão do passado) para um futuro em que seu universo está totalmente transfigurado pelo domínio do antagonista, o que, por sua vez, incide diretamente na perspectiva do protagonista sobre si, o outro e seu lar. Em *Titã Simbiônico*, os adolescentes alienígenas Lance, Ilana e Octus (um robô que se transmuta em pai e irmão dos outros dois protagonistas) fogem do planeta natal, Galaluna, quando o General Modula aplica um golpe de Estado que desbanca o rei, pai de Ilana. Os três personagens chegam à Terra e precisam aprender a viver como terráqueos comuns para não chamar a atenção dos humanos e de seus perseguidores, mas, principalmente, eles se deparam com o desafio de se adaptar a um terreno hostil: o colégio. Este, por sua vez, é o mundo inconfundível da série. Já em *Os Sábados Secretos*, Zack Sábado e seus pais, os cientistas Dic e Drew Sábado, fazem parte de uma rede de apoio que, juntamente com Gogato, Komodo e Zon (animais da raça criptídeo), procura defender os humanos das ameaças de Argost. Nessa série, o mundo inconfundível é a Terra de hoje, contudo, se desenvolve a partir do submundo distópico e tecnológico dessa realidade.

As séries citadas apresentam um desenvolvimento linear, ou seja, os episódios se desdobram numa cadência sequencial que impulsiona a trama, entretanto, não se ramifica como em *Hora de Aventura*, mas igualmente utilizam de técnicas pontuais, por exemplo, o *flashback*, o narrador, o personagem narrador e ganchos. Outrossim, essas animações já apresentam um enredo que percorre, ou melhor, desenvolve-se no decorrer das temporadas simultaneamente a tramas menores presentes nos episódios com foco na vida privada e na sociedade. Em *Samurai Jack*, o objetivo do herói é voltar para seu mundo, o passado e, portanto, ele segue motivado pelo seu sonho e supera (ainda que fracasse na sua busca em quase todos os episódios) os obstáculos que se seguem. Contudo, no decorrer de sua jornada, ele conhece várias personagens que o herói nunca se recusa a ajudar. Em *Titã Simbiônico*, os protagonistas precisam sobreviver à rotina escolar, ao interesse/ataques do governo e aos caçadores enviados pelo General Modula para assassiná-los, para que, algum dia, possam retornar à Galaluna. Porém, ao interagir com as pessoas que os cercam, os heróis acabam por desenvolver laços e ajudá-los com seus problemas cotidianos. Por fim, em *Os Sábados Secretos*, Zack e seus pais se dedicam a salvar os humanos dos planos de Argost quando descobrem que o garoto, num acidente ainda no ventre de sua mãe, herdou poderes que o levarão a se tornar um poderoso vilão. Assim, os episódios evoluem com essa ameaça crescente da qual o garoto tem consciência de seu destino e, portanto, ele procura trilhar seu próprio caminho em que não se torna do mal.

Com base nas séries de animação expostas e suas premissas (temáticas e estruturais), é possível apontar algumas aproximações, distanciamentos e convergências narrativas entre essas animações e *Hora de Aventura*. Em relação às convergências, a obra de Pendleton Ward é composta a partir da estrutura dramática presente nas demais séries citadas, apresenta heróis em erosão, ou seja, que se afastam do indivíduo perfeito e inalcançável, assim como trabalha com foco na vida privada e na sociedade.

No que diz respeito a aproximações, *Hora de Aventura* é composta, similar às séries apresentadas, com técnicas que promovem o melhor desenvolvimento dos enredos (*flashbacks*, locutor, entre outros). Contudo, a obra privilegia outras estratégias, como o *flash forward*, a reversão de expectativas, a morte de personagens, as perguntas no ar, o narrador, o personagem comentador e fantasias em lugar de ações reais, técnicas essas pouco ou não utilizadas nas demais

animações. Do mesmo modo, a questão simbólica (temáticas, tipos e profundidade de abordagem) na obra de Ward aborda questões como amizade, fidelidade e honra presentes em *Samurai Jack*, *Titã Simbiônico* e *Os Sábados Secretos*. Contudo, *Hora de Aventura* atualiza essas temáticas e contempla questões atuais até então não discutidas em animação, como a homoafetividade, os distúrbios psicológicos, as identidades fragmentadas, a loucura e a morte.

Por fim, talvez o ponto crucial que distancia a série objeto desta tese das demais, consiste na questão de que *Samurai Jack*, *Titã Simbiônico* e *Os Sábados Secretos* são animações seriadas cujo tom dramático é voltado a um público jovem, ou seja, os enredos, a direção de arte (*mise-èn-scene*), os diálogos, entre outros elementos, são elaborados de maneira que o jovem se identifique com seus universos e dilemas. Já em *Hora de Aventura*, como já exposto, a série é elaborada de modo a estabelecer diálogo com uma dupla audiência, ou seja, a narrativa em árvore aliada a uma direção de arte que compreende traços simplificados e cores “vivas”, assim como personagens verossímeis, consegue estabelecer conexão com o público infanto-juvenil. As temáticas, por sua vez, assim como sua abordagem poética (metafórica), dialogam com o público jovem, contudo, encontram respaldo no público adulto devido ao seu repertório, supostamente, mais extenso se comparado ao de uma criança.

Nessa perspectiva, *Hora de Aventura* é uma obra que apresenta estratégias narrativas já utilizadas em outras animações e, portanto, não necessariamente inova em termos de forma. Entretanto, há particularidades da narrativa de animação, para além das técnicas e questões simbólicas, que contribuem para sua multidimensionalidade.

3.2 DAS CONCEPÇÕES QUE COMPÕEM A MULTIDIMENSIONALIDADE NARRATIVA

De modo geral, entender a estrutura de uma série significa compreender a dinâmica que engendra a obra. Igualmente, é pelo entendimento das conexões que, por conseguinte, formam sua arquitetura, que se pode vislumbrar sua forma final, suas estratégias e lógica narrativa. Contudo, considero a estrutura seriada um corpo em constante desenvolvimento, em especial de *Hora de Aventura*. Desse modo, a equiparo a um órgão vivo que amadurece e se torna independente. Portanto, a

proposta do modelo de narrativa multidimensional pressupõe a evolução da narrativa do tipo árvore e, portanto, implica na investigação dos conceitos de intertexto, rizoma, hipertexto e sinapse, parâmetros advindos de diferentes áreas que, quando reunidas, compõem a dinâmica de organização da espinha dorsal da narrativa seriada da obra de Pendleton Ward.

Entretanto, antes de prosseguir, é necessário elucidar três pontos importantes.

1) A investigação sobre os conceitos não tem por intenção esgotá-los, senão apresentar um recorte relevante dessas teorias, as alinhando na proposta do modelo narrativo; 2) O estudo sobre a narrativa multidimensional se pauta nos conceitos de intertexto e rizoma. O primeiro, diz respeito a produção simbólica na obra que se realiza pela presença de textos preexistentes. O segundo, tange a composição estrutural da série, sua forma. Nesse sentido, hipertexto e sinapse se configuram em teorias de apoio; as quais, no contexto da pesquisa, denomino de vetores, uma vez que são responsáveis pela conexão e diálogos entre as partes que, por fim, proporcionam a coesão do todo; 3) Advirto que essa discussão não intenciona apontar para o surgimento de uma nova narrativa, mas propõe compreender componentes que colaboram para a estrutura seriada de *Hora de Aventura*.

3.2.1 A Intertextualidade

Gerárd Genette, em seu livro *Palimpsestes* (1982), argumenta que intertextualidade consiste na “presença efetiva de um texto em um outro” (GENETTE, 2010, p. 14). Desse modo, um texto pode ser retirado de seu contexto para ser citado na estrutura de outro e, dessa maneira, produzir novos sentidos. Nessa perspectiva, Antoine Compagnon (1996) discute que a citação compreende o trabalho similar ao da tesoura com a qual os textos são recortados para, mais adiante, serem reelaborados, colados formando outro texto e assim *ad infinitum*. Para o autor,

Quando cito, extraio, mutilo, desenraízo. Há um objeto primeiro, colocado diante de mim, um texto que li, que leio; e o curso de minha leitura se interrompe numa frase. Volto atrás: re-leio. A frase relida torna-se fórmula autônoma dentro do texto. A releitura a desliga do que lhe é anterior e do que lhe é posterior. O fragmento escolhido converte-se ele mesmo em texto, não mais em fragmento de texto, membro de frase ou de discurso, mas trecho escolhido, membro amputado; ainda não o enxerto, mas já órgão recortado e posto em reserva. Porque minha leitura não é monótona nem unificadora. É por

isso que, mesmo quando não sublinho alguma frase nem a transcrevo em minha caderneta, minha leitura já procede de um ato de citação que desagrega o texto e o destaca do contexto (COMPAGNON, 1996, p. 13).

Conforme o excerto, ao ser retirada de seu contexto original, a citação, por si própria, se torna um texto independente que, ao ser inserida em outro texto é transformada, ressignificada no interior do novo contexto. Nessa perspectiva, toda leitura é atravessada, automaticamente, por textos diversos, fragmentos recortados e armazenados no repertório do leitor/espectador que são acionados no ato de leitura (textual ou audiovisual) e, por conseguinte, influenciam na composição do texto final na mente do intérprete. Assim, ao se ler um livro ou assistir um filme, o ato de citação está em andamento, não apenas para se compor um entendimento sobre a obra em questão, mas, igualmente, enquanto processo de recorte e armazenamento de novos retalhos textuais que serão utilizados em leituras futuras.

Retornando a Genette, o autor se pauta nos conceitos de intertextualidade discutidos por Julia Kristeva, Mikhail Bahktin, Roland Barthes e Michael Riffaterre e os atualiza com o intuito de construir, segundo Laurent Milesi (1997), “uma taxinomia formal das relações literárias pelo viés de uma cartografia genérica para a leitura” (MILESI, 1997, p. 22). Desse modo, Genette consegue resolver ambiguidades apresentadas no decorrer das reflexões sobre o intertexto por meio da categorização dos tipos de intertextualidade em 05 (cinco) grupos, a saber: 1) A **Intertextualidade**, que diz respeito a co-presença de dois ou mais textos e que compreende as práticas da citação, plágio e alusão; 2) O **paratexto**, que se trata da relação, geralmente, menos explícita e distante que o texto mantém no conjunto de uma obra literária: título, subtítulo, intertítulo, prefácios, entre outros; 3) A **metatextualidade**, que se refere aos comentários de um texto em relação ao outro, muitas vezes, sem citá-lo diretamente; 4) A **hipertextualidade**, que compreende o texto derivado de um anterior por simples transformação ou por transformação indireta, ou seja, a imitação; 5) A **arquitextualidade**, que determina o estatuto genérico do texto (GENETTE, 2010).

Contudo, me concentrarei no conceito de intertextualidade que, segundo o autor, diz respeito, essencialmente, a presença de um texto no interior de outro (GENETTE, 2010). Nesse sentido, o autor expõe que intertextualidade consiste em

Sua forma mais explícita e mais literal é a prática tradicional da citação (com aspas, com ou sem referência precisa); sua forma menos explícita e menos canônica é a do plágio (em Lautréaumont, por exemplo), que é um empréstimo não declarado, mas ainda literal; sua forma ainda menos explícita e menos literal é a alusão, isto é, um enunciado cuja compreensão plena supõe a percepção de uma relação entre ele e um outro, ao qual necessariamente uma de suas inflexões remete: assim, quando Madame des Loges, brincando com provérbios, com Voiture, diz: “Esse não vale nada, provemos um outro.” O verbo provar (em lugar de “propor”) não se justifica e não se compreende senão pelo fato de que Voiture era filho de um mercador de vinhos (GENETTE, 2010, p. 14).

Com base no trecho acima, se entende que a intertextualidade pode apresentar níveis de diálogos entre texto B e texto A, ou seja, é possível identificar as diferentes relações do segundo texto com o primeiro (assim como suas implicações na elaboração dos contextos/significados da obra) a partir do modo pelo qual o texto de origem é citado na estrutura narrativa.

A partir dos pressupostos de Genette, Rogério Covalski (2009) apresenta 03 (três) tipos de intertextualidade possíveis no audiovisual, sendo eles: 1) A **citação intertextual**, quando se faz uso de textos preexistentes os introduzindo na nova narrativa para induzir o espectador a reconhece-los; 2) A **alusão intertextual**, que utiliza apenas uma construção equivalente substituindo as imagens para estabelecer uma relação de contrato, não construindo oposição ao texto original; 3) A **estilização intertextual**, que consiste na reprodução de um conjunto de procedimentos, características, formas e de conteúdo de outro texto, ou seja, esse tipo de intertexto se refere à estrutura, conferindo o efeito de personalização, embora se refira a outra obra ou conjunto de obras (COVALESKI, 2009).

Com base no exposto e na filmografia de *Hora de Aventura*, é possível apontar na narrativa da série de animação o trabalho constante das tipologias intertextuais em duas esferas: na composição dos episódios e no estabelecimento de suas conexões. Para tanto, tomo de empréstimo da Linguística os termos semântico e morfológico. O primeiro, segundo Ferdinand de Saussure (1969), diz respeito ao estudo do significado, incidindo sobre a relação entre os significantes como, por exemplo, palavras, frases e símbolos (SAUSSURE, 1969). Em relação ao termo morfológico, Eugene Nida (1949) expõe que se trata do estudo em geral sobre estrutura e formação de palavras, ou seja, trata-se da investigação sobre os elementos morfológicos que, por sua vez, são as unidades que formam as palavras (NIDA, 1949)

e, portanto, se situa no âmbito estrutural. Na pesquisa em questão, esses termos são assimilados pela narrativa audiovisual e se associam, respectivamente, a camada simbólica e estrutural da obra, ou seja, de significação e estrutura geradas pelos hiperlinks (conexões) no intuito de gerar diálogos com espectador por meio das citações presentes na obra.

