

## **A narrativa seriada de “Hora de Aventura”: primeiras considerações sobre a estrutura rizomática e hipertextual<sup>1</sup>**

Janiclei A. MENDONÇA<sup>2</sup>  
Universidade Tuiuti do Paraná, PR

### **RESUMO**

Este artigo visa investigar a narrativa seriada de “Hora de Aventura” (PENDLETON WARD, 2010), em específico, nos episódios “BMO Noire” e “Festinha de Princesas” no intuito de verificar a estrutura narrativa a partir dos conceitos de rizoma e o hipertexto presentes na espinha dorsal da série de animação. Dessa maneira, num primeiro momento, procurou-se abordar sobre a questão do sujeito, sociedade e narrativas com o objetivo de contextualizar a produção seriada para, num segundo momento, tratar sobre o rizoma e o hipertexto considerando suas características. Após, será realizada uma breve introdução da série e dos episódios para, adiante, realizar a análise e tecer as considerações. A importância deste artigo se justifica pela abordagem de uma produção contemporânea que apresenta interconexões estruturais e temáticas destinadas a um público jovem – portanto, em formação – e relevantes para o atual cenário midiático. Para tanto, o texto percorre áreas como identidade, sociedade e estruturas narrativas por meio da abordagem de autores como Stuart Hall, Zigmunt Bauman, Gilles Deleuze e Félix Guattari, Gerard Genette e Antoine Compagnon. Como metodologia, optou-se pelo estudo bibliográfico em profundidade aliado a análise textual fílmica de Jacques Aumont e Michel Marie.

**Palavras-chave:** Série de animação; Narrativa audiovisual; Rizoma; Hipertexto; Hora de Aventura.

### **1. INTRODUÇÃO**

Atribuir a transformação da narrativa audiovisual das séries de animação a um ou dois fatores é, no mínimo, incorrer na redução das nuances de uma trajetória – que não se restringe apenas a este tipo de narrativa – e que compreende uma série de transformações sócio-político-culturais no decorrer de gerações influenciando, por sua vez, na forma de pensar, escrever, ler e produzir produtos audiovisuais. Assim, para falar dessa nova tendência narrativa de série de animação a partir da estruturação rizomática e hipertextual, torna-se necessário refletir sobre o próprio indivíduo contemporâneo, suas relações com uma sociedade volátil, líquida (BAUMAN, 2003) e suas novas formas de narrar.

A partir do exposto, intenciona-se com o presente trabalho, num primeiro momento, abordar sobre a questão do sujeito, sociedade e narrativas com o objetivo de contextualizar

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Divisão Temática Ficção Seriada do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutoranda do programa de pós-graduação Comunicação e Linguagens: estudos do cinema e audiovisual. janiclei.mendonca@gmail.com

a produção da série de animação “Hora de Aventura” (PENDLETON WARD, 2010) para, num segundo momento, tratar sobre o rizoma e o hipertexto considerando suas características. Após, será realizada uma breve introdução da série e dos episódios nas quais a análise se desenvolve na tessitura do texto. A importância deste artigo se justifica pela abordagem de uma produção contemporânea que apresenta interconexões estruturais e temáticas destinadas a um público jovem – portanto, em formação – e relevantes para o atual cenário midiático.

Por se tratar das primeiras considerações tecidas sobre o tema, cujos pressupostos levantados nesta oportunidade serão aprofundados em trabalho posterior, o presente texto tem por principal característica uma escrita sucinta e, em alguns momentos, utiliza-se da descrição para inserir os conceitos e os episódios. Nesse sentido, a análise textual fílmica desempenha papel fundamental no que concerne estabelecer o diálogo entre teoria e série de animação no intuito de compreender o mecanismo narrativo desencadeado pelo diálogo entre rizoma e hipertexto.

Para tanto, o presente artigo revisará conceitos de autores como Stuart Hall, Zigmunt Bauman, Gilles Deleuze e Félix Guattari, Gerard Genette e Antoine Compagnon justamente por se tratar de pesquisadores que discutem sobre as relações entre o indivíduo contemporâneo, sociedade e novas narrativas, principalmente, no que concerne a estruturação rizomática e hipertextual, áreas basilares para a realização do texto.

Nesse sentido, a espinha dorsal do trabalho se estrutura por meio da articulação de quatro subáreas. Trata-se de uma incursão, ainda que breve, em questões advindas do referencial teórico supracitado, aqui elencado de maneira a estabelecer um diálogo entre as partes para o entendimento da proposta. Desse modo, inicia-se o texto discorrendo sobre a relação indivíduo e sociedade no intuito de compreender sobre como essas esferas se relacionam no atual panorama midiático para, após, adentrar na exposição de algumas configurações narrativas com o objetivo de discernir sobre as principais características de hipertexto e rizoma.

