



DOI 10.5380/2238-0701.2020n20.02  
Data de Recebimento: 13/12/2018  
Data de Aprovação: 25/10/2019

Símbolos do velho e novo mundo: uma leitura  
dos símbolos míticos de Jean Chevalier pela  
semiótica de Charles S. Peirce em hora de  
aventura (Pendleton Ward, 2007)





## **Símbolos do velho e novo mundo: uma leitura dos símbolos míticos de Jean Chevalier pela semiótica de Charles S. Peirce em Hora de Aventura (Pendleton Ward, 2007)**

*Symbols of the old and new world: a reading of the mythical symbols of Jean Chevalier by Charles S. Peirce's semiotics in Adventure Time (Pendleton Ward, 2007)*

*Los simbolos del viejo y el nuevo mundo: una lectura de los símbolos míticos de Jean Chevalier por la semiótica de Charles S. Peirce en Hora de Aventura (Pendleton Ward, 2007)*

---

JANICLEI A. MENDONÇA<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Doutoranda na Universidade Tuiuti do Paraná na linha Comunicação e Linguagens: Estudos do Cinema e Audiovisual, Mestre em Letras na linha Linguagem Literária e Interfaces Sociais: Estudos Comparados, Graduada em Publicidade e Propaganda pela Unicesumar; Especialista em Gestão do Design, pela UEL; Especialista em Assessoria de Comunicação, pela Faculdade Pitágoras de Londrina; Formada em Letras, com habilitação em Línguas Estrangeiras (Inglês), pela Universidade Estadual de Londrina (2008); Cursa a pós em Cinema com Ênfase em Produção Audiovisual na UNESPAR (2018). Integrante do grupo de pesquisa CINECREARE do curso de Cinema da UNESPAR desde 2017. Coordena o grupo de iniciação científica MULTIPLOT – Diálogos Híbridos em Produção Audiovisual (2018).

**Resumo:** O presente artigo tem por objetivo realizar a leitura semiótica dos símbolos míticos presentes no episódio “Filhos de Marte” (Ep. 4, 4ª Temporada, 2014) da série de animação Hora de Aventura (Pendleton Ward, 2007). Para tanto, o texto se embasa em autores como Charles Sanders Peirce, Jean Chevalier, David Harvey, Stuart Hall e Zigmunt Bauman. A metodologia utilizada é o estudo bibliográfico e a análise semiótica. Como primeiras considerações, se verifica que os símbolos míticos presentes na animação são ressignificados culturalmente e, portanto, símbolos míticos e semióticos apresentam conexões que possibilitam a estruturação da tessitura audiovisual híbrida da obra.

**Palavras-chave:** Séries de animação; Hora de Aventura; Audiovisual; Mito; Semiótica.

**Abstract:** This article aims to realize the semiotic reading of the mythical symbols present in the episode Sons of Mars (Ep 4, Season 4, 2014) of the animated series Adventure Time (Pendleton Ward, 2007). For this purpose, the text is based on authors such as Charles Sanders Peirce, Jean Chevalier, David Harvey, Stuart Hall and Zigmunt Bauman. The methodology used is the bibliographic study and semiotic analysis. As first considerations, it is verified that the mythical symbols present in the animation are culturally re-signified and, therefore, mythical and semiotic symbols present connections that allow the structuring of the hybrid audiovisual texture of the work.

**Keywords:** Animation Series; Adventure Time; Audiovisual; Myth; Semiotics.

**Resumen:** El presente artículo tiene por objetivo realizar la lectura semiótica de los símbolos míticos presentes en el episodio Hijos de Marte (Ep. 4, 4ª Temporada, 2014) de la serie de animación Hora de Aventura (Pendleton Ward, 2007). Para ello, el texto se basa en autores como Charles Sanders Peirce, Jean Chevalier, David Harvey, Stuart Hall y Zigmunt Bauman. La metodología utilizada es el estudio bibliográfico y el análisis semiótico. Como primeras consideraciones, se verifica que los símbolos míticos presentes

en la animación son resignificados culturalmente y, por lo tanto, símbolos míticos y semióticos presentan conexiones que posibilitan la estructuración de la tesisura audiovisual híbrida de la obra.

Palabras clave: Series de animación; Hora de Aventura; audiovisual; mito; semiótica.