Uma vez elucidados os termos, é necessário discutir os dois âmbitos de atuação intertextual na obra:

1) No que diz respeito a composição simbólica, a intertextualidade está relacionada a construção dos significados nos enredos, ou seja, os intertextos são utilizados para estabelecer diálogo com o espectador, incitando seu repertório pessoal, ou seja, criam o que denomino de hiperlink semântico. Cito como exemplo o episódio *Filhos de Marte*, no qual o rei se trata do presidente Abraham Lincoln. Como já abordado, a figura pública desse presidente, em especial, faz parte de um imaginário coletivo da sociedade norte-americana e, portanto, evoca sentimentos e impressões daquele público, apresentando maior ou menor aderência conforme a idade/cultura/repertório dos espectadores. Ao inserir essa figura pública no enredo, os roteiristas do episódio (Jesse Moynihan e Ako Castuera) realizam uma citação intertextual, ou seja, eles recortam um “texto” conhecido de um contexto sociopolítico e cultural e o inserem na trama da série para, após, ressignificá-lo. Contudo, os escritores mantêm uma visão, com base num imaginário coletivo, que atribui ao personagem noções como senso de justiça, lealdade, honra e bravura, características, até então, que residem na memória afetiva (acordadas em consenso, contudo, não absolutamente, pela população) e designadas ao ex-presidente.

2) Em relação ao estabelecimento das conexões entre episódios e temporadas, por não apresentar ganchos ou *teasers* padrões, as ligações estabelecidas se realizam a partir das citações, ou seja, da intertextualidade presente na obra. Como já mencionado, a inserção de personagens e a retomada destes em episódios posteriores funcionam de modo a estabelecer o que intitulo de hiperlinks estruturais, isto é, ganchos/*links* que conectam os episódios entre si, assim como as temporadas. Esse tipo de citação proporciona ao espectador a compreensão não apenas do episódio em questão, como também possibilita uma visão ampla do local e tempo do episódio a que se está assistindo em relação a outro(s) como, por exemplo, em *BMO Noire*.

Neste episódio, em específico, é possível ressaltar dois tipos de intertextos: a citação e a estilização intertextual. O primeiro, se trata de um tipo de intertexto que atua na constituição do hiperlink estrutural, ou seja, estabelece conexões narrativas de ordem morfológica. O segundo, por seu turno, constitui-se, de mesmo modo, em intertextualidade, entretanto, atua na constituição simbólica (apesar de se ligar a procedimentos e técnicas audiovisuais), auxiliando no hiperlink semântico do enredo, isto é, na elaboração da temática e os significados implícitos no enredo. Para fins didáticos, abordarei ambas noções a seguir, uma por vez.

No que tange a citação, esta se realiza na estratégia narrativa de inserção, logo no início, e retomada dos personagens ao término do episódio ao evidenciar seu retorno de *Festinha de Princesas*. Nesse sentido, a intertextualidade realizada não se enquadra nos pressupostos de Covalleski. Contudo, diz respeito a um tipo de citação simplificada que realiza o hiperlink entre os enredos ao situar o espectador no contexto dos episódios. Desse modo, esse tipo de citação se assemelha a concepção do recortar e colar de Compagnon, num sentido menos de construção simbólica, mas de conexão de ideias. Outrossim, o vínculo estabelecido entre os episódios *BMO Noire* e *Festinha de Princesas* insere a noção de simultaneidade temporal; ou seja, a estratégia narrativa utilizada possibilita ao espectador a consciência espaço-temporal na qual os episódios se desenvolvem. Nesse sentido, os ganchos/*links* que conectam os episódios em questão compreendem os índices visuais, como a maquiagem de Jake, a flecha cravada em suas costas, o machucado no pé de Finn, o Toucinho do Mar e, igualmente, os índices textuais (diálogos) dos personagens ao sair e retornar para casa em *BMO Noire*, assim como em *Festinha de Princesas* quando Finn reclama da ferida provocada pelo atrito de seu pé sem meia com o sapato.

Em relação a estilização intertextual, como mencionado anteriormente, esse tipo de intertextualidade se distancia da estrutura morfológica da série e incide, diretamente, na elaboração semântica da obra. Desse modo, é possível apontar em *BMO Noire* o trabalho de uma intertextualidade que remete, nesse caso, ao *Film Noir*, uma vez que os signos utilizados (cor, diálogo, monólogo, trama, fotografia) imitam a abordagem cinematográfica, ou seja, os roteiristas reproduziram os procedimentos, características e conteúdo inerentes ao *Film Noir*, contudo, realizando uma adaptação para o contexto de *Hora de Aventura*. Entretanto, é preciso ressaltar que a citação realizada no episódio não se preocupou em apenas introduzir os aspectos técnicos,

mas também realizou uma incursão ao submundo da temática e inconsciente do personagem de modo a compor o aspecto semântico do enredo. Consequentemente, a obra estabelece diálogo tanto com o espectador da série que não conhece a escola cinematográfica em questão, quanto com o público que a conhece. Eis, novamente, a questão da dupla audiência.

A partir dos pressupostos da intertextualidade, é possível, então, estabelecer o primeiro elemento que constitui modelo narrativo de *Hora de Aventura*, ou seja, as noções de hiperlinks semânticos e morfológicos da série. O conhecimento desses elementos é crucial para compreender a segunda parte que compõe a estrutura narrativa da animação, a saber, o rizoma.

3.2.2 O Rizoma

Como já exposto, Rodrigues apresenta a narrativa em árvore, um modelo narrativo que pressupõe o desenvolvimento de uma série, a partir de desdobramentos; ou seja, os episódios se bifurcam para dar origem a outros, progressivamente, de maneira a apresentar histórias que expandam o universo. A partir desse modelo, realizo alguns ajustes que nortearão a noção de estrutura multidimensional.

Se a intertextualidade é a matéria base que constitui a massa corpórea dos episódios e suas conexões, o rizoma, por sua vez, consiste na estrutura (a espinha dorsal) que conduz a formação/progressão de uma série, o modelo geral e aberto, um agenciamento de diferentes linhas e velocidades que se torna múltiplo. A narrativa rizomática é, portanto, o paradigma condutor de *Hora de Aventura* e, por sua vez, responsável pelo desenho final da série.

Termo advindo da Biologia, o rizoma de Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995) apresenta características que o tornam singular e que, por conseguinte, incidem no comportamento de elaboração/expansão de uma narrativa seriada. Entretanto, antes de se abordar sobre essas propriedades, é fundamental tratar de alguns termos discutidos pelos autores. Desse modo, ressalto as noções expostas por Deleuze e Guattari sendo elas: multiplicidade, linhas, estratos e segmentaridades, linhas de fuga e intensidades, agenciamentos maquínicos e seus diferentes tipos, os corpos sem órgãos e sua construção, sua seleção, o plano de consistência, as unidades de medida em cada caso (DELEUZE E GUATTARI, 1995).

Por multiplicidade, os autores expõem que toda obra não é composta por um único ponto de vista, ou seja, a perspectiva única do autor. Assim, todo autor coloca em sua obra outros autores e, dessa maneira, se coloca em igualdade com estes se tornando um deles. O autor se reconhece na obra, assim como reconhece outros textos, outros autores e, portanto, nesse momento, ele é parte de algo maior e exterior a ele.

Segundo os autores,

Um livro não tem objeto nem sujeito; é feito de matérias diferentemente formadas, de datas e velocidades muito diferentes. Desde que se atribui um livro a um sujeito, negligencia-se este trabalho das matérias e a exterioridade de suas correlações. Fabrica-se um bom Deus para movimentos geológicos. Num livro, como em qualquer coisa, há linhas de articulação ou segmentaridade, estratos, territorialidades, mas também linhas de fuga, movimentos de desterritorialização e desestratificação. As velocidades comparadas de escoamento, conforme estas linhas, acarretam fenômenos de retardamento relativo, de viscosidade ou, ao contrário, de precipitação e de ruptura. (DELEUZE E GUATTARI, 1995, p. 10)

Com base no texto, assim como observado na intertextualidade, é possível verificar que toda obra estabelece com o mundo externo correlações por meio do trabalho de reflexão sobre o real. Essa operação pode reproduzir os mecanismos instaurados no mundo/natureza, mas, igualmente, pode subvertê-los no intuito de provocar rupturas e, por conseguinte, possibilitar novos rumos e sentidos para a narrativa. Nesse sentido, uma obra se torna um compósito múltiplo, com várias entradas e, portanto, consiste num movimento de construção e desconstrução de referências.

No que diz respeito ao agenciamento maquínico, os autores expõem que “[...] é direcionado para os estratos que fazem dele, sem dúvida, uma espécie de organismo, ou bem uma totalidade significativa, ou bem uma determinação atribuível a um sujeito [...]” (DELEUZE E GUATTARI, 1995, p. 11). Essa noção, por seu turno, vem ao encontro do que considero como narrativa enquanto organismo vivo; ou seja, a estrutura narrativa, em especial de *Hora de Aventura*, consiste em um sistema que evolui por entre os desdobramentos dos episódios que, por conseguinte, expandem não apenas os enredos, mas, igualmente, o universo da série. Contudo, como será abordado adiante, é preciso considerar que essa estrutura se transforma por meio de diálogos multidirecionais constantes. O corpo da série, portanto, é uma máquina a

qual se atribui mecanismos de ação, modos de reelaboração dos diferentes textos e processos de reflexão que, por sua vez, caracterizam seu plano de consistência, isto é, sua essência, um organismo vivo.

Contudo, esse agenciamento também diz respeito, como denominado por Deleuze e Guattari, a corpos sem órgãos, isto é, ao como uma obra é elaborada, um mecanismo “que não pára de desfazer o organismo, de fazer passar e circular partículas a-significantes, intensidades puras, e não pára de atribuir-se os sujeitos aos quais não deixa senão um nome como rastro de uma intensidade (DELEUZE E GUATTARI, 1995, p. 11). Desse modo, é possível observar que um corpo sem órgãos possibilita a retomada ou ruptura de um caminho em desenvolvimento na narrativa, de modo a permitir a circulação de informações que conectam a estrutura como um todo.

Por fim, Deleuze e Guattari expõem que uma obra “existe apenas pelo fora e no fora” (DELEUZE E GUATTARI, 1995, p. 11) e, nesse sentido, ela em si se estabelece como uma máquina em relação a outras, ou seja, a obra é autônoma e se distingue das demais por suas características próprias. Esse fato me conduz a um raciocínio: se toda obra é um organismo independente e, desse modo, se distingue das demais por suas propriedades, isso só ocorre devido o olhar do espectador. Nessa perspectiva, para que uma obra se torne um organismo vivo e independente, é preciso que esta chegue até seu público. Do contrário, não há obra, mas apenas um compósito estanque, limitado a sua estrutura.

A partir do exposto, elenco a seguir os princípios discutidos por Deleuze e Guattari presentes na composição do rizoma.

1º e 2º - Princípios de conexão e heterogeneidade: qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo. É muito diferente da árvore ou da raiz que fixam um ponto, uma ordem. A árvore lingüística à maneira de Chomsky começa ainda num ponto S e procede por dicotomia. Num rizoma, ao contrário, cada traço não remete necessariamente a um traço lingüístico: cadeias semióticas de toda natureza são aí conectadas a modos de codificação muito diversos, cadeias biológicas, políticas, econômicas, etc., colocando em jogo não somente regimes de signos diferentes, mas também estatutos de estados de coisas. Os *Agenciamentos coletivos de enunciação* funcionam, com efeito, diretamente nos *agenciamentos maquínicos*, e não se pode estabelecer um corte radical entre os regimes de signos e seus objetos. [...] Um rizoma não cessaria de conectar cadeias semióticas, organizações de poder, ocorrências que remetem às artes, às ciências, às lutas sociais. Uma cadeia semiótica

é como um tubérculo que aglomera atos muito diversos, lingüísticos, mas também perceptivos, mímicos, gestuais, cogitativos [...] (DELEUZE E GUATTARI, 1995, p. 15)

Segundo o excerto, o rizoma se distingue da raiz por possibilitar diferentes ligações entre as cadeias de saber as conectando, diretamente, no agenciamento maquínico. De modo geral, essas cadeias são conjuntos de naturezas diversas que, uma vez conectados entre si, formam os agenciamentos de enunciação. Essas, por seu turno, contemplam não apenas elementos estruturais, mas, igualmente, componentes de significação.

3º - Princípio de Multiplicidade: somente quando o múltiplo é efetivamente tratado como substantivo, multiplicidade, que ele não tem mais nenhuma relação com o uno como sujeito ou como objeto, como realidade natural ou espiritual, como imagem e mundo. As multiplicidades são rizomáticas e denunciam as pseudomultiplicidades arborescentes. Inexistência, pois, de unidade que sirva de pivô no objeto ou que se divida no sujeito. [...] Uma multiplicidade não tem nem sujeito nem objeto, mas somente determinações, grandezas, dimensões que não podem crescer sem que mude de natureza (as leis de combinação crescem então com a multiplicidade). Os fios da marionete, considerados como rizoma ou multiplicidade, não remetem à vontade suposta uma de um artista ou de um operador, mas à multiplicidade das fibras nervosas que formam por sua vez uma outra marionete seguindo outras dimensões conectadas às primeiras (DELEUZE E GUATTARI, 1995, p. 15).

