

## **Análise do desenho animado Hora de aventura – as diferentes leituras da mesma mensagem.**

Rebecca Costa RAMOS<sup>2</sup>

Kamila Bossato FERNANDES<sup>3</sup>

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, Ce.

### **Resumo**

Hora de aventura é um desenho animado de grande sucesso, transmitido atualmente pelo canal televisivo estadunidense Cartoon Network. Neste artigo serão utilizados conceitos dos Estudos de Recepção de David Morley, da Teoria Culturológica de Edgar Morin e da Análise Estrutural da Narrativa de Roland Barthes para analisar e refletir sobre a aceitação do desenho animado Hora de aventura, e como a construção de realidade feita pelo programa é recebida de formas distintas entre os públicos infantil e adulto.

**Palavras-chave:** desenho animado; narrativa; hora de aventura; recepção.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Divisão Temática Cinema e Audiovisual, da Intercom Júnior – XII Jornada de Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Estudante de graduação do 7º semestre do curso de Comunicação Social – Jornalismo da UFC, do ICA-UFC, e-mail: rebramos.cr@gmail.com.

<sup>3</sup> Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social –Jornalismo do ICA-UFC, e-mail: kamila.fernandes@gmail.com.

## Introdução

O objeto de estudo escolhido para esse artigo é a série de desenho animado Hora de Aventura, criada por Pendleton Ward a partir do curta *Adventure Time*, produzido para o canal televisivo Nickelodeon. O programa estadunidense estreou em abril de 2010 e é atualmente transmitido pelo canal televisivo Cartoon Network, que confirmou recentemente a sua renovação para uma oitava temporada. O desenho tem como cenário principal a Terra do Ooo, onde os dois protagonistas Jake o Cachorro e Finn o Humano envolvem-se em aventuras, salvando princesas e derrotando inimigos. Posteriormente, é revelado que a Terra do Ooo seria o planeta Terra em um cenário pós-apocalíptico, causado pela Grande Guerra dos Cogumelos, que praticamente extinguiu a vida humana. É deixado implícito que as criaturas que habitam a Terra do Ooo são espécies geradas a partir de mutações resultantes dessa guerra, como a população do Reino Doce, comandado pela Princesa Jujuba. Até o momento, ainda existem muitos questionamentos sobre os detalhes do cenário em que o desenho é desenvolvido e sobre o passado dos personagens. Essas informações são passadas ao espectador de forma gradual, e só começaram a acontecer de forma efetiva após a segunda temporada do programa.



Figura 1: Imagem de personagens do desenho na Terra do Ooo.

Hora de Aventura é um desenho colorido e de traços simples. A estética do desenho faz clara referência a uma estética voltada ao público infantil, o que faz muito sentido, visto que é veiculado em um canal onde um público-alvo são crianças. O que este artigo pretende abordar, porém, é o sucesso que esse desenho animado também possui com o público mais velho: adolescentes e jovens adultos, majoritariamente. Apesar de não ser um fenômeno novo, – já existiram e existem outros desenhos animados que não possuem apenas crianças como espectadores – é pertinente investigar o porquê desse programa, aparentemente tão infantilizado, conseguir chamar atenção também do público mais velho. Assim, este artigo pretende analisar que construção de realidade é feita para que ele possua essa aceitação

pelos dois públicos distintos, e quais os fatores – sejam eles narrativos ou sociais – possibilitam essa aceitação pelos dois públicos.

Para isso, serão analisados algumas temáticas abordadas no programa, utilizando exemplos dos episódios: *Princess Cookie* (episódio 13 da quarta temporada), *Fionna and Cake* (nono episódio da terceira temporada), *In yor Foot Steps* (sétimo episódio da quarta temporada) e *The Linch* (episódio 26 da quarta temporada). Esses episódios foram escolhidos por exemplificar de forma clara, no desenvolvimento da história, as características do desenho que pretendem ser evidenciadas nesse artigo. Além disso, as personalidades de alguns personagens que possuem mais destaque no desenho serão analisadas de forma geral, sem o foco em um episódio específico.