## Introdução

Criada em 2007, a série de animação *Hora de Aventura* (Pendleton Ward) evoca em sua narrativa, para além de uma estrutura rizomática e hipertextual, uma ampla gama de símbolos (aparentemente) refletindo a natureza fragmentada e plurivocal de uma sociedade na qual o indivíduo reconfigura-se constantemente (HALL, 2013), assumindo, desse modo, uma identidade camaleônica (BAUMAN, 2014) que, por sua vez, reverbera nos modos de produção/consumo midiático.

Produzida pela equipe de Pendleton Ward para a emissora norte-americana Cartoon Network, *Hora de Aventura* dialoga com o público infantil (embora apresente classificação etária para 12 anos) e adulto, inclusive em termos de símbolos. Nesse ínterim, além da estrutura narrativa, se torna necessária a reflexão desses símbolos presentes na obra e como eles são articulados na narrativa seriada para a produção de sentidos, visando um público jovem imerso no que podemos denominar de *media life* (Mark Deuze, 2012). Com base nas diferentes correntes de produção/consumo de séries de animação, o objetivo do presente texto é investigar os símbolos míticos de Jean Chevalier por meio da leitura semiótica de Charles S. Peirce, no intuito de verificar as (re)atualizações dos signos míticos como ocorrem no contexto contemporâneo de produção/consumo midiático, em especial, nas animações produzidas para a televisão.

Dessa maneira, ainda que brevemente, o presente texto perpassará por áreas como sociedade, indivíduo, semiótica e símbolos míticos no intuito de angariar pressupostos teóricos iniciais para o aprofundamento futuro em tese de doutoramento no que concernem as conexões/leituras/interpretações do mito pela perspectiva semiótica. Assim, os autores revisitados para o trabalho são Charles S. Peirce, Lúcia Santaella, David

Harvey, Stuart Hall, Zigmunt Bauman e Jean Chevalier.

Em relação à metodologia, o trabalho se desenvolve por meio de pesquisa bibliográfica e análise semiótica dos personagens Glob, Mini-mantícura e Rei de Marte, selecionados a partir do episódio intitulado “Filhos de Marte” (Ep. 4, 4ª Temporada, 2014). É válido ressaltar que esse trabalho é uma primeira incursão em uma área que será melhor explorada na tese da autora e, portanto, o texto tem caráter exploratório e não intenciona solucionar as questões apresentadas, mas levantar pressupostos que forneçam base para uma discussão posterior. No entanto, como primeiras considerações, se verifica que os símbolos míticos presentes na animação são (res)significados culturalmente e, portanto, símbolos míticos e semióticos apresentam conexões que possibilitam a estruturação de uma tessitura audiovisual híbrida que impactam diretamente na natureza da obra. Dessa maneira, o estudo aponta para a possibilidade de leitura dos símbolos de Chevalier pela Semiótica de Peirce, respeitando suas aproximações, afastamentos e (res)significações simbólicas que compreendem o multiverso construído para a série de animação e seu impacto em um mundo em que o mítico é diluído (em muitos momentos até mesmo apagado) nas narrativas contemporâneas.

## **Contemporaneidade e narrativa**

Estratégia narrativa não é privilégio de um único contexto de produção/consumo midiático. No decorrer da evolução das mídias, as narrativas têm recebido diferentes tratamentos e formatos que as (re)atualizam constantemente, conforme uma série de codificações contextuais. Ou seja, da oralidade às mídias eletrônicas, o contar histórias tem se desenvolvido no interior de cenários de produção e cultura específicos e, portanto, carrega em sua estrutura aspectos da configuração sociocultural em que a narrativa é elaborada. Desse modo, a visão que permeia o trabalho é a de uma narrativa elaborada intrinsecamente aos movimentos socioculturais, sendo, ao mesmo tempo, reflexo e força motriz de novos olhares e modos de leitura e produção de obras audiovisuais contemporâneas. Contudo, quando se fala em contemporaneidade, quais são as características que podem influenciar as narrativas, em especial as séries de animação?

Apesar desse trabalho não adotar o termo pós-modernidade devido a uma série de divergências sobre seu uso, é das características do projeto pós-moderno que se busca as informações fundamentais para a compreensão da relação sociedade, indivíduo e narrativas. Nesse sentido, pensar o contemporâneo a partir do pós-modernismo é levar em consideração um movimento que se estrutura a partir do efêmero, fragmentário, descontínuo e caótico, fatores esses que já faziam parte do projeto modernista, mas que se intensificaram na contemporaneidade de maneira a não serem transpostos, tampouco buscam ser definidos, se configurando em um projeto que imerge nas fragmentárias e caóticas correntes de mudança, como se isso fosse tudo o que existisse (HARVEY, 2006, p. 49).