Em seguida, o subcapítulo realiza uma breve incursão ao universo de “Hora de Aventura” no intuito de contextualizar o objeto de pesquisa. Adentrar na série é importante para após se introduzir a análise dos dois episódios selecionados: “BMO Noire” e “Festinha de Princesas”. Por fim, no subcapítulo seguinte, intenciona-se realizar a análise desses episódios no intuito de compreender como se realiza a forma narrativa rizomática (Gilles Deleuze e Félix Guattari) e hipertextual (Gerard Genette) que as interligam.

No que concerne a metodologia, optou-se pelo estudo bibliográfico em profundidade aliado a análise fílmica de Jacques Aumont e Michel Marie por se tratar de uma análise narrativa com base no estudo da tessitura da minissérie, no intuito de traçar paralelos entre teoria e objeto de pesquisa.

## 2. O INDIVÍDUO, A SOCIEDADE E A NARRATIVA SERIADA

As narrativas contemporâneas, especialmente a audiovisual, têm sido objeto de estudo de investigadores interessados em compreender a importância, transformações e implicações dessa linguagem no que concerne o “jogo” da comunicação e identidade do indivíduo, entre outros fatores, no bojo da atual sociedade. A partir das investigações, verifica-se uma constante transformação dessa linguagem no decorrer dos anos que implica, por sua vez, em uma transformação da relação do indivíduo consigo, com o outro, os meios e as tecnologias. Assim, não é incomum que alguém hoje, no auge de seus 50 anos, por exemplo – no entanto, não se trata de uma regra –, estranhe algumas estratégias narrativas audiovisuais como, aqui em específico, as séries de animação.

Apenas para ilustrar, você liga a TV, faz um *zapping* por entre os canais e para numa emissora cujo foco é programação infantil. E, de repente, se dá conta que não está entendendo o episódio de uma série de animação qualquer. Os elementos audiovisuais como o enredo, os personagens, a trilha sonora e a ação estão todos lá, mas você não identifica um começo, meio e fim claros. É, sem dúvida, um desenho animado, no entanto há algo de diferente na forma que a história é contada. E como se não bastasse você encontra os mesmos personagens em outros produtos como quebra-cabeças roteirizados, HQs e *games* para computador, *tablet* e *smartphone*. Não basta conhecer a história. Você precisa ligar as várias pistas distribuídas no decorrer da série de animação – e que podem estar em outros produtos – para entender os personagens, seus papéis no enredo e o universo ao qual a história se desenvolve. Há sempre algo que os conecta e para o público-alvo (entende-se aqui o público infanto-juvenil) a proposta é compreensível. Nesse instante, você entende que as séries de animação já não contam mais histórias da maneira que você as ouvia, ou melhor, como você assistia quando criança. Certamente, você cresceu e boa parcela dessa dificuldade em compreender a linguagem das séries de animação de hoje está ligada ao fato das constantes transformações das narrativas audiovisuais, que por sua vez, renovam-se conforme a demanda das transformações socioculturais.

Nessa perspectiva, para pensar sobre a transformação dessas estratégias narrativas audiovisuais, parte-se das premissas levantadas em investigações que apontam sobre características estruturais da identidade do indivíduo contemporâneo<sup>3</sup>. Um indivíduo que estrutura sua identidade assumindo outras identidades diferentes e em diferentes momentos, não sendo unificadas ao redor de um “eu” coerente, ou seja, concatenando-se por meio da fragmentação, de identidades contraditórias, do deslocamento constante de centros (HALL, 2014, p. 12). Um sujeito que, na busca de satisfazer seus anseios, assume uma identidade camaleônica para pertencer a grupos ou aglomerações específicas, distinguindo-se das massas e desenvolvendo para si um senso de individualidade e originalidade que, paradoxalmente, buscam apoio no social e demanda de autonomia, pertencimento e independência, ser como todos, mas visando a singularidade (BAUMAN, 2013, p. 24 e 27).

Assim, observa-se uma sociedade líquida que se (re)estrutura pautada em modelos de ser e pensar movediços<sup>4</sup> e que, na qual, a caça torna-se a atividade principal do indivíduo, ou seja, ele caça e consome uma quantidade incomum de atenção e energia, restando pouco tempo para qualquer outra coisa, sendo a expectativa do término dessa caça algo aterrorizante (BAUMAN, 2013, p. 30 e 31).