Para a análise, serão utilizados conceitos dos Estudos de Recepção de David Morley, elementos da Teoria Culturológica de Edgar Morin e Análise Estrutural da Narrativa de Roland Barthes, com a finalidade de refletir sobre a forma na qual a mensagem do programa é construída, e as diferentes recepções entre os públicos mais novos e mais velhos.

Os estudos de recepção serão abordados com a finalidade de expor a polissemia presente no conteúdo. Para Morley, a mensagem é capaz de produzir mais de um sentido ou interpretação, não podendo ser reduzida a uma única verdade ou um único sentido “real”, sendo possível diferentes leituras de uma mesma mensagem. Assim, a forma com que a mensagem será recebida não depende apenas da forma na qual ela foi construída, mas também da decodificação que será feita pelo receptor da mensagem. Essa decodificação depende do contexto social em que o receptor está inserido, sendo a idade um dos fatores para a diferente interpretação de um mesmo conteúdo.

O espectador individual não chega a esse [contato com os media] 'despido de cultura'; aborda o texto aportando sua própria série de códigos e marcos culturais, segundo os quais concebe o que vê, marcos e códigos derivados de sua situação e suas origens culturais e sociais. No momento de assistir ao programa, os códigos e estruturas que este oferece se encontram com os códigos e discursos de que dispões o espectador; e necessariamente passam pelo 'filtro' destes últimos.

(GOMES *apud* Morley, 1996:134-5, g.n.)

Já a teoria de Barthes, será abordada com o objetivo de analisar a estrutura narrativa do desenho e, juntamente, será abordado o conceito de *complexidade narrativa* utilizado por Jason Mittell, um professor estadunidense que possui pesquisas no campo de filmes e

cultura midiática norte-americana. Serão utilizadas com a finalidade de analisar os elementos presentes durante os episódios, perceber como se encaixam em um sistema narrativo, e também evidenciar que não existem unidades perdidas na narrativa, por mais irrisórias que aparentem ser.

A Teoria Culturológica será utilizada para evidenciar a capacidade da indústria cultural de reciclar-se continuamente, se adaptando às mudanças sociais. Segundo Morin, a indústria cultural possui uma enorme capacidade de adaptação a públicos e contextos sociais diferentes. Para ele, a cultura de massas existe de forma que seja aceita pela maior parcela possível de expectadores ou consumidores, utilizando diversos recursos que reduzem, a uma mesma fórmula, a maior parte do conteúdo midiático produzido. Mas, essa fórmula não continua exatamente a mesma ao longo dos anos, visto que existem mudanças na sociedade e na forma de pensar da população, e se o modelo permanecesse exatamente o mesmo, engessado no tempo, haveria um momento de esgotamento dessa mesma narrativa, perdendo a sua eficiência e, conseqüentemente, fazendo com que o público perca o interesse.

### **Análise de Dados**

Primeiramente, é preciso analisar o conteúdo. Hora de Aventura é um desenho que possui a proposta de ter, além das diferentes histórias isoladas de cada episódio, um enredo principal que se desenrola gradualmente durante as suas temporadas. É possível ver, desde sua sinopse, que o desenho possui uma história mais complexa do que aparenta inicialmente. Alguns episódios utilizam elementos que, na hora, não representam muita coisa ao espectador, mas que serão retomados muitos episódios na frente, se mostrando essenciais para o desenvolvimento dessa história principal. No episódio 7 da quarta temporada, Finn e Jake fazem amizade com um urso que se mostra empenhado em ser um herói como o personagem humano. Os protagonistas sentem simpatia pelo urso, e acabam lhe dando o livro *Enchiridion*: o manual do herói, como um gesto para incentivar a sua jornada heroica. Nos últimos 10 segundos do episódio, porém, é mostrado que em vez de utilizar o livro, o urso o repassa para um caracol. Esse animal havia aparecido pela última vez no final da segunda temporada da série, quando ficou implícito que havia sido possuído pelo vilão da série. Porém, somente após 35 episódios esse elemento foi retomado, e não será voltará a tona até 18 episódios depois, onde há o desenvolvimento dessa história principal.