A partir do texto, o múltiplo adquire maturidade e, portanto, sua independência por meio da tessitura estrutural e semântica que estabelece (via conexões, entrelaçamentos e desdobramentos) o similar a rede neural da obra. Nesse sentido, o uno dá lugar a multiplicidade de textos e, por conseguinte, a pluralidade de visões que, por sua vez, compreende a complexidade da malha narrativa. Cada fio da tessitura obedece, desse modo, não ao toque inicial, mas sim a reverberação dos demais num encadeamento de notas geradas a partir do tangenciar dos fios.

4º - Princípio de ruptura a-significante: contra os cortes demasiado significantes que separam as estruturas, ou que atravessam uma estrutura. Um rizoma pode ser rompido, quebrado em um lugar qualquer, e também retoma segundo uma ou outra de suas linhas e segundo outras linhas. [...] Todo rizoma compreende linhas de segmentaridade segundo as quais ele é estratificado, territorializado, organizado, significado, atribuído, etc; mas compreende também linhas de desterritorialização pelas quais ele foge sem parar. Há

ruptura no rizoma cada vez que linhas segmentares explodem numa linha de fuga, mas a linha de fuga faz parte do rizoma. Estas linhas não param de se remeter umas às outras (DELEUZE E GUATTARI, 1995, p. 17).

Conforme o excerto, o rizoma consiste em ramificações que podem ser partidas a qualquer momento e lugar e, posteriormente, se recompor em novas ramificações rompendo com o texto antigo para dar origem a novas composições. Desse modo, a cada nova subdivisão é apresentado novos caminhos, novas possibilidades, novas perspectivas daquilo que vinha se desenvolvendo. Esses novos ramos estão sempre conectados, ou seja, estão em constante diálogo.

5º e 6º - Princípio de cartografia e de decalcomania: um rizoma não pode ser justificado por nenhum modelo estrutural ou gerativo. Ele é estranho a qualquer idéia de eixo genético ou de estrutura profunda. [...] Se o mapa se opõe ao decalque é por estar inteiramente voltado para uma experimentação ancorada no real. O mapa não reproduz um inconsciente fechado sobre ele mesmo, ele o constrói. Ele contribui para a conexão dos campos, para o desbloqueio dos corpos sem órgãos, para sua abertura máxima sobre um plano de consistência. Ele faz parte do rizoma. O mapa é aberto, é conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente. Ele pode ser rasgado, revertido, adaptar-se a montagens de qualquer natureza, ser preparado por um indivíduo, um grupo, uma formação social. Pode-se desenhá-lo numa parede, concebê-lo como obra de arte, construí-lo como uma ação política ou como uma meditação. Uma das características mais importantes do rizoma talvez seja a de ter sempre múltiplas entradas [...] (DELEUZE E GUATTARI, 1995, p. 21).

Segundo o extrato, produzir uma narrativa rizomática é estruturar um mapa, ou seja, consiste em traçar estratégias de expansão, pontos de fuga e rupturas o que, por sua vez, atesta o caráter cambiante do texto em desenvolvimento. Desse modo, o rizoma não admite um modelo fechado, pronto, pois cada mapa é concebido segundo as estratégias e necessidades narrativas de uma obra. Por conseguinte, uma estrutura rizomática não se limita a repetição de fórmulas, conceitos, uma vez que cada mapa tem características particulares, uma vida própria. É concebido a partir de diversas entradas, é amplo, aberto a novas perspectivas e, portanto, passível de ser engendrado coletivamente.

Contudo, por considerar essa estrutura narrativa um organismo vivo que se desenvolve por meio de diálogos ininterruptos entre as diferentes partes que a

compõe, considero a malha pela qual se realiza essa comunicação uma espécie de sinapse cerebral. Em vista disso, ainda que brevemente, é necessário rever o conceito de sinapse para se compreender seu princípio básico de funcionamento, uma vez que se trata de um conceito de apoio para o modelo narrativo multidimensional, possibilitando o entendimento dos diálogos entre episódios, assim como sua proposta tridimensional, como discutido mais adiante.

Segundo Cláudia Krebs, Joanne Weinberg e Elizabeth Akesson (2013)

Uma sinapse é o contato entre duas células neuronais. Os potenciais de ação codificam a informação, que é processada no sistema nervoso central; e é por meio das sinapses que essa informação é transmitida de um neurônio para outro (KREBS, WEINBERG E AKESSON, 2013, p. 05).

As autoras expõem, igualmente, 03 (três) tipos de sinapses: as axodendríticas, as axossomáticas e as axoaxônicas. Na primeira, o contato sináptico é realizado entre um axônio e um dendrito. A árvore dendrítica recebe milhares de *inputs* de sinapses axodendríticas fazendo com que esse neurônio gere um sinal elétrico. Na sinapse axossomática, um axônio pode contactar outro neurônio diretamente na soma da célula. Por fim, a sinapse axoaxônica se realiza quando um axônio contata outro no cone axonal ou próximo a ele (KREBS, WEINBERG E AKESSON, 2013).

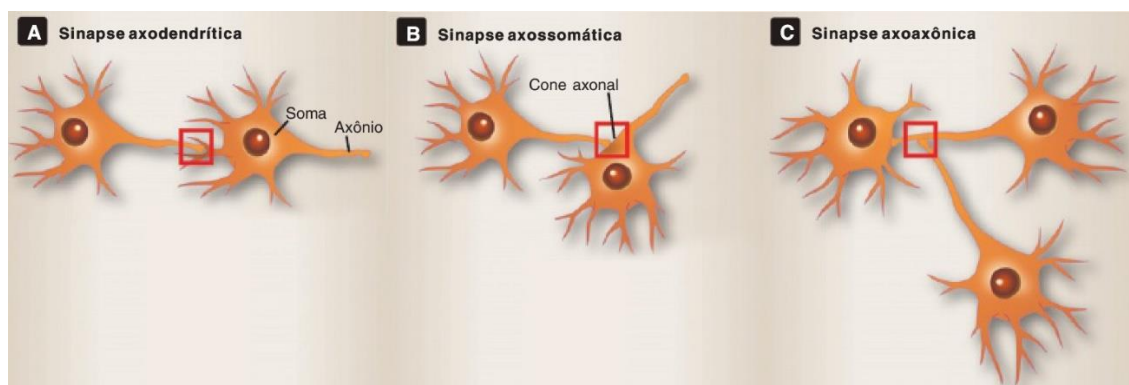


Figura 10: Tipos de sinapses.

Fonte: Krebs, Weinberg e Akesson, 2013

Conforme a imagem, se verifica que, assim como no rizoma, as sinapses podem se conectar em diferentes pontos e, portanto, são capazes de estabelecer conexões diversas que, por sua vez, resultam na rede neural do sistema nervoso

central. Entretanto, é fundamental ressaltar 04 (quatro) aspectos, sendo 02 (dois) em relação a sinapse e 02 (dois) em relação ao rizoma.

Em relação aos neurônios, o primeiro diz respeito ao diálogo estabelecido na sinapse que é unidirecional, ou seja, acontece numa única direção. Nesse ponto, aponto para o primeiro afastamento do modelo multidimensional da figura da sinapse, uma vez que considero o mecanismo pelo qual os diálogos são estabelecidos na estrutura rizomática uma estratégia de “mão dupla”, isto é, os diálogos são multidirecionais, pois acontecem em todas as direções e pressupõem o jogo de ação e reação, impulso e repuxo, de maneira que um episódio se concretiza a partir do outro, isso devido ao compartilhamento semântico (intertextualidade), fundamental para a estruturação da obra.

Em relação ao segundo afastamento, me refiro a singularidade dos neurônios, isto é, a constituição enquanto corpos independentes e, portanto, os neurônios não apresentam como ponto de origem outro neurônio. Assim, a narrativa multidimensional se afasta da concepção da sinapse devido a possibilidade de os episódios terem como origem outro episódio, podendo se expandir para outros subsequentes. Ou seja, apesar de serem distintos, os episódios sempre carregam características de outros, com maior ou menor clareza.

Por fim, o terceiro aspecto concerne a inserção da noção de nódulos na lógica do rizoma, uma vez que Deleuze e Guattari a eliminam desse modelo. Primeiramente, o termo nódulo se refere ao termo episódio, o substituindo na narrativa multidimensional para melhor ambientar os termos no interior da proposta. Sugiro o termo nódulo pela dinâmica de composição e ramificação dos agenciamentos de enunciação, isto é, pelo comportamento dos fios na formação dos nódulos e sua maneira de deslizar/criar novos caminhos, como melhor explicado no próximo subcapítulo.

Assim, a sinapse é utilizada na presente investigação enquanto suporte na estrutura multidimensional, colaborando na concepção tridimensional da narrativa. Essa proposta distancia a narrativa, novamente, do pressuposto de Deleuze e Guattari que consideram o rizoma uma trama e, portanto, de caráter bidimensional, tecida por ramificações. Considero por tridimensional a forma pela qual as conexões são, para além de representadas, estabelecidas em *Hora de Aventura*, superando a linearidade de modo a estabelecer conexões entre temporadas próximas e distantes. Por conseguinte, considero como multidimensional, o conjunto total da obra

(episódios e temporadas) e suas conexões semânticas e morfológicas que formam, por sua vez, um modelo estrutural orgânico no qual os episódios não são expostos linearmente o que acarreta, por sua vez, noções de espaço temporais que descolam a narrativa da simples alocação dos episódios.

A partir da aplicação dos preceitos do rizoma sobre *Hora de Aventura*, é possível verificar, preliminarmente, que a narrativa da série apresenta em sua gênese os princípios apresentados por Deleuze e Guattari. Ou seja, a estrutura seriada da obra constitui-se: 1) De ramificações interligadas e heterogêneas, as quais possibilitam o agenciamento enunciativo de naturezas diversas no agenciamento maquínico (estrutura) da série como, por exemplo, quando um episódio da primeira temporada se conecta com outro episódio na sexta temporada por meio de um personagem ou temática. Desse modo, os diferentes temas e abordagens apresentados/abordados na animação são alocados na espinha dorsal da obra de modo a estabelecer relações num sentido horizontal e não vertical (hierarquia); 2) De multiplicidade de textos, perspectivas e estratégias narrativas advindas de diferentes visões (diferentes equipes criativas) que, por seu turno, possibilita que os episódios amadureçam e ganhem “vida própria”, ou seja, se desenvolvam numa lógica de reverberação entre si. Desse modo, quando um episódio se conecta com outro, seja na mesma temporada ou em outras, essa ramificação adquire autonomia de desenvolvimento; 3) De rupturas a-significantes, isto é, os episódios se ramificam a partir de outros episódios a partir de fraturas que convergem em outros eventos, evoluindo, contudo, sempre em contato com os demais. Esse fenômeno, por sua vez, viabiliza a produção de episódios passíveis de entendimento quando retirados do contexto geral. Ou seja, em conjunto com os demais, os episódios contribuem para a história como um todo como uma peça de quebra-cabeças, se encaixando no enredo. Contudo, isolados, apresentam uma história própria, independente, com significação e, portanto, são legíveis; 4) E em cartografia, ou seja, a estrutura narrativa da série constitui-se num mapa no qual as diversas entradas possibilitam a ampliação da obra e, igualmente, sua evolução, rupturas e redirecionamentos.

3.2.3 A proposta multidimensional

Expostos e discutidos os conceitos sobre intertextualidade e rizoma, é momento de concretizar a imagem do modelo multidimensional. Para tanto, elaboro a proposta em 02 (dois) momentos.

1) Da concepção dos episódios

No que diz respeito à concepção da estrutura dos episódios, é necessário considerar os âmbitos morfológicos e semânticos discutidos, respectivamente, nos capítulos I (Identidade, Sociedade e Narrativa) e II (A Poética Audiovisual de Hora de Aventura) da presente tese. Desse modo, considero os episódios como a soma dos diferentes agenciamentos de enunciação amalgamados na narrativa como elementos estruturais.

Concebidos a partir do conceito de fios, os agenciamentos de enunciação encontram-se urdidos na tessitura narrativa que compõe os episódios de Hora de Aventura, sendo esses agenciamentos as questões de identidade, as novas tecnologias de comunicação, a cultura pop, o *media life*, o mito, a memória individual e coletiva, o fantástico, os arquétipos, os símbolos e as temáticas. Todos esses fios funcionam a partir do engendramento intertextual que funciona de modo a entrelaçar os enunciados e, por sua vez, estruturar os episódios que, num determinado momento, se ramificam para formar um outro. Nessa perspectiva, a intertextualidade transborda para outros episódios, ou seja, é responsável pela constituição de outros nódulos do sistema rizomático narrativo e, por conseguinte, atua igualmente como hiperlink morfológico e semântico na estrutura narrativa da obra, como se pode observar na figura a seguir.