Partindo dessas afirmações – e voltando-se para as narrativas – visualiza-se um contexto permeado pelas constantes transições de estruturas tanto do sujeito quanto da própria sociedade que, por fim, são refletidas nas narrativas atuais por meio do pensamento fragmentado do todo. O sujeito, enquanto caçador caça também a informação. Mas esta hoje, em sua maioria, está fragmentada, ou seja, está dispersa nos diversos meios de comunicação e nem sempre são coerentes.

Caminhando nesse sentido, uma parte das narrativas das séries de animação também está se fragmentando, isto é, estão sendo fracionadas para estender-se em vários episódios – aos moldes de um quebra-cabeça que precisa ser montado para ter sentido – seja para desdobrar a história criando outros mundos ou incitar o consumo da marca<sup>5</sup>. Como resultado, as narrativas se configuram a partir de uma visão segmentada, não-linear e

---

<sup>3</sup> Para não adentrar as questões de pós-modernidade ou modernidade tardia, adotou-se para o texto a expressão “indivíduo contemporâneo” que remete ao sentido do sujeito pós-moderno preconizado por Stuart Hall em seu livro “A identidade cultural na pós-modernidade”, 2014, assim como sobre sujeito de Zigmunt Bauman em “A cultura no mundo líquido moderno”, 2013.

<sup>4</sup> No sentido de modelos que não são estanques, mas que se refazem constantemente e são, principalmente, contraditórios.

<sup>5</sup> Termo de origem publicitária, mas que no texto diz respeito à experiência do espectador com a série de animação em contato com os produtos advindos desta.

hipertextual, incitando o sujeito à procura dos índices<sup>6</sup> para montar um todo coeso a partir da sutura dos “pedaços espalhados” em diversas mídias.

A partir dos pressupostos apresentados, observa-se que indivíduo, sociedade e as novas narrativas audiovisuais estão intimamente interligados pela relação de, ao menos, três pontos: I. O indivíduo contemporâneo caracteriza-se por um sujeito que preza por sua autonomia e liberdade de escolha e está habituado a realizar leituras fragmentadas para compor o todo coeso; II. Numa sociedade volátil, ou seja, em constante transformação, o sujeito habituou-se a prática da caça – conforme preconizado por Bauman – no intuito de satisfazer seus anseios e isso inclui o consumo de bens simbólicos como as narrativas audiovisuais; III. As narrativas audiovisuais, em especial as séries de animação, acabam por refletir o pensamento fragmentado do indivíduo contemporâneo, ou seja, elas são descentradas, segmentadas para ter seus enredos desdobrados em vários episódios que se ligam por meio de estruturas rizomáticas e hipertextuais.

### **3. CONFIGURAÇÕES NARRATIVAS**

Toda narrativa apresenta uma característica que se configura em sua espinha dorsal e a distingue das demais. Um curta-metragem apresenta características que o aproxima de um longa-metragem, mas se diferencia deste pelo tempo de duração, assim como uma série de animação apresenta muitas das características do cinema de animação, no entanto se afasta deste no que concerne à sua estrutura seriada. Essas narrativas, por sua vez, adotam estratégias para, no interior do enredo, desenvolver as histórias.

Nesse sentido, o presente artigo não se preocupa em apresentar as características que norteiam produtos audiovisuais como curtas, longas-metragens, séries e minisséries. Como o foco do texto é a série de animação e suas estratégias narrativas<sup>7</sup> tendo em vista a fragmentação da leitura audiovisual no presente panorama midiático, torna-se imprescindível compreender o que é hipertexto e rizoma por meio da breve incursão sobre essas duas estratégias narrativas.

#### **3.1 HIPERTEXTO**

---

<sup>6</sup> No que concerne às pistas narrativas que ligam os enredos e constroem sentidos.

<sup>7</sup> Denomina-se no texto “estratégias narrativas” as formas adotadas pelos autores de produtos audiovisuais como as séries de animação para contar uma história sem, necessariamente, obedecer à uma lógica linear dos fatos e ações.

Há muitas formas de se elaborar um texto<sup>8</sup>, no entanto, todos os caminhos escolhidos levam à hipertextualidade. Essa afirmação contudente parte do princípio que todo texto é resultado de vários outros textos já lidos, ouvidos e/ou assistidos, podendo a hipertextualidade ser explícita em diferentes graus, configurando-se numa transcendência textual na qual, grosso modo pode-se definir como “tudo que o coloca em relação, manifesta ou secreta, com outros textos” (GENETTE, 2010, p. 13).