Somado a isso, Bauman (2014) propõe uma contemporaneidade que se expande, diluindo-se em uma cultura líquida, fluída, ou seja, que, para além do efêmero, fragmentário, descontínuo e caótico, transforma-se continuamente, reelaborando-se em novas formas culturais. E em meio a essas constantes configurações, o indivíduo tem papel central ao adaptar-se, em grande medida, a essa fluidez, revelando dessa maneira uma identidade concatenada por diversas outras identidades abertas, contraditórias, inacabadas e fragmentadas (HALL, 2014, p. 28), 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, busca apoio no social e demanda de autonomia, pertencimento e independência, ser como todos, mas ser singular (BAUMAN, 2013, p. 24-27). Nesse ínterim, a caça torna-se a atividade principal do indivíduo, ou seja, ele consome uma quantidade incomum de atenção e energia, restando pouco tempo para qualquer outra coisa, sendo a expectativa do término dessa caça algo aterradorante (BAUMAN, 2013, p. 30-31).

A partir do exposto, observa-se que o caminho mais provável das narrativas (em especial a audiovisual) indicia justamente a reflexão e/ou transposição desse pensamento caótico e aparentemente desconexo em sua estrutura. E o que dizer sobre os símbolos? Esses que, primordialmente, fazem parte das narrativas orais e acompanharam a evolução e manutenção das comunidades primitivas que muitos teóricos afirmam ser o embasamento do mundo como o conhecemos hoje. Uma vez que se reconhece em Hora de Aventura a existência desses

símbolos primordiais em sua narrativa, assim como em outras obras seriadas de animação contemporânea, como eles se fazem presentes e desempenham sua função na série já que convivem com a diluição e o apagamento de memórias culturais em detrimento da constante transformação da sociedade e dos indivíduos?

Torna-se, portanto, necessário compreender o que é símbolo. Para efeito deste trabalho, abordam-se dois conceitos de símbolo: por um lado, há o símbolo de Peirce; por outro, o símbolo de Chevalier. Símbolos de naturezas diferentes, mas que em algum momento dialogam. É importante, contudo, ressaltar a fenomenologia antes de uma abordagem sobre a Semiótica.

Por fenômeno se compreende “qualquer coisa que esteja de algum modo e em qualquer sentido presente à mente, isto é, qualquer coisa que apareça [...]” (SANTAELLA, 2012, p. 48). Nesse sentido, o fenômeno pode ser externo como, por exemplo, uma rajada de vento, o cheiro de gás, ou interno como uma dor de cabeça ou de estômago, ou ainda pertencer a um sonho ou ideia. Seja como for, o fenômeno está em aberto para “todo o homem, cada dia e hora, em cada canto e esquina de nosso cotidiano” (SANTAELLA, 2012, p. 49). Foi a partir da fenomenologia que Peirce, considerando como experiência tudo aquilo que exerce força sobre nós e, principalmente, focando no pensamento como fluxo natural (ou seja, não o confundindo com o pensamento racional), desenvolveu as três categorias (ou modalidades) possíveis de compreensão dos fenômenos, sendo elas: primeiridade, secundidade e terceiridade.

#### No que tange o signo, segundo Santaella

O signo é uma coisa que representa uma outra coisa: seu objeto. Ele só pode funcionar como signo se carregar esse poder de representar, substituir uma outra coisa diferente dele. Ora, o signo não é o objeto. Ele apenas está no lugar do objeto. Portanto, ele só pode representar esse objeto de um certo modo e numa certa capacidade (SANTAELLA, 2012, p. 90).

Outrossim, Peirce estabelece dez tricotomias dos signos. Contudo, o presente artigo foca em uma em específico. Trata-se da tricotomia ícone, índice e símbolo que são distribuídos nas categorias acima citadas. Desse modo, na primeiridade (quali-signo) o signo (ícone) é uma qualidade, ou seja, produz um sentimento vago e indivisível, uma per-



cepção primária, sendo tudo que se apresenta aos nossos sentidos e despertam emoções/sensações e está ligado ao presente.