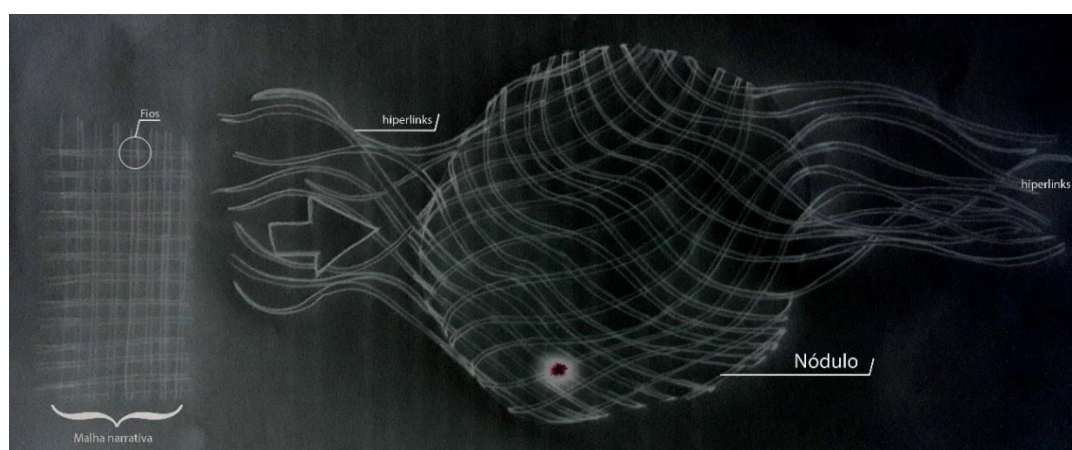


Figura 11: Representação da malha narrativa, nódulo e hiperlinks.

Fonte: A autora

2) Da concepção do mapa rizomático

Em relação ao mapa rizomático, utilizo o princípio da ramificação dos caminhos da toca de ratos exposto por Deleuze e Guattari. Nesse sentido, a narrativa

multidimensional é arquitetada através de vias que se ramificam, se rompem dando origem a outros caminhos, se encontram e, em algum ponto, formam espaços de convergência, similares a salões, espaços vazios, com várias entradas/saídas. Esses veios se expandem em múltiplas direções dando origem a novas subdivisões, garantindo o desenvolvimento do rizoma. Outrossim, essa estrutura, esse corpo sem órgãos, constitui-se no invólucro, no corpo condutor dos fios que compõem os agenciamentos de enunciação que deslizam por entre os espaços vazios do mapa, ao mesmo tempo que abre os espaços/caminhos, conforme se pode verificar nas figuras a seguir.

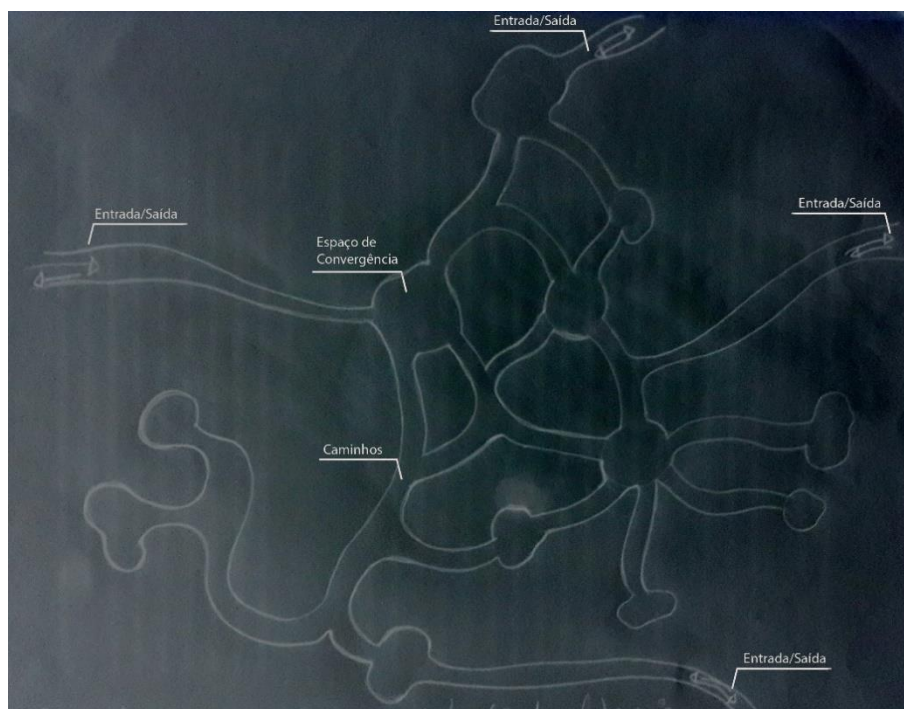


Figura 12: Simulação do caminho de rato de Deleuze e Guattari.

Fonte: A autora

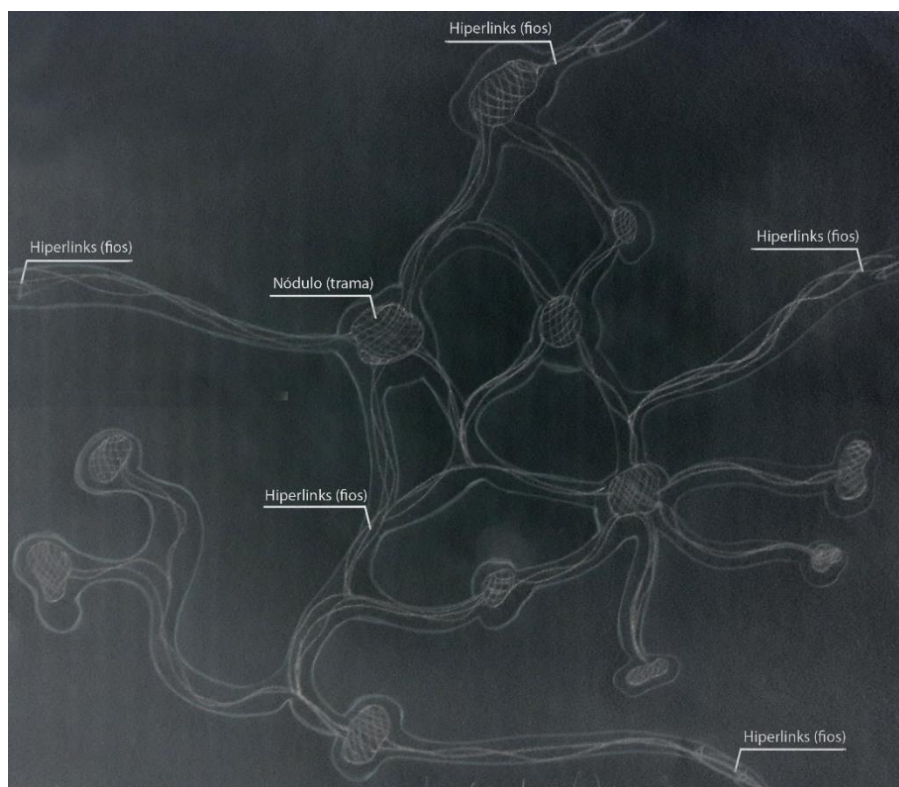


Figura 13: Simulação do caminho de rato de Deleuze e Guattari acrescido dos nódulos e hiperlinks.

Fonte: A autora

Conforme as figuras acima, a narrativa multidimensional traça e ocupa os as vias e espaços de convergência, se disseminando em diferentes direções e a partir de hiperlinks realizados intertextualmente. Desse modo, os nódulos se constituem a partir do compartilhamento dos agenciamentos de anunciação o que, por seu turno, consiste em hiperlinks. Assim, ao considerar o exemplo de Deleuze e Guattari, verifico que a narrativa rizomática está para a toca dos ratos, assim como os fios que compõem os nódulos estão para os ratos (fluxo) que percorrem/constroem os caminhos.

Isso posto, se torna necessário, nesse momento, adentrar à análise da estrutura seriada de Hora de Aventura que se realizará por meio da Decodificação Estrutural, metodologia que será melhor discutida no próximo subcapítulo.

3.3 METODOLOGIA: A DECODIFICAÇÃO ESTRUTURAL

Discutidas as premissas de intertextualidade e rizoma e apresentado o desenho prévio da narrativa multidimensional, é chegado o momento de realizar a

análise estrutural de *Hora de Aventura* para, após, poder ser traçada a configuração narrativa da série a partir dos pressupostos apresentados. Para tanto, tomo por base o exercício de Engenharia Reversa proposto por Rodrigues e, para o qual proponho ajustes, no intuito de adequar o exercício à proposta da pesquisa e, portanto, o transformo em método de análise.

Em princípio, a engenharia reversa é elaborada por Rodrigues para que roteiristas (principalmente aqueles em início de carreira) possam compreender o DNA das séries e, desse modo, avaliar os pontos fortes e fracos da narrativa a partir da observação e anotação rigorosa das falas e ações. Somente após esse exercício, é possível descobrir/identificar qual a escaleta pela qual o roteiro foi gravado. Nesse sentido, o exercício se concentra na estrutura interna dos episódios, ou seja, nos mecanismos utilizados para a descrição de um personagem, a construção do universo, conflitos e ganchos para compreender como os roteiristas escreveram a série e, posteriormente, poder reproduzir suas técnicas. Contudo, não é o objetivo da investigação analisar o “como” *Hora de Aventura* é escrita, mas averiguar a estrutura dos episódios através dos atos.

Segundo Rodrigues, um episódio é composto de 05 (cinco) atos, sendo

Primeiro ato representa a etapa início. Apresenta os personagens, o que fazem, quem são, pode mostrar o início da história B ou C, mostra o caso que vai ser tratado. [...] Segundo ato é o momento da ruptura, da decepção, do conflito na história A normalmente. Corresponde à etapa geral da narrativa que chamamos de ruptura. Aqui as coisas começam a se complicar. [...] Terceiro ato é quando as coisas pioram. De novo, a história B pode até ter sido resolvida, mas não trouxe frescor para os personagens das histórias A e C. Os personagens se dividem em relação ao conflito central de cada uma das histórias. [...] No quarto ato os personagens são testados nos seus limites. O gancho desse ato coloca a decisão, o tudo ou nada. [...] Quinto ato é quando as coisas parecem resolver até a próxima semana, que é a próxima batalha dos personagens (RODRIGUES, 2014, 91 e 92).

Desse modo, a Decodificação Estrutural se distancia da proposta de Rodrigues identificando não apenas as conexões internas, mas apontando as ligações externas, ou seja, entre os episódios e temporadas. Com isso exposto, a nomenclatura da metodologia diz respeito a um olhar que desconstrói a narrativa com o intuito de identificar a estrutura por detrás da narrativa, isto é, a espinha dorsal que conduz a série. Assim, a análise tem como objetivo geral a descrição dos atos que compõem

os episódios da série para responder a 04 (quatro) objetivos específicos: 1) Apontar quais são os personagens protagonistas e secundários presentes nos enredos; 2) Verificar os episódios que compreendem o desenvolvimento dos arcos dos personagens principais e de alguns personagens secundários; 3) Identificar os episódios que se conectam direta ou indiretamente entre si no decorrer das temporadas; e 4) Reproduzir a estrutura narrativa de *Hora de Aventura* por meio da construção do modelo multidimensional.

O corpus analisado compreende 283 (duzentos e oitenta e três) episódios distribuídos nas 10 (dez) temporadas da série. Desse modo, não se contemplará a análise dos 10(dez) curtas/minisódios, pois considero essas peças como complementares e, portanto, não incidem diretamente na construção da estrutura narrativa da série.

O procedimento para a elaboração do modelo tridimensional compreendeu 05 (cinco) etapas, sendo:

1) Organização dos episódios

A primeira etapa da análise compreendeu a organização dos episódios de maneira visual para o acompanhamento da evolução das temporadas. Desse modo, os episódios foram elencados em *post its* e colados em uma parede para formar um grande quadro expositivo para consultas no decorrer da análise. (VER APÊNDICE 02)

2) Assistir e descrever os atos

Após a organização dos episódios, foi iniciado o processo de descrição dos atos e anotação de observações. Para tanto, o cronograma de análise compreendeu 08 (oito) diárias, sendo estabelecido para cada diária o acompanhamento de 35 a 36 episódios o que, por sua vez, constitui-se de 6 a 7 horas de investigação por dia. (VER APÊNDICE 03)

3) Identificação e classificação dos personagens

Finalizada a etapa de descrição dos atos, iniciei o processo de identificação dos personagens envolvidos nos enredos. Contudo, observei que há uma hierarquia que constitui o espectro dos personagens; que é determinada por fatores como, por

exemplo, o protagonismo e grau de relevância na composição dos enredos episódicos e sua influência na estrutura geral da série. Igualmente, identifiquei que há personagens que somente após 1 (uma) ou 2 (duas) temporadas desenvolvem seus arcos. Alguns, desenvolvem sua história em poucos episódios e influenciam, em diferentes níveis, no enredo principal da série. Já outros, aparecem esporadicamente e servem como suporte na elaboração progressiva da animação.

Desse modo, estabeleci 03 (três) níveis de personagens conforme os critérios: a) protagonismo; b) envolvimento com o enredo episódico e geral da série; e c) participações pontuais. A partir desses critérios, surgiram:

Nível 01 - PROTAGONISTAS: Personagens que protagonizam os enredos e tem grande influência no desenvolvimento da história do episódio, assim como no *plot* geral da série;

Nível 02 - COADJUVANTES: Personagens que protagonizam de 01 (um) a 03 (três) episódios, estão presentes frequentemente em outros episódios e funcionam como apoio para o(s) protagonista(s). Desse modo, influenciam no desenvolvimento do *plot* geral da série;

Nível 03 – COADJUVANTES ou INSERTS: Personagens que, geralmente, não protagonizam episódios, mas que tem suas histórias amalgamadas nos enredos, podendo aparecer esporadicamente. Exercem influências pontuais ou nenhuma para o *plot* geral da série. Devido a alguns aparecem apenas uma vez, a seleção considerou a importância desses personagens nessa única aparição. Outrossim, houve a necessidade de realocar alguns personagens no decorrer da análise, devido a uma segunda revisão do conteúdo. (VER APÊNDICE 04)

Com base no levantamento desses níveis, foi possível classificar os personagens, os elencando nas 03 (três) categorias conforme tabelas a seguir.