Segundo Barthes, a narrativa não se resume à interpretações semióticas, e sim existe em significações que vão além do que é dito, e que é possível ser analisada, já que provavelmente possui uma estrutura que é comum a outras narrativas. “Ninguém pode combinar uma narrativa, sem se referir a um sistema implícito de unidades e regras.” (BARTHES, 2008, p. 20). É preciso investigar, então, qual sistema se tornou mais influente na narrativa presente no objeto de estudo.

Nos últimos anos, as séries transmitidas na televisão têm mudado seu estilo de narrativa, sofrendo influência do cinema, novelas, videogames, quadrinhos e outras mídias. Assim, apareceram algumas séries televisivas com maior *complexidade narrativa*. Segundo Jason Mittell, complexidade narrativa é um formato narrativo de séries, saindo do padrão convencional, – no qual cada episódio tem uma história em particular (*plot*) e, ao final do episódio, essa história é finalizada – assim sofrendo uma mudança que as aproximaria do formato das novelas, com relação à continuidade da história durante os episódios. Porém, diferente das novelas em que cada capítulo caracteriza apenas a continuação da história, cada episódio de séries com essa complexidade têm sua identidade única. Podem ocorrer acontecimentos que começaram e terminaram no mesmo episódio, e ainda ter a permanência de um *plot* principal, que começou antes e que irá se desenvolver ao longo de outros episódios.

*rejecting the need for plot closure within every episode that typifies conventional episodic form, narrative complexity foregrounds ongoing stories across a range of genres[...]*”<sup>4</sup>  
(KROENER, *apud* MITTEL, 2013)

Mittell argumenta que a televisão contemporânea estimula que a audiência tente encaixar os pedaços da história por si mesma. Esse sistema não se limita a um tipo específico de série de televisão, ou a um gênero, mas é utilizado em grande parte das séries produzidas nos Estados Unidos – e, cada vez mais, no mundo. Assim, essa mudança de estrutura narrativa também atingiria séries de desenho animado, se fazendo presente em Hora de Aventura. O desenho sofre claramente influência desse estilo narrativo característico da contemporaneidade, não se atendo ao estilo chamado convencional, que possuía uma consolidação especial no conteúdo voltado ao público infantil.

Apesar de não poder ser visto como pioneirismo de Hora de Aventura (desenhos animados como Caverna do Dragão já possuíam esse tipo de narrativa), a complexidade

---

<sup>4</sup> Ao rejeitar a necessidade de finalização do enredo em cada episódio, o que tipifica a forma episódica convencional, a complexidade narrativa traz ao primeiro plano uma história contínua através de uma variedade de gêneros.

narrativa pode ser vista como um dos motivos para a identificação do público mais velho com o desenho, visto que é muito difundida nas séries de TV voltadas para essa audiência. O formato, que possui enorme aceitação com esse público, leva ao desenho elementos que o tornam mais complexo, com desenvolvimento maior da história e dos personagens.

Para além do formato do programa, também se faz necessário analisar o conteúdo veiculado por essas estruturas narrativas. Além das temáticas sobre aventuras, heróis ajudando princesas, amizades, amores pré-adolescentes, entre outros assuntos convencionalmente tratados em histórias infantis, são abordadas temáticas que podem ser consideradas voltadas ao público mais velho. O episódio *Princess Cookie*, da quarta temporada, é uma boa ilustração de como o desenho utiliza sutilezas para tratar de temas que não são necessariamente destinados ao público infantil.