O sentimento como qualidade é, portanto, aquilo que dá sabor, tom, matiz à nossa consciência imediata, mas é também paradoxalmente justo aquilo que se oculta ao nosso pensamento, porque para pensar precisamos nos deslocar no tempo, deslocamento que nos coloca fora do sentimento mesmo que tentamos capturar (SANTAELLA, 2012, p. 66).

Na secundidade (sin-signo) o signo torna-se índice, pois tem relação com o objeto do qual faz parte ou está existencialmente conectado, isto é, nessa fase a mente procura na “bagagem” de conhecimentos as possíveis conexões entre os diferentes elementos na busca de compreender sua natureza, indícios que revelam o objeto. São abarcadas nessa fase noções diversas como, por exemplo, proporções, cores, sabores, entre outros.

Essa é a categoria que a aspereza e o revirar da vida tornam mais familiarmente proeminente. E a arena da existência cotidiana. Estamos continuamente esbarrando em fatos que nos são externos, tropeçando em obstáculos, coisas reais, factivas que não cedem ao mero sabor de nossas fantasias (SANTAELLA, 2012, p. 72).

Por fim, na terceiridade, o signo é símbolo (legi-signo), isto é, o signo é lei, não é singular, mas geral, ou seja, inserido em determinado contexto de produção o signo ganha sentido. Nesse ínterim, situado na terceiridade, o símbolo extrai o seu poder de representação que é carregado por uma lei que, por convenção ou pacto coletivo, determina que aquele símbolo represente seu objeto (SANTAELLA, 2012, p. 104-105). Dessa maneira, a semiótica se revela o estudo dos signos que formam/ envolvem o mundo, não se restringindo aos constructos produzidos pelo homem, mas compreendendo o mundo em si como linguagem.

Algumas das ideias de terceiridade que, devido à sua importância na filosofia e na ciência, requerem estudo atento são: generalidade, infinitude, continuidade, difusão, crescimento e inteligência. Mas a mais simples ideia de terceiridade é aquela de um signo ou representação. (SANTAELLA, 2012, p. 79).

Para Chevalier, o símbolo apresenta outra natureza: está arraigado na cultura e fala diretamente ao imaginário e à alma do indivíduo. O símbolo, enquanto constructo de fé e de reconhecimento entre os indi-

víduos indica o sentido de sua orientação interior. Assim, acaba por se tornar mais que apenas um signo, ou seja, para além da significação precisa da interpretação, e essa de certa predisposição. O símbolo é carregado de afetividade e humanismo, joga com estruturas mentais e supõe uma ruptura do plano, uma descontinuidade, uma passagem para outra ordem.

Com o signo, permanecemos em um caminho contínuo e firme: o símbolo supõe uma ruptura do plano, uma descontinuidade, uma passagem para outra ordem; Se introduz uma nova ordem com múltiplas dimensões. Complexos, indeterminados, mas dirigidos em certo sentido, os símbolos são também chamados de sínteses ou imagens axiomáticas (CHEVALIER, 1986, p. 20)<sup>2</sup>. (Tradução nossa).

Esses símbolos, quando inseridos no mito, corroboram para o fornecimento de modelos para a conduta humana e, justamente por isso, conferem significação e valor à existência, uma vez que cada símbolo é um microcosmo, um mundo total, e manifesta-se pluridimensionalmente expressando, com efeito, bipolaridades como céu e terra, espaço e tempo, imanência e transcendência. Dessa forma, o símbolo associa-se a uma experiência totalizante e, portanto, não se pode captar seu valor sem que haja uma transposição para o ambiente no qual ele vive (CHEVALIER, 1986), o que acaba por revelar uma conexão que transpõe a lei, como no símbolo da semiótica, alçando um imaginário que age diretamente no comportamento dos indivíduos.

A partir do exposto, observa-se que ambos os símbolos se constroem coletivamente, ou seja, não se trata de uma criação individual, mas de uma convenção partilhada culturalmente que se materializa conforme as leis, crenças e convenções, mas que ainda assim é suscetível a interpretações individuais conforme a bagagem cultural de cada sujeito.