CLASSIFICAÇÃO DOS PERSONAGENS			
NÍVEL 01 - PROTAGONISTAS		NÍVEL 02 - COADJUVANTES	
Cód	Nome	Cód	Nome
A	Finn	1	Susana / Cara
B	Jake	2	Mágico
C	Rei Gelado	3	Limãograb

D	Marceline	4	Canelinha
E	Jujuba	5	Gunter
F	BMO	6	Shelby
G	Caroço	7	Betty
H	Phoebe	8	Samambaia
I	D. Tromba	9	Jermaine
		10	Abracadaniel
		11	Limãohope
		12	Docinho
		13	Neptr
		14	Lady
		15	Menta
		16	Gumbald
		17	Martin
		18	Fiona
		19	Cake

Tabela 7: Classificação dos personagens nível 1 e 2.
Fonte: A autora

CLASSIFICAÇÃO DOS PERSONAGENS			
NÍVEL 03 – COADJUVANTES OU INSERTS			
Cód	Nome	Cód	Nome
A1	Finn (real. Par.)	A59	Ash
A2	Jake Jr.	A60	Samanta
A3	Joshua	A61	Moranguinho
A4	Rei de Fogo	A62	Rei Urso
A5	Princ. Cach. Quente	A63	Dra. Banha
A6	Esquilo Raivoso	A64	James Baxter
A7	Crocante	A65	Goliad

A8	Sr. Porco	A66	Amiguinho
A9	Prismo	A67	Golem de Neve
A10	Starch	A68	Tia Loly
A11	Coruja Cósmica	A69	Primo Chiclete
A12	Rei de OOO	A70	Randy
A13	Sr. Bolinho	A71	Dan
A14	Frida	A72	Wyatt
A15	Rei Vampiro	A73	Warren
A16	Tiffany	A74	Beth
A17	Bruxo da Vida	A75	Shermy
A18	Homem Banana	A76	Urso bebê
A19	Billy	A77	Lobo de Fogo
A20	Me-Mow	A78	Futebol
A21	Sheriok	A79	Cuber
A22	Princesa Gosminha	A80	Imperatriz
A23	Refri	A81	Lua
A24	James II	A82	Ierofante
A25	Maja	A83	Moe
A26	Kim	A84	Ninfas D'água
A27	TV	A85	Toucinho do Mar
A28	Viola	A86	Ciclope
A29	Paciência	A87	Brice
A30	Charlie	A88	Maga Caçadora
A31	Hunson Abadir	A89	Urso do tempo
A32	Minerva	A90	Princ. Ladra
A33	Ricardio	A91	Piz Sassafras
A34	Duque das Nozes	A92	Chamusco
A35	Deus da Festa	A93	Sr. Cortante
A36	Morte	A94	Golbe

A37	Urso	A95	Corvelho
A38	Princ. Tartaruga	A96	Zigue-Zague
A39	Lich	A97	Chiclete
A40	Marceline (real. par.)	A98	Marshall Lee
A41	Canyon	A99	Rainha Gelada
A42	Elefante Psíquico	A100	Faísca
A43	Margaret	A101	Gansinho
A44	Coronel Milho Doce	A102	Dra. Princesa
A45	Evergreen	A103	Princ. Café da Manhã
A46	Glob	A104	Princ. Trapo
A47	Toronto	A105	Kee-Oth
A48	Neddy	A106	Caracol/Lich
A49	Buraco Musical	A107	Pres. Golfinho
A50	Prefeito Espeto	A108	Raposa
A51	Chicletão	A109	Enf. Palhaço
A52	Princ. Fantasma	A110	Mago de Grama
A53	Pacificador	A111	Rei dos Magos
A54	Princ. Frutinhas	A112	Manfried
A55	Cerejinha	A113	Enf. Bolinho
A56	Pais Caroço	A114	Mini mantícora
A57	Jake (r. par.)		
A58	Pais Lady Íris		

Tabela 8: Classificação dos personagens nível 3.
Fonte: A autora

4) Estabelecimento de conexões entre os episódios e temporadas

Após determinação dos níveis de personagens, foi o momento de identificar e estabelecer as conexões entre os episódios. Para tanto, precisei definir um critério objetivo que traduzisse, da melhor maneira possível, as conexões morfológicas e semânticas que compõem essas conexões. Desse modo, optei como melhor critério

os arcos dos personagens. A justificativa reside no fato de que cada arco, em especial dos níveis 01 e 02, em algum momento, em algum episódio, se entrelaçam e, a partir disso, influenciam nos episódios posteriores. Outrossim, as anotações realizadas sobre textos citados e/ou ocorrências (fatos) que determinam outros eventos estão intimamente interligados com os personagens, portanto, fazem parte dos arcos narrativos.

Por fim, foi necessário decidir como os arcos de Finn e Jake seriam representados na estrutura, uma vez que se trata, respectivamente, do protagonista e coadjuvante da série e, conforme verificado na análise, seus arcos de distanciam poucas vezes. Assim, determinei Finn como o arco que conduz a espinha dorsal da estrutura, pois como já discutido no capítulo 02 (dois) da presente tese, a série diz respeito a jornada deste herói. Portanto, o arco de Jake deriva da coluna central (Finn) e se ramifica por entre os episódios. Do mesmo modo, os demais personagens/episódios surgem da estrutura principal e se ramificam, com exceção dos episódios sobre Fiona e Cake, pois como são criações (uma fanfic) do Rei Gelado, considero como ponto de origem este personagem.

Outra questão importante foi identificar quando os episódios se conectam diretamente e indiretamente, já que o critério estabelecido para as conexões diz respeito aos personagens. Desse modo, precisei recorrer aos atos descritos, para identificar o nível de participação e relevância dos personagens nos enredos. Com base no material descrito, estabeleci 02 (dois) critérios para a determinação do tipo de conexão: a) Para o hyperlink nóculo a nóculo (direto) os personagens envolvidos devem protagonizar ou co-protagonizar o episódio, ou seja, a história deve ser influenciada pela atuação desses personagens; b) Para o hyperlink nóculo a ponte (indireto), os personagens devem ter participação mínima, isto é, servir como proponente ou impulsionador da história ou ser inserido (citado) pontualmente.

5) Desenhar a estrutura multidimensional

A partir das 04 (quatro) etapas supracitadas, foi possível passar para a fase do desenho da estrutura multidimensional. Contudo, um último detalhe precisava ser definido: o ponto de partida da narrativa. Segundo Deleuze e Guattari, o rizoma se diferencia da raiz por não ter um ponto central e, desse modo, o modelo multidimensional também não deveria apresentar esse “caule”.

Assim sendo, considero o episódio piloto de *Hora de Aventura* como ponto de partida, mas não como ponto central, o que implica numa visão em que ele faz parte de um sistema orgânico não vertical; ou seja, esse episódio é parte integrante do sistema maquínico da série, não subjugando os demais episódios a uma ordem hierárquica; sendo originados deste 05 (cinco) arcos narrativos que se desenvolvem em episódios subsequentes e que tem, finalmente, como ponto de chegada, o episódio 16 da 10ª temporada que, a exemplo do piloto, se conecta igualmente com os arcos dos personagens e, portanto, é tratado como os demais episódios.

O mapa foi desenhado em três etapas: a primeira, realizada entre Julho e Novembro de 2019, consistiu em traçar as ligações entre os episódios e temporadas à lápis em um rodo de papel cujas dimensões finais são 2m x 10m. A segunda etapa compreendeu a digitalização do material feito à mão. Após, o mapa foi fotografado por partes para ser reconstruído no computador com a utilização do software Adobe Photoshop. Montado e tratado, a terceira etapa do trabalho, realizado entre Novembro e Fevereiro de 2019, consistiu no redesenho do mapa com a utilização de uma mesa digitalizadora no software Adobe Illustrator. Nessa etapa, todas as conexões foram revistas e ajustadas gerando, portanto, uma versão muito mais assertiva do mapa. Com dedicação de, em torno, 5 horas diárias no decorrer de 30 semanas, estima-se, ao todo, 150 horas de produção do mapa, da primeira a terceira etapa.



Imagem 39: Versão feita à lápis do Mapa Multidimensional.

Fonte: A autora

Outro ponto importante para o desenvolvimento da estrutura dimensional foi a determinação da espinha dorsal na qual os episódios se conectam. Num primeiro momento, cogitei considerar os arcos de Finn e Jake como uma estrutura única, uma vez que protagonista e co-protagonista tem suas histórias amalgamadas e, raramente, acontecem independentemente. Contudo, em se tratando de uma obra seriada a qual conta a jornada de Finn Mertens, optei por torna-lo a conexão primordial a qual os demais arcos estão conectados, inclusive, Jake.

3.4 O MAPA MULTIDIMENSIONAL

Com base nas informações angariadas e critérios estabelecidos, foi desenhado o mapa da estrutura multidimensional de *Hora de Aventura* que consiste no estabelecimento de conexões nódulos a nódulos e nódulos a pontes; ou seja, hyperlinks cujas citações que incidem na composição da estrutura dos episódios, pelo protagonismo ou maior influência no enredo e hyperlinks cujo personagem aparece brevemente ou tem o mínimo de relevância para a história. Outrossim, por se tratar de um modelo que tem por base o rizoma e a sinapse, o mapa multidimensional apresenta traços orgânicos, sendo os nódulos alocados de modo a orbitar em torno da espinha dorsal e, bem por isso, não se encontram em ordem linear; nem tampouco estão alinhados numa mesma camada, sendo que os nódulos se apresentam em tamanhos e formatos diferentes. Contudo, é preciso fazer uma observação importante. Para que o mapa seja legível, os “caminhos de rato” pelos quais as conexões se desenvolvem não foram desenhados, sendo reservados para o modelo em 3D. Desse modo, o foco do mapa impresso reside nos fios, seus desdobramentos e conexões.

No que diz respeito a leitura do mapa, a lógica se dá através do acompanhamento das cores e numeração dos nódulos. Desse modo, para acompanhar a trajetória do personagem Jake, é preciso identificar a cor que o caracteriza e identificar o ponto de partida da sua jornada apresentada nas colunas T (temporada) e E (episódio). Nesse caso, Jake é identificado pela cor amarela e inicia sua trajetória no episódio 00 da primeira temporada. Outro exemplo, o personagem James Baxter, que é representado igualmente pela cor amarela, inicia seu trajeto no

episódio 19 da quinta temporada. A partir dessas coordenadas, é possível traçar o percurso dos personagens em direção a finalização de suas participações na série.

LEGENDA PERSONAGENS					
T	E	PERSONAGEM	T	E	PERSONAGEM
1ª - 00		Finn	3ª - 09		Fiona
1ª - 00		Jake	3ª - 09		Cake
1ª - 00		Rei Gelado	4ª - 18		Finn (real. Par.)
1ª - 12		Marceline	5ª - 06		Jake Jr.
1ª - 00		Jujuba	1ª - 10		Joshua
1ª - 21		BMO	4ª - 01		Rei de Fogo
1ª - 02		Caroço	1ª - 03		Princ. Cach. Quente
3ª - 26		Phoebe	1ª - 19		Esquilo Raivoso
1ª - 04		D. Tromba	4ª - 13		Crocante
3ª - 14		Susana / Cara	4ª - 04		Sr. Porco
1ª - 20		Mágico	5ª - 06		Prismo
2ª - 05		Limãoagrab	1ª - 01		Starch
1ª - 05		Canelinha	1ª - 03		Coruja Cósmica
1ª - 01		Gunter	5ª - 44		Rei de OOO
3ª - 20		Shelby	1ª - 06		Sr. Bolinho
5ª - 48		Betty	8ª - 20		Frida
8ª - 13		Samambaia	7ª - 07		Rei Vampiro
2ª - 08		Jermaine	1ª - 09		Tiffany
5ª - 26		Abracadaniel	5ª - 08		Bruxo da Vida
5ª - 31		Limãohope	2ª - 18		Homem Banana
6ª - 02		Docinho	1ª - 25		Billy
4ª - 17		Nepr	2ª - 16		Me-Mow
1ª - 00		Lady	2ª - 14		Sherlok
2ª - 17		Menta	1ª - 03		Princesa Gosminha
7ª - 14		Gumbald	5ª - 43		Refri
5ª - 52		Martin	5ª - 42		James / James II
5ª - 06		Maja	5ª - 06		Kim
5ª - 27		TV	5ª - 06		Viola
8ª - 08		Paciência	5ª - 06		Charlie
2ª - 01		Hunson Abadir	8ª - 25		Minerva
1ª - 07		Ricardio	1ª - 19		Duque das Nozes
2ª - 07		Deus da Festa	2ª - 17		Morte
4ª - 07		Urso	2ª - 03		James Baxter
2ª - 03		Princ. Tartaruga	2ª - 25		Lich
5ª - 01		Marceline (real. par.)	5ª - 52		Canyon
2ª - 22		Elefante Psíquico	5ª - 06		Margaret
2ª - 19		Coronel Milho Doce	6ª - 24		Evergreen
4ª - 15		Glob	6ª - 26		Toronto
6ª - 01		Neddy	8ª - 10		Buraco Musical
1ª - 26		Prefeito Espeto	5ª - 46		Chicleteão
1ª - 03		Princ. Fantasma	4ª - 02		Futebol
6ª - 15		Pacificador	4ª - 02		Cuber
1ª - 03		Princ. Frutinhas	7ª - 08		Imperatriz
5ª - 43		Cerejinha	7ª - 08		Lua
1ª - 02		Pais Caroço	7ª - 08		Ierofante
5ª - 01		Jake (r. par.)	5ª - 28		Moe
2ª - 12		Pais Lady Íris	2ª - 07		Ninfas D'água
2ª - 03		Ash	5ª - 18		Toucinho do Mar
5ª - 41		Samanta	1ª - 00		Ciclope
6ª - 23		Moranguinho	6ª - 33		Brice
2ª - 21		Rei Urso	3ª - 24		Maga Caçadora
8ª - 12		Dra. Banha	6ª - 36		Urso do tempo
5ª - 19		James Baxter	8ª - 05		Princ. Ladra
4ª - 10		Goliad	5ª - 05		Piz Sassafraz
5ª - 10		Amiguinho	3ª - 04		Chamusco
1ª - 00		Golem de Neve	2ª - 04		Sr. Cortante
10ª - 04		Tia Loly	5ª - 16		Golbe
10ª - 04		Primo Chiclete	5ª - 29		Corvelho
5ª - 44		Randy	1ª - 06		Zigue-Zague
5ª - 44		Dan	3ª - 09		Chiclete
5ª - 44		Wyatt	5ª - 17		Marshall Lee
5ª - 16		Warren	3ª - 09		Rainha Gelada
10ª - 13		Beth	5ª - 17		Falsa
10ª - 13		Shermy	2ª - 04		Gansinho
5ª - 47		Urso bebê	2ª - 11		Dra. Princesa
3ª - 17		Lobo de Fogo	3ª - 04		Princ. Café da Manhã
1ª - 03		Princ. Trapo	3ª - 25		Kee-Oth
2ª - 24		Caracol/Lich	1ª - 10		Pres. Golfinho
2ª - 05		Raposa	3ª - 23		Enf. Palhaço
5ª - 45		Mago de Grama	3ª - 08		Rei dos Magos
1ª - 01		Manfried	2ª - 26		Enf. Bolinho
4ª - 15		Mini manticora			