O episódio começa com um biscoito, chamado Baby-Snaps, mantendo como reféns pessoas do Reino Doce e pedindo a coroa da Princesa Jujuba em troca da liberdade do seu povo. A princesa porém, não pode entregar sua coroa, e Jake e Finn se infiltram no estabelecimento – Jake fantasiado de leiteiro, quando inicialmente queria a fantasia de carteiro – onde Baby-Snaps se encontra, para tentar libertar os reféns. Até aí, o desenho mostra um enredo típico de desenhos infantis, com uma história típica de mocinhos derrubando o vilão.

Porém, ao se infiltrarem, Jake começa um diálogo com o biscoito, fingindo também odiar a Princesa. Nesse diálogo, o cachorro acaba falando algo sincero: que se sente frustrado por ser um leiteiro e não um carteiro. “Eu me sinto numa fantasia, porque eu queria muito ser carteiro. Mas a princesa me obrigou a ser leiteiro”, explica ao suposto vilão do episódio. Enquanto isso, Finn se esconde no depósito do estabelecimento, tentando anular a ação dos comparsas de Baby-Snaps. O biscoito então conta sua história para Jake, revelando o motivo pelo qual ele busca a coroa da Princesa Jujuba. Quando ele era pequeno, em um orfanato, a Princesa o fez acreditar que poderia ser qualquer coisa que desejasse ser. Mas, ao mostrá-la o desejo que possuía de ser uma princesa igual a ela, recebeu um riso, que, por mais que para Jujuba fosse algo inocente, pra ele representava um desdém do seu sonho, que aquilo na verdade não seria possível.

Jake comove-se com história do biscoito e resolve ajudá-lo, dizendo que se ele se rendesse, poderia recomeçar tudo e montar o seu próprio reino onde todos poderiam ser o que quisessem. Jujuba não concorda com o plano, e começa uma perseguição no reino atrás



de Jake, que ajuda o biscoito em sua fuga. No fim, o biscoito se rende, declarando ao cachorro “Eu nunca vou ser uma princesa. Mas, pelo menos, por um momento, você me fez sentir como uma”. Baby-snaps é levado ao que aparentemente é um local para tratamento de doenças psicológicas, onde Jake o visita e o presenteia com uma coroa de flores, e todos os pacientes do instituto mental deduzem que o biscoito é uma princesa.

O biscoito pretende ser algo que é impossibilitado pela sociedade, mas mais do que uma inadequação hierárquica, de querer possuir uma posição que não lhe é possível devido a estruturas econômicas, o problema de Baby-Snaps pode ser interpretado como uma inadequação de gênero. Uma perspectiva possível ao episódio é de perceber como ele utiliza metáforas para representar um problema enfrentado por transsexuais, que por muito tempo são forçados a se enquadrar em um gênero no qual não se sentem pertencentes, mas que lhes é imposto socialmente. Isso também é evidenciado quando Jake, após ouvir a história do biscoito, começa a chamá-lo de “princesa” e referir-se a ele no gênero feminino, mostrando uma aceitação que o personagem ainda não havia recebido, por identificar-se com o problema: ser obrigado a ser algo (leiteiro) que não queria ser, assim, possibilitando empatia com Baby-Snaps.

Segundo os Estudos de Recepção de Morley, o sentido de um conteúdo teria de ser construído pela interação entre o texto e os seus receptores. Por isso, essa interpretação da transsexualidade, teoricamente, só seria possível – e destinada – para públicos que possuem maior conhecimento sobre o contexto social em que o desenho está inserido, no caso, provavelmente o público mais velho que acompanha o desenho.