Nessa perspectiva, Compagnon (1996) refere-se às diversas referências presentes em um texto como um jogo constante de citações que, com diferentes níveis e funções, acabam por conferir diferentes textos encadeados por meio do recortar e colar. Assim, a citação é sempre um corpo estranho inserido em outro, um enxerto, um corpo que não pertence ao autor, mas que este se apropria e o insere em sua obra e, enquanto enxerto, corre o risco de rejeição (COMPAGNON, 1996, p. 37), ou seja, seu sucesso depende de sua amarração na obra com outros corpos para, nesse encadeamento, o novo texto (aqui audiovisual) seja estruturado.

Partido do apresentado, em termos gerais, entende-se por “hipertextualidade toda relação que une um texto B a um texto A. [...] Dizendo de outra forma, consideremos uma noção geral do texto de segunda mão [...] ou texto derivado de outro texto preexistente” (GENETTE, 2010, p. 18). Nesse sentido, o hipertexto pode ser de ordem descritiva ou intelectual como, por exemplo, quando um longa-metragem cita em seu enredo outro longa-metragem, ou pode ainda o hipertexto se revelar mais sutilmente em que B não fale nada de A, no entanto, B não existiria da mesma forma sem A, ou seja, do ponto ao qual ele resulta (GENETTE, 2010, p. 18).

Desse modo, a hipertextualidade configura-se em um recurso que busca (conscientemente ou não) no trabalho entre diversos textos preexistentes construir um novo texto a partir do relacionar esses diferentes pontos para estabelecer (novos) sentidos na narrativa.

### 3.2 RIZOMA

Termo advindo da Botânica, e incorporado por Deleuze e Guattari na Literatura, o rizoma diz respeito a uma narrativa que aborta<sup>9</sup> a raiz principal como ponto de partida –

---

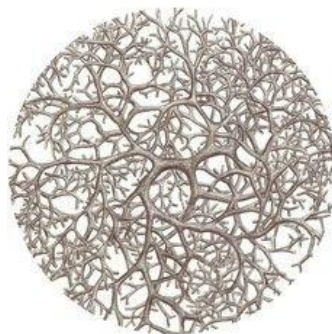
<sup>8</sup> O termo “texto” é utilizado no trabalho também em relação aos produtos audiovisuais, pois parte-se do princípio que todo audiovisual é um tipo de texto.

<sup>9</sup> No sentido de não partir de uma raiz única para se bifurcar. Ver DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil Platôs**. Capitalismo e Esquizofrenia, vol 1. 2ª ed. São Paulo: Ed. 34, 1995.

mas que é dissolvida no corpo da trama – e se ramifica, enxertando na narrativa uma multiplicidade imediata. Dessa maneira, a raiz fasciculada na qual suas raízes secundárias conseguem se desenvolver, com maior ou menor grau de crescimento, torna-se figura representativa, em certa medida, para as narrativas contemporâneas (DELEUZE; GUATTARI, 2000, p. 12 e 13).

Por se tratar de um termo que compreende certo grau de complexidade estrutural, e para melhor compreender o conceito de Rizoma, torna-se necessário discorrer sobre algumas de suas características, sendo elas o Princípio de Conexão e Heterogeneidade que aponta para um conjunto de conexões no qual qualquer ponto de um rizoma deve, necessariamente, ser conectado a outro; Princípio de Multiplicidade, quando não há um pivô, ou seja, diversos pontos se interconectam formando uma rede nervosa, de certa forma, tornando-se um conjunto independente; o Princípio de Ruptura A-significante no qual cada linha remete à outra, sendo elaborada uma linha de fuga sempre que há uma ruptura de uma das linhas; Por fim, o Princípio de Cartografia e de Decalcomania, que diz respeito a forma estranha do rizoma a qualquer eixo genético, e portanto, descarta a ideia de decalque (representação de algo pronto e apenas transferido) para adotar o modelo de mapa, no qual o rizoma se estrutura (DELEUZE; GUATTARI, 2000, p. 14 a 20).

Em se tratando do atual panorama de produção audiovisual, esse fenômeno vem ao encontro das formas narrativas criadas/consumidas pelo sujeito contemporâneo, justamente – e aqui em conjunto com a hipertextualidade – por se tratar de uma leitura na qual o desenvolvimento fragmentado da trama (no entanto, intrinsecamente conectado) é espreado por entre as raízes fasciculadas. Nesse sentido, a trama desdobra-se em agenciamentos que “é precisamente este crescimento das dimensões numa multiplicidade que muda necessariamente de natureza à medida que ela aumenta suas conexões” (DELEUZE; GUATTARI, 2000, p. 16).



