

CONSIDERAÇÕES SOBRE AS ESTRUTURAS RIZOMÁTICA E HIPERTEXTUAL DA SÉRIE DE ANIMAÇÃO HORA DE AVENTURA

Janiclei Aparecida Mendonça¹

RESUMO: O presente artigo, cujo objeto de pesquisa compreende a narrativa rizomática e hipertextual dos episódios BMO Noire (2012) e Festinha de Princesas (2013) da série de animação Hora de Aventura (Pendleton Ward, 2010), tem como objetivo a compreensão da estrutura narrativa que conecta os dois episódios que, por sua vez, possibilita a reflexão sobre os novos modos de produção e leitura/consumo de obras audiovisuais característicos do espectador contemporâneo. Para tanto, serão revisados 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 diz respeito as estruturas rizomática e hipertextual. Nesse sentido, o artigo é estruturado de modo a contemplar, num primeiro momento, sobre a questão do sujeito, da sociedade e das narrativas com o objetivo de contextualizar a produção da animação seriada em questão. Num segundo momento, é abordado sobre o rizoma e o hipertexto considerando suas características para, por fim, se analisar os episódios supracitados com base na análise fílmica de Jacques Aumont e Michel Marie, uma vez que se trata de uma análise narrativa com base no estudo da tessitura da série.

PALAVRAS-CHAVE: Série de animação; Narrativa audiovisual; Rizoma; Hipertexto; Hora de Aventura.

CONSIDERATIONS ABOUT THE RHIZOMATIC AND HYPERTEXTUAL STRUCTURE OF THE ANIMATION SERIE ADVENTURE TIME

211

ABSTRACT: This article, whose research object is the rhizomatic and hypertextual narrative of the episodes BMO Noire (2012) and Princess Party (2013) of the animated series Adventure Time (Pendleton Ward, 2010), aims understand the narrative structure which connects the two episodes which, in turn, enables reflection on the new modes of production and reading / consumption of audiovisual products characteristic of the contemporary spectator. Therefore, concepts such as contemporary individual, society and new narratives, especially in the which concerns the rhizomatic and hypertextual structures will be reviewed from authors as Stuart Hall, Zigmunt Bauman, Gilles Deleuze and Félix Guattari, Gerard Genette and Antoine Compagnon precisely because they are researchers that discuss the relations between these areas of knowledge. Thus, the article is structured in order to contemplate, at first, about the subject matter, society and narratives in order to contextualize the production of the serial animation in question. In a second moment, it is approached about the rhizome and the hypertext considering its characteristics to finally analyze the episodes mentioned above based on the film analysis of Jacques Aumont and Michel Marie, since it is a narrative analysis based on the study of the series.

KEYWORDS: Animation Serie; Audiovisual Narrative; Rhizome; Hypertext; Adventure Time.

¹ Doutoranda em Comunicação e Linguagens: Estudos do Cinema e Audiovisual na Universidade Tuiuti do Paraná; Mestre em Letras na linha Linguagem Literária e Interfaces Sociais: Estudos Comparados pela Unioeste; Especialização em andamento em Cinema com Ênfase em Produção Audiovisual pela Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP). Docente de Cinema e Audiovisual, Produção Audiovisual e Semiótica nos cursos de Publicidade e Propaganda, Design de Animação e Jogos Digitais no Centro Universitário Curitiba. Participa do grupo de pesquisa Cinecriare (Unespar) desde 2018. E-mail: janiclei.mendonca@gmail.com.

1 INTRODUÇÃO

Atribuir a transformação da narrativa audiovisual das séries de animação a alguns poucos 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 das estruturações rizomática e hipertextual, buscamos 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, num primeiro momento, abordamos sobre a questão do sujeito, da sociedade e das narrativas com o objetivo de contextualizar a produção da série de animação “Hora de Aventura” (PENDLETON WARD, 2010) para, num segundo momento, tratarmos sobre o rizoma e o hipertexto considerando suas características. Após, será realizada uma breve introdução da série e dos episódios desenvolvida 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 trabalhos posteriores, este estudo 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 aproximações entre teoria e série de animação no intuito de compreender o mecanismo narrativo desencadeado pelo diálogo entre rizoma e hipertexto. Para tanto, serão revisados 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 diz respeito as estruturas rizomática e hipertextual, áreas basilares deste estudo.

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 conexões entre as partes para o entendimento da proposta. Desse modo, iniciamos discorrendo sobre a relação sujeito e sociedade no intuito de compreender sobre como essas esferas se relacionam no atual panorama midiático para, após, adentrarmos na exposição de algumas configurações narrativas com o objetivo de discernir sobre as principais características de rizoma e hipertexto.