OBSERVAÇÃO:
 1. O presente quadro de legendas apresenta os personagens pelas cores correspondentes na construção de suas trajetórias no mapa.
 2. Para facilitar a leitura do mapa, foi inserido no quadro de legenda os campos T e E correspondem a TEMPORADA e EPISÓDIO. Desse modo, o leitor parte da temporada e do primeiro episódio no qual o personagem inicia sua trajetória para acompanhá-lo até o fim.
 3. Contudo, é aconselhado acompanhar as trajetórias com o apoio do apêndice "Trajetória dos Personagens por Episódios".

Figura 14: Legenda para leitura da trajetória dos personagens no mapa.
 Fonte: A autora

Para além das trajetórias impressas em conjunto, o mapa foi elaborado de modo a se averiguar, igualmente, a trajetória individual dos personagens abordados. Dessa maneira, o arquivo em pdf intitulado APÊNDICE 06 - MAPA NARRATIVO MULTIDIMENSIONAL_POR PERSONAGENS torna possível verificar os pontos de partida, conexões e finalização das trajetórias de cada um no decorrer dos episódios e temporadas. Com isso, o(a) leitor(a) tem a oportunidade de estudar, pontualmente, o grau de envolvimento e desenvolvimento, assim como a interação dos personagens com a espinha dorsal da série. Para melhor visualização no arquivo, sugiro abri-lo no Adobe Acrobat e ampliar o zoom a 100%.

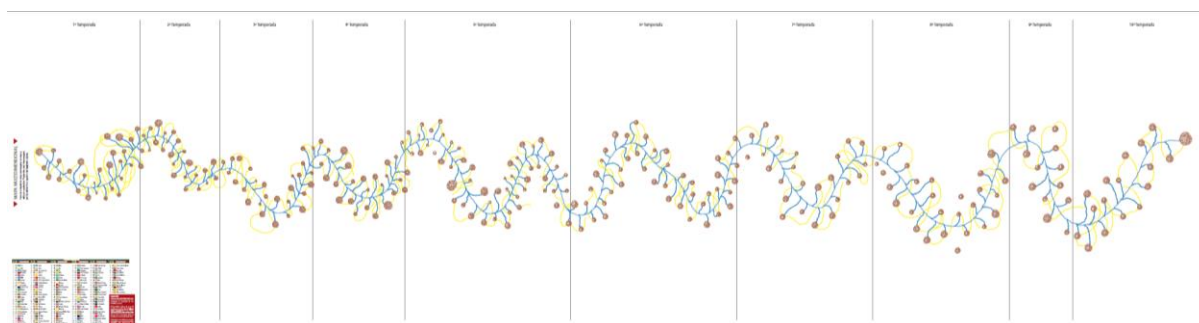


Figura 15: Mapa Multidimensional - Trajetória de Jake.
 Fonte: A autora



Figura 16: Ampliação do Mapa Multidimensional - Trajetória de Jake.
Fonte: A autora

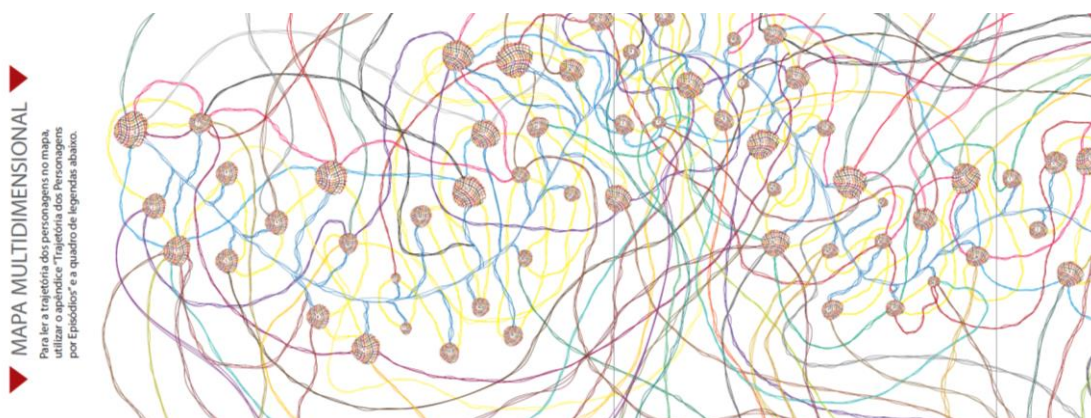


Figura 17: Ampliação do mapa da estrutura multidimensional de Hora de Aventura.
Fonte: A autora

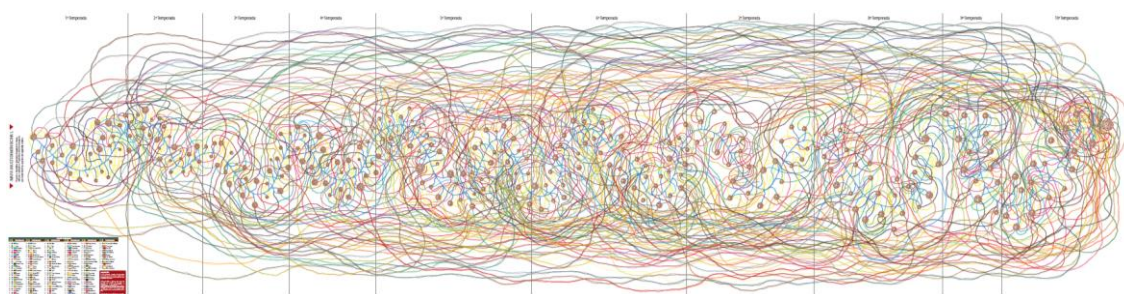


Figura 18: Mapa da estrutura multidimensional de Hora de Aventura completo e vetorizado. (VER APÊNDICE 04 E MAPA IMPRESSO).
Fonte: A autora

Conforme a imagem, é possível identificar que os episódios apresentam entre 03 (três) e 06 (seis) conexões intra e extra temporadas nóculo a nóculo. Contudo, os episódios sobre as historinhas de Cuber chegam à marca de 15 (quinze) conexões, pois agregam diversos protagonistas.

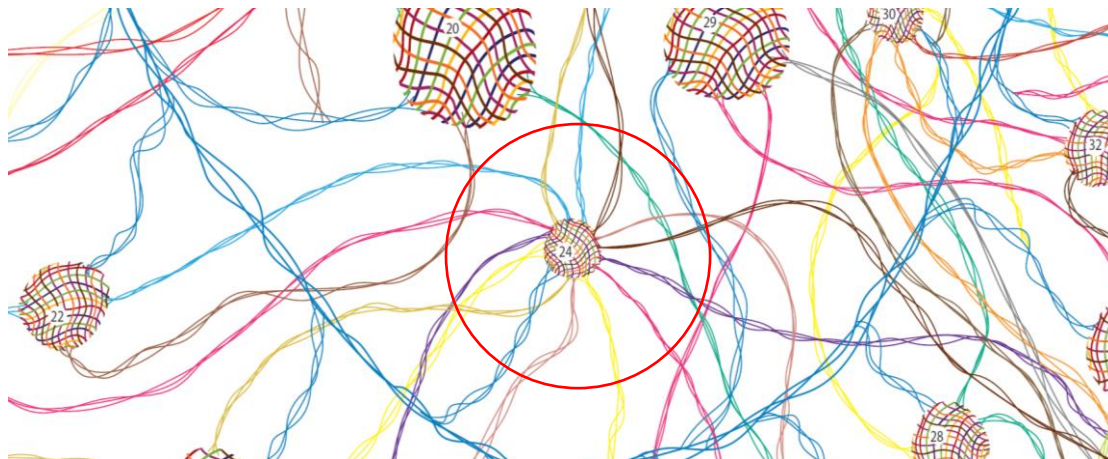


Figura 19: Detalhe ampliado das conexões nóculo a nóculo retirado do mapa da estrutura multidimensional de Hora de Aventura.

Fonte: A autora

No que diz respeito às conexões dos *inserts*, estes podem ser verificados a partir das bifurcações das pontes. Contudo, é importante ressaltar que, todo personagem inserido na ponte sai pelo nóculo, seja para um outro nóculo ou para outra ponte. Isso ocorre porque, ao ser inserido na história, ainda que de maneira breve para incitar uma ideia ou apenas figurar, considero o personagem parte do enredo e, portanto, ele entra indiretamente, mas sai diretamente do nóculo.

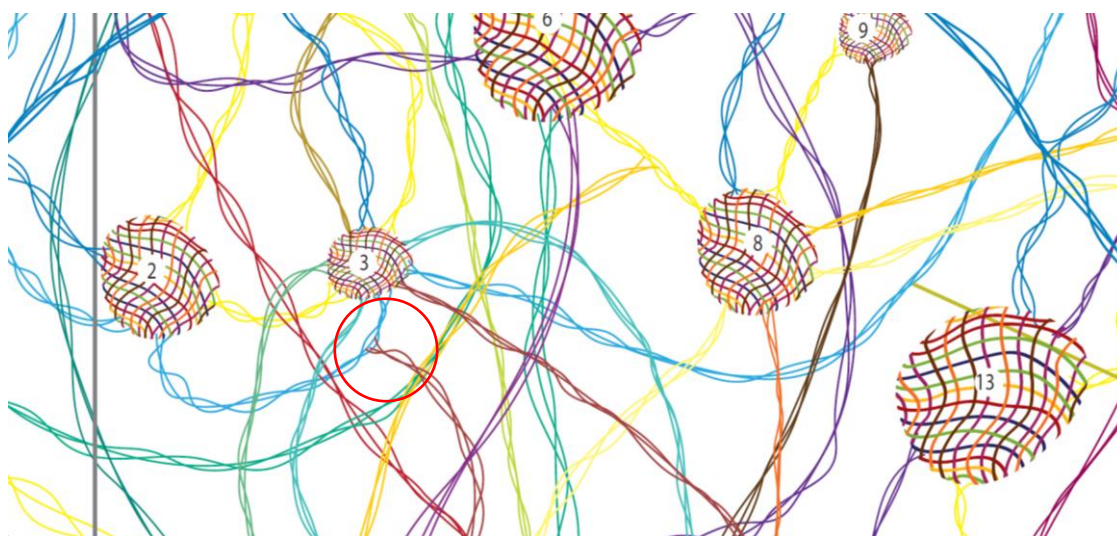


Figura 20: Detalhe ampliado das conexões nóculo a ponte retirado do mapa da estrutura multidimensional de Hora de Aventura.

Fonte: A autora

Ainda no que tange as conexões, nem todos os nódulos se conectam a espinha dorsal da estrutura, sendo este o caso da fanfic do *Rei Gelado* (Fiona e Cake) e de episódios como, por exemplo, *Evergreen* (ep. 24, 6ª temporada), *O Diário* (ep. 30, 6ª temporada), *Cara Triste* (ep. 05, 6ª temporada) e *Fofura* (ep. 39, 6ª temporada). Para esses episódios, considero como ponto de conexão o último episódio dos personagens, uma vez que as histórias fazem parte do universo destes e, em grande medida, não se conectam com o arco do protagonista.

Por fim, é possível apontar que, enquanto espinha dorsal da série, Finn está presente massivamente nos episódios; ou seja, a partir do momento que ele conduz e participa dos arcos dos demais personagens, o protagonista se torna a própria série, pois agrega, conduz e participa, direta ou indiretamente, nas histórias ao mesmo tempo em que se transforma.

3.5 CONSIDERAÇÕES III – UM MODELO NARRATIVO

Com base nas informações angariadas sobre rizoma, intertexto e sinapse, assim como no próprio modelo traçado, é possível refletir sobre alguns dos pontos mais relevantes verificados no estabelecimento da estrutura narrativa multidimensional. Obviamente, o conteúdo permite inúmeras análises e reflexões, contudo, me atenho em discutir observações pertinentes à investigação.