Falar de 'efeitos', é pois, uma maneira abreviada, e inadequada, de assinalar o momento no qual as audiências leem e dão sentido de maneira diferente às mensagens transmitidas e operam segundo esses sentidos no contexto de sua própria situação e experiência.  
(GOMES, *apud* Morley, 1996:126)

Assim, antes que uma mensagem possa produzir “efeitos” no receptor, ela precisa ser decodificada. Mas nem por isso o episódio se torna incompreensível para o público mais novo, já que de acordo com Morley, uma mensagem sempre contém mais de uma leitura possível. O episódio continua passando uma mensagem sobre inadequação e sobre a vontade de ser algo que lhe é limitado, que possui uma identificação quase universal.

Além disso, existe uma relativização do certo e do errado durante o episódio. A Princesa Jujuba se mostra inflexível no começo, com relação à prisão de Baby-Snap, e quando Jake conversa com Finn sobre querer ajudar o biscoito e o humano argumenta que o

que ele é um criminoso, o cachorro responde “Não Finn, a princesa biscoito é bem legal, ela só não deu sorte na vida. Ela só quer seguir o sonho dela”. O biscoito sofre as consequências de suas ações, mas ao final do episódio, é perceptível que após conversar com Jake, a Princesa Jujuba e Finn mudam de ideia com relação ao caráter do infrator da lei. Uma mensagem essencialmente educativa a ser passada para o público infantil.

Outra especificidade de Hora de Aventura é a forma com retrata os gêneros e seus estereótipos. A Princesa Jujuba é um dos exemplos disso: é uma princesa, que se veste de forma feminina e possui coloração rosa. Mas, ao conhecer melhor o personagem, é possível perceber que apesar de apresentar características socialmente ligadas ao convencional feminino, ela não se mostra como um personagem essencialmente sentimental. Pelo contrário, a Princesa é extremamente racional em suas escolhas, muitas vezes tomando decisões duras. O seu título de liderança é abordado diversas vezes ao longo do desenho, e a coroa que carrega se apresenta como muito mais que um adereço, sendo representativa do peso da responsabilidade que é exigida da personagem – podendo ser vista como quase insensível em alguns momentos. Por exemplo, decisões tomadas pela personagem já levaram um personagem à morte. Além disso, possui grande paixão por ciências exatas – uma característica culturalmente ligada ao masculino – e demonstra pouco interesse em relações amorosas com príncipes de outros reinos. O personagem da princesa foge de estereótipos por não ligar o elemento feminino (é perceptível na foto abaixo os elementos físicos que são utilizados para caracterizar a personagem) necessariamente à emotividade. O fato de a personagem possuir traços físicos ligados socialmente ao feminino não influencia na sua personalidade diretamente. Muito menos a sua personalidade racional anula sua feminilidade física.



Figura 2: Princesa Jujuba em diversos momentos, mostrando um padrão de uso de vestimentas consideradas femininas.

Essa relutância em utilizar estereótipos muito engessados é evidenciada no episódio *Fionna and Cake* – todos os personagens trocam de gêneros: quem era do gênero feminino, vira do gênero masculino, e vice-versa, sem aparente explicação no começo. É possível



reconhecer os personagens por algumas características, por exemplo: o Finn/Fionna continua utilizando roupas com a coloração azul, e a Princesa Jujuba/Príncipe Chiclete continua totalmente rosa. Aqui, ao não haver a troca de cores que seriam o estereótipo de representação do feminino e masculino, mostra que elas foram utilizadas para representar os personagens e não seus gêneros. A personalidade de Fionna não se torna mais emotiva, e ela continua gostando de espadas e aventuras – da mesma forma que Finn. Além disso, tanto a versão feminina quanto masculina o personagem possui cabelos loiros grandes, entre outros fatores da representação física dos personagens que representam uma certa quebra de lugar-comum.

No episódio a Rainha Gelada (versão feminina do Rei Gelado, um dos vilões do desenho), se disfarça de Príncipe Chiclete e finge interesse em Fionna. A garota, encantada, passa o episódio acreditando ser correspondida amorosamente pelo Príncipe, mas, na verdade, era tudo um plano da Rainha para conseguir derrotá-la, sem sucesso. No final é revelado que toda a história na verdade foi uma *fanfic* – história fictícia escrita por fãs sobre os seus ídolos – escrita pelo Rei Gelado, um personagem solitário e emotivo que possui a falta de maturidade como uma das suas características mais marcantes.