Em seguida, realizamos uma breve incursão ao universo de “Hora de Aventura” (WARD, 2010) no intuito de contextualizar o *corpus*. Adentrar na série é importante para após se introduzir a análise dos dois episódios selecionados: “BMO Noire” (2012) e “Festinha de Princesas” (2013). Por fim, intencionamos analisar tais episódios no intuito de compreender como se constitui a forma narrativa rizomática (Gilles Deleuze e Félix Guattari) e a hipertextual (Gerard Genette) que as interligam. Como 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 SUJEITO, 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, na 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), considere incomum as estratégias narrativas audiovisuais, aqui em específico, as séries de animação. Em outras palavras, os elementos audiovisuais como o enredo, os personagens, a trilha sonora e a ação estão todos lá, porém é cada vez mais recorrente não se identificar uma estrutura com começo,

meio e fim claros. É, sem dúvida, um desenho animado, no entanto há algo de diferente na forma que a história é contada. Além disso, o universo da animação se desenvolve em outros produtos como, por exemplo, os quebra-cabeças roteirizados, HQs e *games* para computador, *tablet* e *smartphone*.

Nesse sentido, não basta conhecer a história. É preciso 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, aos moldes da narrativa transmidiática. Há sempre algo que os conecta e para o público-alvo (entende-se aqui o público infanto-juvenil) a proposta é compreensível. Desse modo, se verifica que as séries de animação já não contam mais histórias da maneira procedural, mas são estruturadas de modo a se desenvolverem via múltiplas plataformas. Esse fato é, na verdade, o resultado das constantes transformações das narrativas audiovisuais, que por sua vez, renovam-se conforme a demanda das transformações socioculturais e tecnológicas.

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 sujeito contemporâneo². Um sujeito que estrutura sua identidade assumindo outras identidades diferentes e em diferentes momentos, não sendo unificadas ao redor de um “eu” coerente, ou seja, que se elabora 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, molda sua identidade constantemente no intuito de se tornar parte de 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, conforme o autor (p. 30 e 31) observa-se uma sociedade líquida que se (re)estrutura pautada em modelos de ser e pensar instáveis e que, na qual, a caça

² 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).

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.

Partindo dessas afirmações (e direcionando para as narrativas), é possível visualizar 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, se encontra dispersa nos diversos meios de comunicação e que nem sempre são coerentes.

Não obstante, 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) certamente, para desdobrar a história criando outros mundos ou incitar o consumo da marca. Como resultado, as narrativas se configuram a partir de uma visão segmentada, não-linear e hipertextual, incitando o sujeito à procura dos índices para montar um todo coeso a partir da sutura dos “pedaços espalhados” em diversas mídias.

A partir dos pressupostos apresentados, observa-se que sujeito, 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: RIZOMA E HIPERTEXTO

Toda narrativa apresenta uma característica que se configura em sua espinha dorsal e a distingue das demais. Um curta-metragem apresenta características que o aproximam 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 – denominação das formas adotadas pelos autores de produtos audiovisuais para contar uma história sem, necessariamente, obedecer à uma lógica linear dos fatos e ações – que tendo em vista a fragmentação da leitura audiovisual no presente panorama midiático, é imprescindível compreender o que é rizoma e hipertexto por meio da breve incursão sobre essas duas estratégias narrativas.

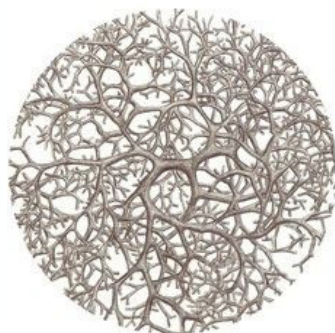
O termo *rizoma*, advindo da Botânica e incorporado por Deleuze e Guattari à Literatura, diz respeito a uma narrativa que aborta a raiz principal como ponto de partida – mas que é dissolvida no corpo da trama – e se ramifica, enxertando na narrativa uma multiplicidade imediata (DELLEUZE; GATTARI, 1995). 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).

Algumas das características do rizoma são: 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; o 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; e, por fim, o Princípio de Cartografia e de Decalcomania,

referência à 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).

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 distribuído por entre as raízes fasciculadas. Nesse sentido, a trama desdobra-se em agenciamentos, pois “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).

Em relação à outra estratégia narrativa, o *hipertexto*, se pode afirmar que há muitas formas de se elaborar um texto e que todos os caminhos escolhidos levam à hipertextualidade. Essa afirmação contundente parte do princípio que todo texto (escrito, visual, tátil, sonoro, audiovisual) 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) preconiza que as diversas referências presentes em um texto se configuram em 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.