**FIGURA 01: ILUSTRAÇÃO DE COMO SERIA  
O RIZOMA PARA DELEUZE E GUATTARI.  
FONTE:** <https://br.pinterest.com/pin/521643569316629582/>

Com base no exposto, observa-se a configuração de uma narrativa que desenvolve um mapa da trama que está sendo construída. E por se tratar de um mapa, este se configura como “aberto, é conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente. [...] Uma das características mais importantes do rizoma talvez seja a de ter sempre múltiplas entradas” (DELEUZE; GUATTARI, 2000, p. 21).

#### 4. HORA DE AVENTURA

Criada por Pendleton Ward em 2010, a animação “Hora de Aventura” surge na televisão em meados de 2013, sendo produzida especialmente para a *Cartoon Network*. Esta, por sua vez, trata-se de uma emissora de canal fechado voltada exclusivamente ao público infanto-juvenil.

A história de “Hora de Aventura” se desenvolve a partir de dois personagens principais: Jake, o cão, e Finn, o humano. A animação é contextualizada mil anos após a Guerra dos Cogumelos (lê-se 3ª Guerra Mundial) e todos os seres (exceto Finn) são resultantes da mutação genética provocada pela bomba que assolou o planeta Terra. Grande parte da população humana foi dizimada na guerra e os que sobreviveram foram sendo exterminados aos poucos até restar apenas o Finn, cujo pai é revelado em um dos episódios da série, mas a mãe continua uma incógnita. Finn é adotado pelos pais de Jake (Joshua e Margaret) e é criado com este como irmão. Jake, por sua vez, surge da cabeça de Joshua como resultado do ataque de um ser místico desconhecido que, para se livrar do pai de Jake (ele era um caça-monstros) o morde na cabeça. Dessa forma, Jake não surge de uma relação “convencional” entre pai e mãe e, até por conta do ser místico, é o único da família que tem poderes especiais, isto é, ele consegue modelar o seu corpo conforme sua vontade.

O mundo de Finn e Jake é povoado por seres diversos como magos, alienígenas, seres míticos, princesas (essas dos mais variados reinos e, até mesmo, são apenas nomeadas princesas), seres doces (do Reino Doce) criados pela princesa Jujuba, animais silvestres, entre outros que surgem no decorrer dos episódios. Esses seres são inseridos na trama e constituem-se em núcleos que, por sua vez, tem um universo próprio e, portanto, carregam consigo muitas outras histórias que são abordadas na série.

Assistir “Hora de Aventura”, à primeira vista, para quem nunca teve contato com a série de animação, é uma experiência, de certa forma, “caótica” no sentido de não



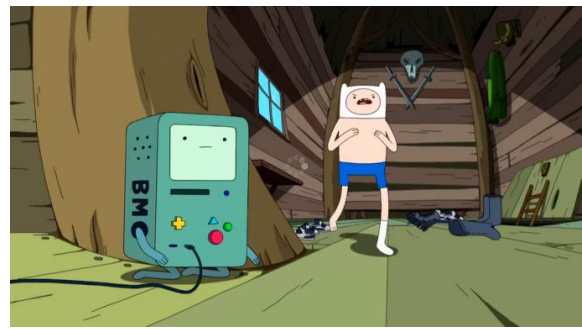
compreender de onde esta se partindo na narrativa e para onde ela irá nos conduzir. Isto porque a estratégia narrativa da série não se desenvolve linearmente, ou seja, a série faz uso do hipertexto e desenvolve-se por meio de raízes que se conectam em diversos pontos. Assim, para ilustrar melhor essa estrutura rizomática e hipertextual em “Hora de Aventura”, foram selecionados dois episódios para análise: “BMO Noire” (episódio 17, 4ª temporada, 2013) e “Festinha de Princesas” (episódio 18, 5ª temporada, 2014). No entanto, antes de adentrar a análise, é necessário apresentar o enredo de ambos os capítulos para compreender o entrelaçamento das histórias.

#### 4.1.1 BMO NOIRE

O episódio “BMO Noire” conta a história de BMO<sup>10</sup> e sua investigação sobre o paradeiro do par de meias perdido de Finn. Após presenciar os amigos discutindo sobre o assunto, BMO aproveita que Finn e Jake vão para a festa das princesas (outro episódio) e decide investigar seus conhecidos residentes da casa da árvore. Nesse momento, a série de animação assume características do *film noir*, ou seja, o colorido dá lugar ao preto e branco e o personagem principal, BMO, realiza sua busca por meio de monólogos. Após entrevistar e “coagir” alguns personagens, BMO enfim encontra o par de meias que estava escondido dentro da fronha de travesseiro do Finn.