Pode ser argumentado, logo que é visto que o assunto principal do episódio será a vida amorosa do personagem Fionna, que ainda são presentes elementos narrativos estereotipados. Não que o interesse de Finn pela Princesa Jujuba não seja abordado anteriormente, mas na versão de gêneros trocados existem alguns pontos que são repetidamente tratados por histórias consideradas *clichés*. Por exemplo, quando Cake (a versão feminina de Jake) encontra Fionna com sinais de agressão – ela havia acabado de participar de um conflito físico com a Rainha Gelada – ela logo assume que o autor da violência tenha sido o Príncipe Chiclete. É questionável essa conclusão pois, ao conhecer ambos personagens, fica claro que a Fionna teria capacidades e habilidades físicas para se proteger de um ataque do Príncipe, enquanto esse não possui a personalidade ou habilidade para ser bem-sucedido em um ataque contra Fionna.

A história em si se mostra *cliché*: ao final do episódio, o Príncipe Chiclete real, ao ver o heroísmo da personagem, se encanta por Fionna e a pede em namoro. Isso vai contra toda a personalidade construída pelo personagem da Princesa Jujuba. Fionna então rejeita o pedido, com o discurso de não precisar de um namorado no momento. A narrativa de uma protagonista mulher que possui um amor não correspondido, faz algo heroico e é notada

pelo amor só para perceber que na verdade não precisa dele, é algo utilizado incansavelmente, principalmente em gêneros de comédia romântica.

Porém, ao mostrar no final que tudo era uma história criada pelo Rei Gelado, o desenho explica ao espectador o porquê da utilização desses clichês: faz parte da personalidade romântica, emotiva e idealista do personagem, combinando com o estilo de romance *cliché* utilizado durante o episódio. O Rei Gelado se mostra diversas vezes durante a série como irracionalmente idealista, buscando amor a todo custo, sequestrando princesas para que elas se casem com ele, mas ignora – psicologicamente, já que o quadro de ilusão do Rei Gelado é quase patológico, causado pela coroa que também o dota de poderes mágicos – o fato de isso ser contra a vontade delas. Então, botá-lo como autor da história não apenas traz um traço cômico ao desenho, mas também evidencia uma mensagem sobre essa narrativa, ao ser utilizada como forma de piada. De novo, é necessário mencionar que de acordo com os Estudos de Recepção aqui utilizados, essa mensagem não será a mesma recebida por todo o público que assistir ao episódio.

É possível perceber um uso diferenciado de uma narrativa que é reciclada por muito tempo. O próprio desenho é uma apropriação de elementos muito utilizados, como o herói, as princesas e as aventuras. Assim, é possível perceber o encaixe da Teoria Culturológica nesse contexto, já que o desenho representa uma reciclagem da indústria cultural: uma mesma narrativa é utilizada, porém com modificações que refletem o contexto social no qual o produto está inserido.

Para Stuart Hall, em seus estudos sobre identidade, a sociedade enfrenta uma mudança estrutural desde o final do século XX: ideias antes sólidas sobre a localização dos indivíduos na sociedade têm sido fragmentadas, mudando a ideia ou o cenário cultural sobre classes, gêneros, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, ou seja, a globalização teve grande impacto sobre o que é considerado como identidade cultural da sociedade.