Desse modo, inicio minhas reflexões pelos personagens que, dentre os mais influentes se destacam, respectivamente, *Rei Gelado*, *Jujuba* e *Marceline*. O protagonismo e influência nos enredos crescem à medida que se desenvolve a série e se confirma nas 8ª, 9ª e 10ª temporadas. Por outro lado, alguns personagens com pouca participação na série se destacam por provocar grandes transformações no *plot* geral da animação, sendo eles *Betty*, *Prismo* e *Martin*. *Betty*, assim como *Marceline*, é necessária para contar a história de *Simon* (*Rei Gelado*). *Prismo* é importante para *Jake*, pois o auxilia a entender sua natureza. E *Martin*, assim como *Jake*, é fundamental para entendermos as origens de *Finn*, sua relação com a mãe e a última colônia de humanos na Terra. *Jujuba*, por sua vez, funciona como catalizadora para *Finn*, *Rei Gelado* e *Marceline* que, por fim, se declara para a princesa no último capítulo da série.

O personagem *Esquilo Raivoso* é citado com certa frequência no decorrer das temporadas, contudo, seu arco não é desenvolvido. Ou seja, não se sabe a razão

pela qual ele odeia o Jake, nem tampouco se aborda sobre seu crescimento ou desfecho. Ele aparece, respectivamente, nos episódios *O Duque* (ep. 19, 1ª temporada), *Festinha de Princesas* (ep. 18, 5ª temporada), *Grande Destruição* (ep. 42, 6ª temporada) *O Normal* (ep. 30, 7ª temporada) e participa do último episódio da série como aliado de Gumbald em *Gumbaldia* (ep. 12, 10ª temporada). Ou seja, trata-se de personagem que tem uma posição clara e que possibilita diversas interpretações sobre sua natureza.

Sobre a estrutura dos episódios, é possível afirmar que, com exceção de *Cinco Historinhas* (ep. 02, 4ª temporada), *Mais Cinco Historinhas* (ep. 03, 5ª temporada) e *Mais Outras Cinco Historinhas* (ep. 24, 5ª temporada) que são compostos por epílogo, capítulo e prólogo, os demais episódios são constituídos por 05 (cinco) atos. Esse fato reforça a aproximação da obra com a estrutura de séries dramáticas.

Da 1ª a 4ª temporadas não há preocupação em estabelecer conexões entre os episódios, mas apresentar personagens e o universo da série. Desse modo, a primeira impressão é de que a obra é composta por episódios procedurais. Contudo, a partir do episódio 26, *O Lich*, da 4ª temporada, verifico que os arcos começam a ser trabalhados, ou seja, conectados entre episódios da temporada (intra) e com episódios de outras temporadas (extra), num movimento de retomada constante de personagens/arcos, frequentemente, entre 1 (uma) ou 2 (duas) temporadas anteriores.

É possível afirmar que o ponto alto dos conflitos dos arcos narrativos reside quase no fim das temporadas. Ou melhor, no caso de temporadas com 26 episódios, o conflito se intensifica nos episódios 23, 24 e 25, sendo o 26º reservado para introduzir questões que serão desenvolvidas na temporada seguinte. Outrossim, a 5ª temporada é a que mais abre “portas”, isto é, possibilidades para o desenvolvimento e conexão de personagens. Desse modo, sua representação no mapa estrutural multidimensional é repleta de hyperlinks.

As minisséries são contabilizadas na estrutura narrativa de *Hora de Aventura*, ou seja, fazem parte do desenvolvimento da espinha dorsal da obra. Desse modo, o formato contribui para contar histórias específicas de modo expandido e detalhadamente. Outrossim, as minisséries *Estaca Zero* e *Ilhas* são essenciais não apenas para compreender os arcos Marceline e Finn, mas para contar a história da saída e retorno dos últimos humanos, do que foi denominado posteriormente como o

Reino de OOO. Nesse sentido, as minisséries se complementam para dar conta desse trecho da história, que não caberia, se introduzido nos episódios.

A questão da temporalidade é fortemente desenvolvida no decorrer de toda a série. O que inicialmente aparentava uma construção pontual de simultaneidade narrativa, envolvendo os episódios *BMO Noire* e *Festinha de Princesas*, pôde ser verificado em outros episódios como, por exemplo, o episódio 22, *O Resfriador e Cadeia Alimentar*, episódio 07, ambos da 6ª temporada. Em *O Resfriador*, após firmar um acordo de paz com Phoebe, Jujuba decide desligar seus monitores pelos quais ele vigiava o reino. Antes, porém, ela os visualiza mais uma vez e em uma das telas está Finn e Jake dançando na Feira de Ciências de *Cadeia Alimentar*.

Outrossim, uma outra questão sobre a temporalidade de *Hora de Aventura* deve ser ressaltada. Trata-se dos episódios sobre as historinhas de *Cuber*, *Lemonhope Parte2* e *Venha Comigo* (1. 2, 3 e 4). Cuber narra suas histórias do interior de uma nave espacial e, portanto, não se identifica em que momento da série ele está. Lemonhope termina sua jornada voltando para sua antiga casa, no Reino Limão e identificamos que se passaram muitos anos, pois o reino está vazio e tudo parece deteriorado. Nas sequências de *Venha Comigo*, sabemos que BMO narra sua história muitos anos após a grande batalha entre os reinos doce e Golbe. Contudo, os episódios de Cuber e Lemonhope acontecem, respectivamente, nas temporadas 4, 5 e 6, ou seja, muito antes dos episódios de *Vem Comigo*. Esse fator, para além de nos permitir identificar o engendramento temporal dos enredos num trabalho que remete a história, frequentemente, ao passado e ao futuro, possibilita refletir se *Hora de Aventura* não foi uma história contada por BMO, 1000 anos após o término da série. Nesse ínterim, os roteiristas nos abrem essa possibilidade narrativa, isto é, deixam a obra em aberto para reflexão.

No que consiste as citações inseridas verbalmente nos episódios, é possível evidenciar 01 (uma) em especial que diz respeito ao episódio 32 da 5ª temporada, *Terra e Água*, quando Rei Gelado comenta com Jake sobre quando eles foram casados. O personagem se refere ao episódio 17 da 1ª temporada, *Quando Os Sinos do Casamento Derretem*.

Verifiquei que há uma citação muito significativa na série deve ser ressaltada. Muito antes de Finn perder seu braço direito na tentativa de segurar a nave na qual seu pai estava fugindo da Cidadela (ep. 02, 6ª temporada), o herói já se visualizara com próteses. A primeira citação ocorre no episódio 23, *Recuo Mortal*, da 2ª

temporada, quando ele está meditando e se visualiza como um herói adulto. A segunda ocorre no ep. 18, *Rei Minhoca*, da 4ª temporada. Nesta, o herói está se vendo num espelho durante seu sonho conduzido pelo Rei Minhoca. A terceira citação ocorre no episódio 26, *O Lich*, 4ª temporada, quando é introduzido o Finn da realidade paralela tocando sua flauta para Jake, seu cão. A quarta citação acontece no episódio 16, *Puhoy*, 5ª temporada. Finn é adulto e procura sair do universo paralelo no qual ele ingressou. Ele tem um braço feito de tecido, com preenchimento de algodão. Por fim, a quinta e última citação se dá no episódio 34, *O Cofre*, da 5ª temporada, no qual Finn descobre que numa de suas vidas passadas ele foi Choco, uma mercenária que virou amiga de Jujuba nos primórdios do reino. Choco não tinha o braço direito e Jujuba lhe fez um braço mecânico. Todas essas citações foram, certamente, introduzidas paulatinamente, como forma de indiciar o espectador sobre a possibilidade de o protagonista perder seu braço. Desse modo, esse tipo de citação funciona como *easter eggs* sobre o arco do personagem, angariando a curiosidade do público.

Por fim, verifico que o modelo multidimensional é flexível, intercambiável e mutável; ou seja, o mapa maquínico da estrutura nunca será o mesmo, pois seguirá o planejamento traçado para a série. Nesse sentido, o mapa multidimensional de *Hora de Aventura* é singular.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na investigação dos aspectos socioculturais, míticos e narrativos desenvolvidos na presente tese, é possível tecer algumas reflexões sobre a série de animação contemporânea. Primeiramente, enquanto produto, o formato situa-se na cultura *pop* e angaria jovens e adultos, se popularizando cada vez mais, para além da televisão, através das mídias digitais que, por sua vez, refletem os processos de consumo/produção audiovisual atuais. A interconexão cada vez mais presente entre televisão e novas mídias proporciona, por conseguinte, a promoção de perspectivas que incidem direta e indiretamente na formação de pensadores que, porventura, poderão vir a ser novos produtores culturais, retroalimentando novos olhares.

Nesse sentido, o simbólico perpetua-se sendo ressignificado constantemente e, portanto, compartilha de um imaginário coletivo que se renova e se ramifica por gerações, atualizando-se conforme os contextos comunicacionais. Desse modo, verifico que as narrativas audiovisuais adquirem novos formatos, novos matizes, readequando-se a realidades e demandas, sejam comerciais ou artísticas. Em vista disso, pensar a narrativa seriada em animação é pressupor, igualmente, o constante reaprendizado da jornada do herói, contudo, humanizado e, portanto, catártico, que se desenvolve por meio de abordagens cada vez mais disruptivas.

Desse modo, retorno ao problema de pesquisa, exposto no início da investigação, que consiste no questionamento se, com base em sua diegese singular, *Hora de Aventura* inaugura um novo paradigma narrativo em série de animação. A resposta a essa questão é sim, *Hora de Aventura* inaugura um novo paradigma de narrativa seriada por determinadas questões.

Primeiramente, no que diz respeito ao aspecto morfológico, devido a narrativa multidimensional da obra ter por base a estrutura narrativa dramática, ela acarreta características de séries voltadas ao público adulto. Contudo, ao ser aplicada a uma obra que tempo por público alvo o infanto-juvenil, a série atualiza as estruturas do roteiro dramático, incutindo em sua essência técnicas estilísticas que rompem com a linearidade e criam paradoxos narrativo-temporais, permitindo que a obra se torne um organismo vivo e independente. Desse modo, é imprescindível considerar que justamente por se tratar de uma série de animação, a ruptura do modelo narrativo dialoga com facilidade, isto é, alinha-se melhor com o gênero.

Ou seja, para além da série inaugurar um novo paradigma narrativo em série de animação televisiva, a obra apresenta um novo modelo narrativo por meio da atualização da estrutura narrativa em árvore, ao desenvolver o constante diálogo intertextual e rizomático entre episódios e temporadas.

No que tange ao simbólico, as discussões sobre temáticas cotidianas realizadas por meio de abordagens oníricas e metafóricas, respeitando os princípios de identificação, possibilitam a dupla audiência; ou seja, incidem diretamente no repertório dos diferentes públicos, tornando o aprofundamento das discussões um fator inédito para o formato, uma vez que, por se tratar de uma série televisiva, em sua grande maioria, as obras buscam histórias que se desenvolvem muito mais pela ação do que pela reflexão.

Por fim, outro fator importante, que reforça *Hora de Aventura* como ruptura em narrativa seriada, é a reprodução de sua estrutura em outras séries de animação. Com base no acompanhamento de outras obras, ressaltando as séries *Steven Universe* (Rebecca Sugar), *Clarêncio, O Otimista* (Skyler Page), *Star Vs. as Forças do Mal* (Daron Nefcy) e *Apenas um Show* (J. G. Quintel) que, a exemplo de *Hora de Aventura*, iniciaram suas temporadas com episódios aparentemente procedurais, com a função de apresentação dos personagens e universo; porém, gradualmente, são estabelecidas conexões, ou seja, os personagens são desenvolvidos, conectados aos novos episódios. De modo similar, essas séries desenvolvem os arcos a partir da 3ª e 4ª temporadas, acrescentando nos intervalos longas-metragens, minisséries e minisódios.

Steven Universe, de Rebecca Sugar (uma dos roteiristas de *Hora de Aventura*), finalizou em 2018 sua 5ª temporada e teve seu longa-metragem lançado em outubro de 2019. O longa busca solucionar as “pontas soltas” da série para preparar o espectador a nova fase da série intitulada *Steven Universe Future*. Para tanto, são apresentadas na obra outras várias personagens que serão desenvolvidas na 6ª temporada. Em *Clarêncio, o Otimista*, Skyler Page introduziu na 3ª temporada a minissérie de 06 (seis) episódios intitulados “Clarêncio Festa do Pijama Tempestuosa” (2017) na qual os cidadãos de Aberdale precisam se refugiar na escola para sobreviver a uma forte tempestade. Já na série *Star Vs. as Forças do Mal*, Daron Nefcy desenvolve na 3ª temporada a minissérie “A Batalha por Mewni” (2017). Após 02 (duas) temporadas trabalhando a jornada da heroína, a criadora insere a batalha desesperada de Star na busca de recuperar seu reino.

Em *Apenas um Show*, J. G. Quintel (amigo e colega de Pendleton Ward) cria um universo no qual a narrativa do fantástico permeia as histórias. Desse modo, o foco da série, apesar de estabelecer igualmente conexões entre personagens e temporadas, residia no inusitado. Contudo, na 7ª temporada, foram inseridos, gradualmente, novos elementos, em especial no episódio 33, *O Planeta Favorito de Pirulito*. Desse modo, a equipe foi preparando o público (assim como em *Hora de Aventura* em relação ao braço de Finn) para a última fase da série que compreendeu levar o parque e os personagens Mordecai, Rigby, Pirulito, Fantasmão, Musculoso, Benson, Saltitão e Aileen para o espaço. Não obstante, a partir da 8ª temporada, a história se concentra no arco de Pirulito, que tem como missão salvar o universo do antagonista, o Anti Pirulito. Outrossim, quase no final da 7ª temporada, a série teve seu longa lançado em novembro de 2015 intitulado *Apenas Um Show: O filme*. O enredo trata sobre o destino dos amigos Mordecai e Rigby e, igualmente, insere a temática espaço na série.