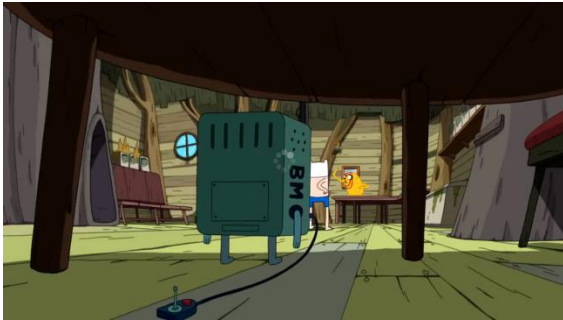


**IMAGEM 01:** INTRODUÇÃO EPISÓDIO “BMO NOIRE”. JAKE SE ARRUMA PARA A FESTA DAS PRINCESAS

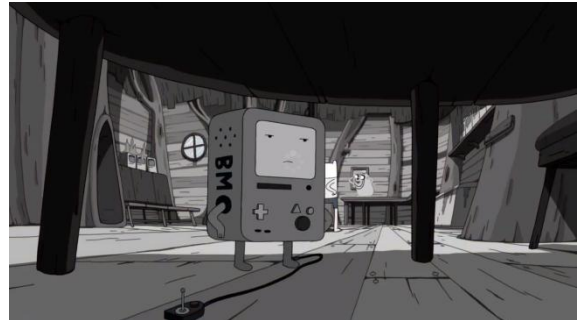


**IMAGEM 02:** INTRODUÇÃO EPISÓDIO “BMO NOIRE”. FINN PROCURA SEU PAR DE MEIA, MAS NÃO ENCONTRA

<sup>10</sup> BMO é um pequeno robô que foi “largado” no mundo por seu criador e “adotado” por Finn e Jake. O personagem é uma mescla de console de games, amigo e conselheiro dos personagens principais. A questão do gênero do personagem não é definido sendo isso, muitas vezes, explorado nos episódios.



**IMAGEM 03:** INTRODUÇÃO EPISÓDIO “BMO NOIRE”. JAKE E FINN DISCUTEM SOBRE O PAR DE MEIA PERDIDO



**IMAGEM 04:** INTRODUÇÃO EPISÓDIO “BMO NOIRE”. BMO DECIDE INVESTIGAR O SUMIÇO DO PAR DE MEIA



**IMAGEM 05:** INTRODUÇÃO EPISÓDIO “BMO NOIRE”. FINN E JAKE PRONTOS PARA SAIR



**IMAGEM 06:** INTRODUÇÃO EPISÓDIO “BMO NOIRE”. AO SAÍREM, A PARTICIPAÇÃO DE FINN E JAKE ABRE ESPAÇO PARA BMO REALIZAR A INVESTIGAÇÃO. SIMULTANEAMENTE, OUTRO EPISÓDIO SE INICIA AO FECHAR DA PORTA.



**IMAGEM 07:** ENCERRAMENTO EPISÓDIO “BMO NOIRE”. FINN E JAKE RETORNAM DA FESTA DAS PRINCESAS

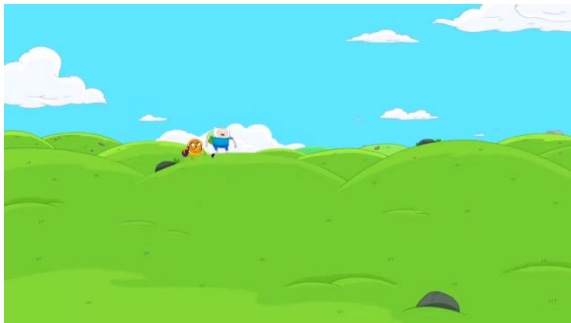


**IMAGEM 08:** ENCERRAMENTO EPISÓDIO “BMO NOIRE”. BMO REVELA TER ENCONTRADO O PAR DE MEIA PERDIDA

#### 4.1.2 FESTINHA DE PRINCESAS

Após saírem de casa – concomitantemente como a investigação do BMO sobre o sumiço do par de meias – Finn e Jake vão à festa que está sendo dada pela princesa Jujuba na floresta, aos pés do Reino Gelado. Finn está incomodado, pois seu pé está ferido. Ao chegar na festa, Finn e Jake se deparam com vários cidadãos doces e princesas que estão se divertindo. No entanto, o Rei Gelado não gosta do que está vendo e tenta acabar com a festa

enviando seu pinguim Gunther, mas este ao chegar à festa acabou aderindo a diversão. Chateado, o Rei Gelado tenta pessoalmente acabar com a festa, alegando estar bravo por não ser convidado. No entanto, a princesa Jujuba revela que enviou um convite a ele e, num *flashback*, o Rei Gelado lembrou que se desfez das cartas recebidas. Finn é sorteado e recebe um “Toucinho do Mar”, uma espécie de animal marinho. Por fim, quando tudo está certo, um personagem desconhecido surge da mata e acerta uma flecha em Jake, amaldiçoando-o, mas Jake não o reconhece e o episódio acaba por aqui.