4 É HORA DE AVENTURA

Criada por Pendleton Ward em 2010, a animação “Hora de Aventura” foi produzida especialmente para a *Cartoon Network* que, por sua vez, é 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 supostamente restar apenas Finn³, cujo pai é revelado em um dos episódios da série, mas a mãe continua uma incógnita até o episódio Ilhas Parte 7: Ajudantes (2017). 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 alienígena que, para se livrar do pai de Jake (ele era um caça-monstros) o morde na cabeça. Dessa forma, Jake não nasce de uma relação “convencional” entre pai e mãe e 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), personagens 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 se constituem em núcleos que, por sua vez, tem um universo próprio e, portanto, carregam consigo histórias que são agregadas a 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 está se partindo da 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 de “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). A seguir, apresentamos o enredo de ambos os capítulos para compreender o entrelaçamento das histórias.

³ Nas quatro primeiras temporadas, o enredo não revela sobre o que houve com os demais humanos. Somente na minissérie Stakes (2016) o destino da humanidade é revelada parcialmente, servindo de “porta” para a minissérie Ilhas (2017). Nesta, Finn encontra um pequeno vilarejo distante onde os humanos se refugiaram e sobreviveram, inclusive sua mãe, Minerva.

5 CORPUS 1: BMO NOIRE

O episódio BMO Noire conta a história de BMO, 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 game, amigo e conselheiro dos personagens principais e a questão do gênero do personagem não é definida sendo isso, muitas vezes, explorado nos episódios). O personagem, nesse episódio, investiga 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 assume a narrativa característica da escola cinematográfica em questão. Após entrevistar e “coagir” alguns personagens moradores da casa, 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.



Fonte: (Frame do episódio. Julho/2017)

Imagem 03: Introdução episódio BMO Noire. Jake e Finn discutem sobre o par de meia perdido.



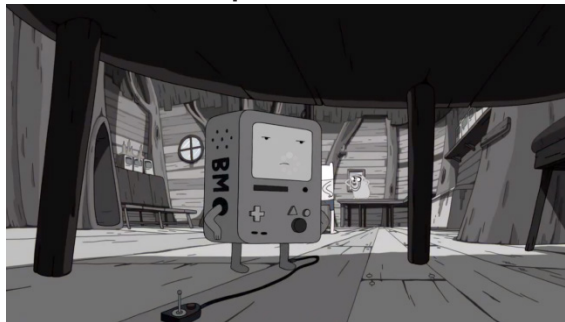
Fonte: (Frame do episódio. Julho/2017)

Imagem 02: Introdução episódio BMO Noire. Finn procura seu par de meia.



Fonte: (Frame do episódio. Julho/2017)

Imagem 04: BMO decide investigar o sumiço do par de meia.



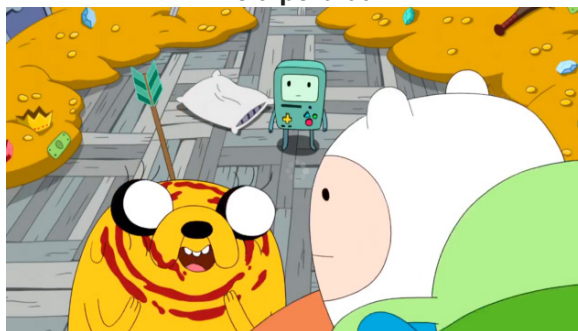
Fonte: (Frame do episódio. Julho/2017.)

Imagem 05: Finn e Jake retornam da festa das princesas.



Fonte: (Frame do episódio. Julho/2017)

Imagem 06: Encerramento episódio BMO Noire. BMO revela ter encontrado o par de meia perdida.

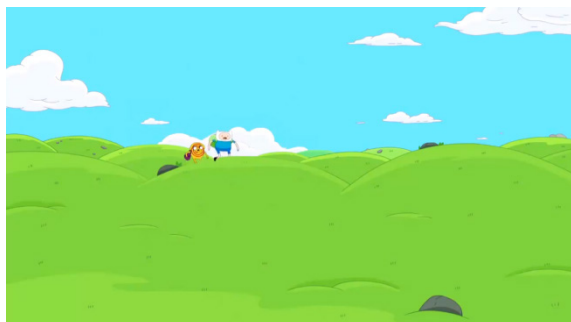


Fonte: (Frame do episódio. Julho/2017)

6 CORPUS 2: FESTINHA DE PRINCESAS

Após saírem de casa (início do episódio BMO Noire), 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 à 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, 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 09: Início do episódio Festinha de Princesas. Finn e Jake estão indo à festa.



Fonte: (Frame do episódio. Julho/2017)

Imagem 10: Gunther se junta à festa.