Recentemente, foram lançadas as séries *OK OK, Vamos Ser Heróis* (2017, Ian Jones-Quartey), *O Mundo de Greg* (Matt Burnett e Ben Levin). Ambas sinalizam para uma narrativa multidimensional, pois já apresentam o desenvolvimento de novos arcos de personagens que, gradativamente, estão se amalgamando à série.

Outrossim, a série *Ursos Sem Curso* (Daniel Chong) propõe uma narrativa que expande suas conexões, acrescentada de duas perspectivas: a dos personagens enquanto crianças e adultos. Desse modo, a série se desenvolve no passado e no presente, estabelecendo conexões entre os personagens e fatos.

Entretanto, ressalto uma observação que, certamente, é pertinente para a disseminação da estrutura multidimensional. Trata-se da proximidade desses criadores no mercado de trabalho, ou melhor, com exceção de Daron Nafcy e Skyler Page, os demais criadores trabalharam juntos em algum projeto. Rebecca Sugar e Ian Jones-Quartey trabalharam com Pendleton Ward em *Hora de Aventura*. Este, por suas vezes, atuou junto a J. G. Quintel em *As Trapalhadas de Flap Jack*. Matt Burnett e Ben Levin eram roteiristas em *Steven Universe* de Rebecca Sugar. Posto isso, ao que tudo indica, ao se juntar a equipes de criação, os artistas acabam por assimilar as técnicas e, posteriormente, as aplicam em suas obras. Desse modo, é preciso considerar igualmente, para além do contexto de consumo/produção de séries de animação e da perspectiva do criador, o compartilhamento de conhecimentos entre as equipes criativas.

Por detrás de uma abordagem onírica e simplificada (em termos de direção de arte), *Hora de Aventura* apresenta uma morfologia complexa e uma abordagem simbólica densa, que recorre à memória e temáticas de um cotidiano atual para dialogar com seu público. As reminiscências presentes nas diferentes camadas de significação que compõem a obra, por sua vez, impulsionam a série a outra esfera de entendimento/produção audiovisual, posto que, ao que tudo indica, seu modelo multidimensional servirá como base para muitas outras séries de animação.

Posto isso, é fundamental ressaltar que a presente investigação se caracteriza como reflexão, não apenas sobre a produção seriada em animação e, deste modo, colabora para com a área do audiovisual, como também intenciona fornecer informações e ferramentas que auxiliarão pesquisas subsequentes em áreas como Artes, Antropologia, Literatura e afins que, de algum modo, se pautarão em séries de animação para discutir novas perspectivas acadêmicas.

REFERÊNCIAS

- AUGÉ, Marc. **Não lugares**. Introdução a uma antropologia da supermodernidade. Trad. Maria Lúcia Pereira. – 9ª ed. – Campinas, SP: Papirus, 2012
- BACHELARD, Gaston. **O ar e os sonhos**: ensaio sobre a imaginação do movimento. São Paulo: Martins Fontes, 2001
- BAUMAN, Zygmunt. **A cultura no mundo líquido moderno**. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2013
- BORDIEU, Pierre. **Sobre a televisão**. Trad. Maria Lúcia Machado. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.: 1997
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007
- CASTRO, Fábio Fonseca de. Temporalidade e quotidianidade do pop. In: **Cultura pop**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015
- CHEVALIER, Jean. **Diccionario de los símbolos**. Barcelona: Editorial Herder, 1986
- COVALESKI, Rogério. **Cinema, publicidade interfaces**. Curitiba: Maxi Editora, 2009
- CRIPPA, Adolpho. **Mito e Cultura**. São Paulo: Ed. Convívio, 1975
- LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. Trad. Ricardo Corrêa Barbosa. – 16ª ed. – Rio de Janeiro: José Olympio, 2015
- DEUZE, Mark. **Media Life**. Britain: MPG Books Group Limited, 2012.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. Espanha: Editorial Lumen, 1984
- _____. **Os seis passeios pelo bosque da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994
- FLUSSER, Vilém. **Comunicologia**: reflexões sobre o futuro: as conferências de Bochum. São Paulo: Martins Fontes – Selo Martins, 2014
- GENETTE, Gérard. **Palimpsestos**. A literatura de segunda mão. Belo Horizonte: Edições Viva Voz, 2010
- GIDDENS, Anthony. **As consequências da modernidade**. Trad. Raul Fiker. São Paulo: Editora Unesp, 1991

- GUIMARÃES, Denise Azevedo. **Comunicação tecnoestética nas mídias audiovisuais**. Porto Alegre: Sulina, 2007
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Trad. Tomazz Tadeu da Silva & Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: Lamparina, 2014
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Trad. Susana Alexandria. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009
- JOLLES, André. **Formas Simples**. Legenda, Saga, Mito, Adivinha, Ditado, Caso, Memorável, Conto, Chiste. São Paulo: Editora Cultrix, 1976
- JOST, François. **Do que as séries americanas são sintomas?** Tradução Elizabeth B. Duarte e Vanessa Curvello. Porto Alegre: Sulina, 2012
- JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Rio de Janeiro: Vozes, 2001
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **Mito e significado**. Lisboa: Edições 70, 2010
- LIMA, Luiz Costa. **Mímesis e modernidade**. Formas das sombras. 2ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2003
- MALINOWSKI, Bronislaw. ***Father in primitive psychology and myth in primitive psychology***. United Kingdom: Routledge, 1926
- MCDONNELL, Chris. ***Adventure Time: the art of Ooo***. New York: Abrams, 2014
- MILESI, Laurent, « ***Inter-textualités: enjeux et perspectives (en guise d'avant-propos)*** », in Texte(s) et intertexte(s), éd. par Eric Le Calvez et Marie-Claude Canova-Green, Amsterdam: Rodopi, 1997, pp.7- 34.
- MIRCEA, Eliade. **Imagens e símbolos**: ensaio sobre o simbolismo mágico-religioso. São Paulo: Martins Fontes, 1991
- MOLES, Abraham. **O kitsch**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972
- NIDA, Eugene. ***Morphology***. 2. ed. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 1949.
- PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. Trad. José Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva, 2005

RODRIGUES, Sônia. **Como escrever séries**. Roteiro a partir dos maiores sucessos da TV. São Paulo: Aleph, 2014

SANTOS, José Luiz dos. **O que é cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1991

SCOLARI, Carlos A. **Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan**. Barcelona: Deusto, 2013.

SAMOYAUULT, Tiphaine. **A intertextualidade**. Trad. Sandra Nitrini. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de Lingüística geral**. São Paulo: Cultrix/Edusp, 1969.

TRINDADE, Liana, LAPLATINE, François. **O que é imaginário**. São Paulo: Brasiliense, 1997

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**. Estruturas míticas para contadores de histórias e roteiristas. Rio de Janeiro: Ampersand, 1997

WAGNER, Roy. **A invenção da cultura**. Trad. Marcela Coelho de Souza e Alexandre Morales. São Paulo: Cosac Naify, 2012

WILLIAMS, Raymond. **Television**. Technology and cultural form. Taylor & Francis e-Library, 2016.

SITIOGRAFIA

MUNDO ECOLOGIA. Salgueiro Chorão: <https://www.mundoecologia.com.br/plantas/salgueiro-chorao-caracteristicas-nome-cientifico-e-curiosidades/>. Acesso 09/02/2020 às 22h.

AUM MAGIC. Deusa Kalli: <http://aumagic.blogspot.com/2016/12/o-significado-da-deusa-kali-na.html>. Acesso 09/02/2020 às 22h05.

DEVIANART. Xolotl: <https://www.deviantart.com/sleepywolf0/art/Xolotl-732587028>. Acesso 09/02/2020 às 22h06.

WIKI HORA DE AVENTURA. Princesa Tartaruga: https://horadeaventura.fandom.com/pt-br/wiki/Princesa_Tartaruga. Acesso 09/02/2020 às 22h08.

WIKI HORA DE AVENTURA. Princesa Jujuba:
https://horadeaventura.fandom.com/pt-br/wiki/Coroa_da_Princesa_Jujuba. Acesso
09/02/2020 às 22h09.

WIKI HORA DE AVENTURA. Princesa Cachorro Quente:
https://horadeaventura.fandom.com/pt-br/wiki/Princesa_Cachorro_Quente. Acesso
09/02/2020 às 22h10.

WIKI HORA DE AVENTURA. Princesa Frutinhas:
https://horadeaventura.fandom.com/pt-br/wiki/Princesa_Frutinhas. Acesso
09/02/2020 às 22h12.

WIKI HORA DE AVENTURA. Princesa Caroço:
https://horadeaventura.fandom.com/pt-br/wiki/Galeria:Princesa_Caro%C3%A7o.
Acesso 09/02/2020 às 22h14.

WIKI HORA DE AVENTURA. Princesa Geleca:
https://horadeaventura.fandom.com/pt-br/wiki/Princesa_Geleca. Acesso 09/02/2020
às 22h15.

WIKI HORA DE AVENTURA. Princesa Trapo: https://horadeaventura.fandom.com/pt-br/wiki/Princesa_Trapo. Acesso 09/02/2020 às 22h16.

WIKI HORA DE AVENTURA. Princesa de Fogo:
https://adventuretime.fandom.com/wiki/Flame_Princess. Acesso 09/02/2020 às
22h18.

WIKI HORA DE AVENTURA. Espada Dourada:
https://horadeaventura.fandom.com/pt-br/wiki/Espada_Dourada. Acesso 09/02/2020
às 22h20.

WIKI HORA DE AVENTURA. Espada Sangue do Demônio:
https://horadeaventura.fandom.com/pt-br/wiki/Espada_do_Dem%C3%B4nio. Acesso
09/02/2020 às 22h22.

WIKI HORA DE AVENTURA. Espada de Grama:
https://horadeaventura.fandom.com/pt-br/wiki/Espada_de_Grama. Acesso
09/02/2020 às 22h24.

WIKI HORA DE AVENTURA. Espada Finn: https://horadeaventura.fandom.com/pt-br/wiki/Espada_Finn. Acesso 09/02/2020 às 22h25.

WIKI HORA DE AVENTURA. Espada da noite: [https://horadeaventura.fandom.com/pt-br/wiki/Espada da noite](https://horadeaventura.fandom.com/pt-br/wiki/Espada_da_noite). Acesso 09/02/2020 às 22h27.

DICIONÁRIO DE SÍMBOLOS. Coruja: <https://www.dicionariodesimbolos.com.br/coruja/>. Acesso 09/02/2020 às 22h28.

WIKI HORA DE AVENTURA. Coruja Cósmica: [https://horadeaventura.fandom.com/pt-br/wiki/Coruja C%C3%B3smica](https://horadeaventura.fandom.com/pt-br/wiki/Coruja_C%C3%B3smica). Acesso 09/02/2020 às 22h30.

JOOINN. Oxális: <https://jooinn.com/img/get>. Acesso 09/02/2020 às 22h32.

WIKI HORA DE AVENTURA. Flor Branca Finn: [https://horadeaventura.fandom.com/pt-br/wiki/Finn Mertens](https://horadeaventura.fandom.com/pt-br/wiki/Finn_Mertens). Acesso 09/02/2020 às 22h33.

DEVIANART. Grifo: <https://www.deviantart.com/dleoblack/art/Griffin-concept-626367021>. Acesso 09/02/2020 às 22h34.

WIKI HORA DE AVENTURA. Stormo: <https://horadeaventura.fandom.com/pt-br/wiki/Stormo>. Acesso 09/02/2020 às 22h35.

ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA. Elefante: <https://www.britannica.com/animal/African-savanna-elephant>. Acesso 09/02/2020 às 22h37.

WIKI HORA DE AVENTURA. Elefante Psíquico de Guerra Pré-histórico. [https://horadeaventura.fandom.com/pt-br/wiki/Elefante Ps%C3%ADquico de Guerra Pr%C3%A9-Hist%C3%B3rico](https://horadeaventura.fandom.com/pt-br/wiki/Elefante_Ps%C3%ADquico_de_Guerra_Pr%C3%A9-Hist%C3%B3rico). Acesso 09/02/2020 às 22h38.

CULTURA COLETIVA. Brahma: <http://linkis.com/culturacolectiva.com/tqXri>. Acesso 09/02/2020 às 22h39.

WIKI HORA DE AVENTURA. Grob: [https://horadeaventura.fandom.com/pt-br/wiki/Grob Gob Glob Grod](https://horadeaventura.fandom.com/pt-br/wiki/Grob_Gob_Glob_Grod). Acesso 09/02/2020 às 22h42.

PORTAL CANECA. <http://portalcaneca.com.br/2013/09/adventure-time-uma-analise-para-adultos/>. Acesso 26/02/2020 às 11h49.

BLOG ANDERSON YAGASAKI MARLON: <https://medium.com/@yagasaki/hora-de-aventura-a-hist%C3%B3ria-completa-9e64808b8fe1>. Acesso 26/02/2020 às 11h52.

SITE CARTOON NETWORK. <https://www.cartoonnetwork.com.br/>. Acesso 26/02/2020 às 12h09.

SITE FANART CARTOON NETWORK. <https://cnfanart.com/br/>. Acesso 26/02/2020 às 12h14.