A sociedade não é, como os sociólogos pensaram muitas vezes, um todo unificado e bem delimitado, uma totalidade, produzindo-se através de mudanças evolucionárias a partir de si mesma, como o desenvolvimento de uma flor a partir de seu bulbo. Ela está constantemente sendo "descentrada" ou deslocada por forças fora de si mesma.  
(HALL, 1992, p.4)

Talvez esse também seja um dos fatores para o sucesso com o público mais velho: Hora de Aventura apresenta certos rompimentos com a ideia conservadora de gênero. O desenho se utiliza de elementos que vêm sendo discutidos socialmente, e a forma como ele

trata desses assuntos promove reflexões sobre gênero, sobre o que é considerado feminino e masculino, relativização do certo e do errado, entre outros assuntos. Ao abordar essas questões, o programa gera uma identificação com o espectador.

Essas modificações apresentadas pelo programa não apenas refletem mudanças sociais, como também as causam. Segundo o artigo *Media Images and the Social Construction of Reality*, a mídia fornece “lentes” para o público, as quais são usadas para enxergar o mundo. Ou seja, a retratação midiática da realidade pode ter efeitos sobre a forma de pensar do público que recebe essa informação, seus valores e ideologias.

*We assume that a wide variety of media messages can act as teachers of values, ideologies, and beliefs and they can provide images for interpreting the world whether or not the designers are conscious of this intent. An advertisement, for example, may be intended merely to sell cigaretts to women, but incidentally it may encode a message about gender relations and what it means to be a “woman”.<sup>5</sup>*  
(GAMSON; CROTEAU; HOYNES; SASSON, 1992, p. 374)

Assim, o consumo de materiais midiáticos pode ter um efeito sobre a nossa interpretação do mundo, ainda mais quando esse conteúdo também é voltado ao público infantil, como o objeto aqui analisado.

Em conclusão, Hora de Aventura atinge públicos diferentes através de inovações na sua narrativa – tanto na estrutura, quando nos discursos utilizados pelo programa. A fidelidade do público infantil é garantida pelos elementos já tão populares por essa audiência: existe uma reciclagem de um formato já existente. Porém, os dois públicos distintos absorvem diferentes sentidos da mesma mensagem, pois o conteúdo possui mais de um nível de interpretação narrativa.

A reciclagem na indústria cultural nem sempre pode ser vista com olhar pessimista: o conteúdo midiático produzido, além de refletir algumas mudanças na sociedade, por ser produto dela, também as espalha: o que pode ser uma coisa positiva, dependendo da mensagem ou interpretação que é causada pela recepção do conteúdo. A ideia defendida neste artigo é de que as mudanças culturais representadas e expandidas pelo desenho Hora

---

<sup>5</sup> Nós assumimos que uma grande variedade de mensagens midiáticas pode agir como professores de valores, ideologias, e crenças e eles podem promover imagens para interpretação do mundo, caso os designers estejam ou não conscientes dessa intenção. Uma propaganda, por exemplo, pode ter apenas a intenção de vender cigarros para mulheres, mas incidentalmente pode conter uma mensagem sobre relações de gêneros e sobre o que significa ser “mulher”.

de Aventura são algo positivo, por algumas quebras de noções conservadoras de gênero e comportamento, influenciando seus públicos consumidores – ainda que em níveis diferentes.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós-modernidade**. 11ª edição. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2006.

KROENER, Oliver. **Breaking Narrative: Narrative complexity in contemporary television**. Vancôver: University of British Columbia, 2013.

MITTELL, Jason. **Narrative complexity in contemporary american television**. São Paulo: Matrizes, 2012.

GAMSON, William A.; CROTEAU, David; HOYNES, William; SASSON, Theodore. **Media Images and the Social Construction of Reality**. Annual Review of Sociology Vol. 18, pp. 373-393. Annual Reviews: California, 1992.

WOLF, Mauro. **Teorias da Comunicação**. 8. ed. Ediatorial Presença: Lisboa, 1999.

GOMES, Itania Maria. **Efeito e recepção: a interpretação do processo receptivo em duas tradições de investigação sobre os media**. Rio de Janeiro: E-Papers Serviços Editoriais, 2004.

MOSER, Frei Antônio. **Análise estrutural da narrativa**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1971.