**IMAGEM 10:** INÍCIO DO EPISÓDIO “FESTINHA DE PRINCESAS”. FINN E JAKE ESTÃO INDO À FESTA



**IMAGEM 11:** GUNTHER SE JUNTA A FESTA



**IMAGEM 12:** FINN RECEBE O “TOUCINHO DO MAR” DA PRINCESA JUJUBA



**IMAGEM 13:** JAKE SE TORNA ALVO DE UMA FLECHA



**IMAGEM 14:** PERSONAGEM DESCONHECIDO



**IMAGEM 15:** TÉRMINO DO EPISÓDIO “FESTINHA DE PRINCESAS”. JAKE CUMPRIMENTA O DESCONHECIDO

### 4.1.3. ANÁLISE

A partir dos enredos apresentados, verifica-se que os episódios “BMO Noire” e “Festinha de Princesas” estão interligados em dois pontos: início e fim do episódio “BMO Noire”. Essa estrutura aponta para uma estratégia rizomática e hipertextual que se justificam: I. Rizomática uma vez que os episódios desdobram-se produzindo, simultaneamente, duas histórias, sendo as raízes linhas que se conectam no início e no fim do episódio “BMO Noire”, mas que no decorrer da narrativa apresenta-se bifurcada, ou seja, afasta-se para desenvolver dois enredos diferentes simultaneamente; II. Hipertextual uma vez que os elementos trabalhados nos dois episódios são citados (direta e indiretamente) como pontos de conexão. Nesse sentido, a preparação dos personagens no início do episódio e a volta dos mesmos para o fim de “BMO Noire” depois de protagonizar o episódio “Festinha de Princesas” – neste momento, com o acréscimo do “Toucinho do Mar” que Finn trouxe do outro episódio – são elementos preexistentes que são retomados para lembrar da história desenvolvida em “Festinha de Princesas”, isto é, os enredos mesclam-se de maneira que fatos, personagens e elementos textuais sejam citados para estabelecer links entre os dois episódios. Outrossim, a própria concepção audiovisual de “BMO Noire” que tem por referência o *film noir*, em si caracteriza-se em um segundo texto, ou seja, que estabelece um diálogo hipertextual entre série de animação e cinema através da utilização do monólogo interno, fotografia, uso do preto e branco e de um enredo “detetivesco” característicos deste gênero cinematográfico.

Para ilustrar melhor, a imagem a seguir foi desenvolvida no intuito de ilustrar as conexões entre os episódios analisados:



**IMAGEM 02:** ESTRUTURA RIZOMÁTICA E HIPERTEXTUAL QUE LIGA OS EPISÓDIOS “BMO NOIRE” E “FESTINHA DE PRINCESAS”. **FONTE:** A AUTORA.

A partir da imagem acima, e com base na análise dos episódios, se observa a presença dos princípios preconizados por Deleuze e Guattari que apontam para as características do rizoma, sendo eles o Princípio de Conexão e Heterogeneidade manifesto na representação gráfica das conexões entre os “BMO Noire” e “Festinha de Princesas”; o Princípio da Multiplicidade a partir do trabalho em conjunto entre os episódios no qual os enredos desenvolvem-se simultânea e independentemente; o Princípio da Ruptura Assignificante no qual é possível romper as conexões, sendo criada uma linha de fuga para garantir que ainda haja conexão. Assim, se a conexão entre “BMO Noire” e “Festinha de Princesas” fosse rompida, haveria dois enredos independentes, no entanto, em algum momento, esses episódios voltariam a se conectar; e por fim, o Princípio de Cartografia e de Decalque, no qual quando aplicado aos episódios analisados, aponta para formação de um mapa narrativo, semelhante a imagem elaborada.

Ainda nessa perspectiva, se considerarmos o episódio “BMO Noire” como ponto de partida e chegada, pode-se observar que o episódio “Festinha de Princesas” apresenta uma introdução e finalização independentes. Isso significa que “Festinha de Princesas” tem um enredo próprio e não inicia nem finaliza em “BMO Noire”, ou seja, este serve de “gatilho”, uma “deixa” para que “Festinha de Princesas” se realize, uma vez que os personagens partem e voltam para “BMO Noire” e lá ocorre o desfecho deste episódio.