Fonte: (Frame do episódio. Julho/2017)

Imagem 11: Finn recebe o “toucinho do mar” da princesa jujuba.



Fonte: (Frame do episódio. Julho/2017)

Imagem 13: Personagem desconhecido.



Fonte: (Frame do episódio. Julho/2017)

Imagem 12: Jake se torna alvo de uma flecha.



Fonte: (Frame do episódio. Julho/2017)

Imagem 14: Término do episódio Festinha de Princesas. Jake cumprimenta o desconhecido.



Fonte: (Frame do episódio. Julho/2017)

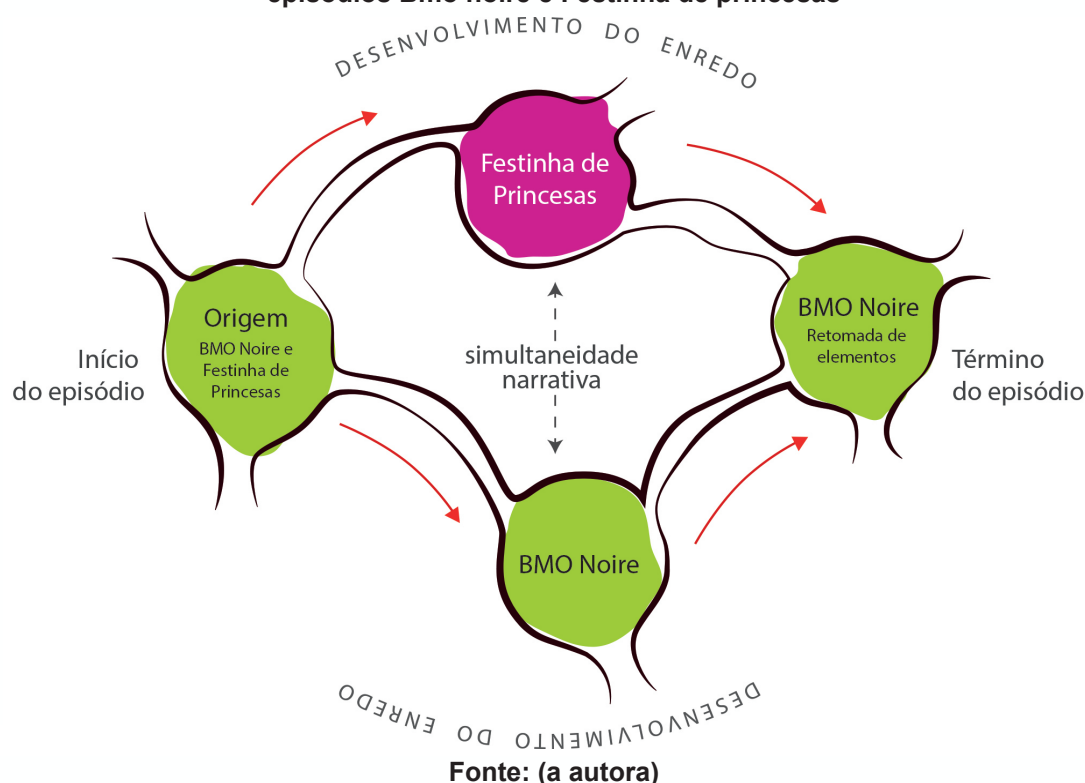
7 ANÁLISE

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:

Figura 02 - Estrutura rizomática e hipertextual que liga os episódios Bmo noire e Festinha de princesas



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 A-significante 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 à 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 porta 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 trabalhos posteriores. Como podemos 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 espraiam formando a tessitura rizomática e hipertextual da série de animação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como mencionado no início deste artigo, 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 está intrinsecamente relacionado com o atual panorama sociocultural influenciando – e sendo influenciado num movimento cíclico – os

produtos midiáticos contemporâneos, neste caso, as séries de animação. E, uma vez que a caça se configura 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 sígnicos, 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, conclui-se que, com base na análise realizada, ainda que brevemente, foram levantados pressupostos relevantes sobre a estrutura narrativa de Hora de Aventura, rizomática e hipertextual, apontando para uma complexidade diegética que poucas séries apresentam (não apenas as séries de animação). Este fato sinaliza uma nova perspectiva de narrativa seriada que, por meio do seu consumo, acaba por contribuir estética e visualmente para a composição das atuais identidades de infante-juvenis em um movimento de duas vias que reflete/forma o público.

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.

HORA DE AVENTURA. Episódios “BMO Noire” e “Festinha de Princesas”: <<http://manualenquiridio.com/hora-de-aventura-5-temporada/>>. Acesso em 10 de jul. de 2017.

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.

Recebido em: 28/11/2018

Aceito em: 09/04/2019