No entanto, é válido ressaltar que a figura acima diz respeito a apenas um recorte da série de animação que, constituída por oito temporadas e totalizando em torno de 200 episódios, recorre a diversas outras estratégias narrativas que, certamente, serão abordadas e aprofundadas em trabalho posterior. Como se pode observar, a figura demonstra uma pequena parte de um mapa estrutural maior da narrativa seriada de “Hora de Aventura”, apresentando ramificações e pontos de conexão que se espriam formando a tessitura rizomática e hipertextual da série de animação.

## 5. CONCLUSÃO

Como mencionado no início do texto, pensar as transformações das narrativas audiovisuais, em especial as séries de animação, pressupõe refletir sobre o indivíduo contemporâneo e suas relações com a sociedade, a cultura e as mídias. Esse indivíduo, guiado pela noção de multiplicidade, fragmentos e deslocamentos constantes, torna-se, no nosso entendimento, fator principal no desencadeamento das novas configurações narrativas audiovisuais. Nesse sentido, esse sujeito contemporâneo, ou seja, esse sujeito

cuja identidade é fragmentada e deslocada esta intrinsecamente relacionado com o atual panorama sociocultural influenciando – e sendo influenciado num movimento cíclico – por conseguinte nos produtos midiáticos contemporâneos, aqui, as séries de animação. E, uma vez que a caça configura-se na busca incessante por novos modos de consumo, novas informações, renovação de status seja social ou econômico, entre outros fatores, a narrativa fragmentada, aquela a qual é produzida em “pedaços” disseminados ao longo de episódios torna-se uma leitura/escrita corriqueira e, portanto, natural para esse sujeito. Assim, em uma sociedade na qual a fluidez do pensamento e das relações é uma constante, a relação entre indivíduo e narrativas seriadas se estreita e consumir narrativas seriadas torna-se uma atividade de caça aos elementos, uma busca guiada por indícios.

Nessa lógica, a narrativa de “Hora de Aventura” estrutura-se por meio da tessitura hipertextual dos diversos textos enxertados e interconectados em seus enredos e que se materializam em forma de rizoma, uma trama de raízes que se conectam e ramificam-se a todo o momento, transbordando da narrativa central para os diversos pontos de contato, núcleos, que por sua vez se desdobram em linhas que se remetem a outras na intenção de (re)elaborar e dar continuidade às narrativas, delineando um mapa no qual é possível observar os desdobramentos dos episódios.

Por fim, pode-se afirmar que, com base na análise realizada, ainda que brevemente, foram levantados pressupostos relevantes sobre a estrutura narrativa de “Hora de Aventura” no que concerne os conceitos de rizoma e hipertexto. A partir do recorte que contemplou os episódios “BMO Noire” e “Festinha de Princesas” pode-se verificar que a narrativa rizomática e hipertextual que os interconecta aponta para uma complexidade narrativa que poucas séries (aqui não apenas de animação) apresentam. Este fato sinaliza uma nova perspectiva de narrativa seriada de animação o que, *per se*, já justifica a continuidade dessa investigação para que seja possível ampliar e aprofundar sobre as questões estruturais da série de animação em questão.

## 6. REFERÊNCIAS

ALLEGRI, Natasha. **Hora de Aventura com Fionna e Cake**. Tradução: Tatiana Yoshizumi. São Paulo: Panini Books, 2015.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do filme**. Tradução: Marcelo Felix. 3a Ed. Lisboa: Edições Texto e Grafia, 2004.

BAUMAN, Zygmunt. **A cultura no mundo moderno líquido**. Tradução: Carlos Alberto Medeiros. 1ª Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

COMPAGNON, Antoine. **O trabalho da citação**. Tradução: Cleonice P. B. Mourão. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1996.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**. Capitalismo e esquizofrenia. Vol. 1. São Paulo: Editora 34, 1995.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestos**: a literatura de segunda mão. Belo Horizonte: Edições Viva Voz, 2010.

GRAN, Meredith. **Marceline e as Rainhas do Grito**. Tradução: Tatiana Yoshizumi e Levi Trindade. São Paulo: Panini Books, 2015.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva e Gacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: Lamparina Editora, 2014.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2013.

OLSON, Martin. **Hora de Aventura**: habitantes, tradições, magias e avisos sobre criptas antigas da Terra de OOO por volta de 15.56 A.G.E. – 501 D.G.E. Tradução: Baruk Studio. São Paulo: Panini Books, 2015.

Episódios “BMO Noire” e “Festinha de Princesas” - <http://manualenquiridio.com/hora-de-aventura-5-temporada/> - acesso em 10/07/2017, 21h30