Desse modo, os símbolos se fazem presentes nas sociedades antigas e contemporâneas, sendo (re)visitados e disseminados, em diferentes níveis, por meio das narrativas. No que concerne à *Hora de Aventura*, como esses símbolos são (re)apropriados e (res)significados na série de animação, uma vez que o público-alvo (aqui o infantil) possível-

2 Con el signo, permanecemos sobre um caminho contínuo y firme: el símbolo supone una ruptura del plano, una discontinuidad, un pasaje a otro orden; introduce un orden nuevo con múltiples dimensiones. Complejos, indeterminados, pero dirigidos em un cierto sentido, los símbolos son también llamados sintemas o imágenes axiomáticas. (CHEVALIER, 1986, p. 20)

mente não tem conhecimento suficiente sobre os símbolos primordiais? Como já mencionado, *Hora de Aventura* se baseia em uma narrativa que privilegia os símbolos (míticos e atuais<sup>3</sup>), apropriando-se de suas estruturas e (res)significando-os em sua narrativa. Por isso, fica a questão: se é fato que a série de animação traz amalgamados em sua narrativa símbolos míticos e atuais, seria possível fazer uma leitura semiótica dos símbolos míticos em *Hora de Aventura*, ou seja, utilizar-se da estrutura dos signos de Peirce para ler os símbolos de Chevalier? É possível que os símbolos de Peirce dialoguem com os símbolos de Chevalier em algum momento?

Essa é a leitura que justamente se intenciona neste trabalho. Eis, portanto, uma primeira tentativa de análise semiótica realizada sobre os símbolos de Chevalier.

## Os símbolos de Hora de Aventura

### *Mantícura*

De origem persa, a Mantícura (ou Manticore) é uma criatura mitológica, apresentada sob forma híbrida com corpo de leão, cabeça de homem, rabo de escorpião e asas de dragão. No entanto, sua representação varia de cultura a cultura.

Criada para explicar o desaparecimento de pessoas que nas antigas comunidades se perdiam em florestas durante as caças, a Mantícura foi criada como uma espécie de monstro que devorava homens enquanto cantava para distraí-los ou amedrontá-los e, devido à sua cou-raça, era uma criatura imune à maioria dos feitiços. A função do símbolo da Mantícura era, portanto, advertir aos homens daquelas comunidades primordiais sobre os perigos que rondavam as matas.

Em “Filhos de Marte” (2014), observa-se que o mesmo símbolo persa está presente na figura da Mini-Mantícura, uma figura cujas características físicas remetem ao mito da Mantícura, que é presa em uma garrafa pelo personagem de nome Mágico<sup>4</sup>. Assim, ao analisar semio-

<sup>3</sup> No sentido de símbolos criados recentemente e que não pertencem ao universo do mito.

<sup>4</sup> Personagem de *Hora de Aventura* cujos poderes mágicos são usados para o mal e que, por esta razão, é caçado no episódio.

ticamente o símbolo, verifica-se que a mesma figura mitológica temida pelos homens se encontra diminuída, destituída de sua força. No mesmo episódio, o personagem pede socorro a Finn<sup>5</sup> que está à procura de Jake, o cão. Contudo, a Mini-Mantícóra apresenta uma personalidade conflitante e, ao mesmo tempo em que precisa da ajuda do herói, o confronto chamando-o de covarde.

Graficamente, a Mini-Mantícóra mantém na primeiridade uma impressão hostil, ainda que diminuta, que é confirmada na secundidade pela aparência híbrida, isto é, as características de vários animais como o leão, o escorpião e o morcego são indícios de um ser desarmonico e que incita o espectador ao medo. No entanto — e já na terceira —, diferentemente do símbolo mitológico, a Mini-Mantícóra não devora nenhum personagem. Sua agressividade primordial revela-se verbalmente, isto é, sua violência física (originariamente) se transforma em violência psicológica, como se revela no diálogo entre o personagem e Finn (10:18 min):

Finn: Vai, dá o fora daqui, Mini-Mantícóra!

Mini-Mantícóra: Tanto faz. Não pedi sua ajuda.

Finn: Credo... O quê?

Mini-Mantícóra: Eu sou o verdadeiro covarde que se esconde das emoções como um vampiro pelado se esconde da luz. Obrigada, grande herói! Fui libertado da garrafa. Minha prisão é a vergonha. Minha prisão é a vergonha!

Quando analisado segundo a tríade de Peirce, verifica-se que o símbolo Mantícóra acaba por ter seu significado deslocado, ou seja, apesar do ícone e do índice remeterem ao símbolo mítico da Mantícóra, uma figura temida pelos homens, o mesmo símbolo é apropriado e (re) significado na narrativa, sendo a ele atribuído uma natureza, até então, de fragilidade. De devorador de homens, a Mantícóra se torna refém ao ser aprisionada pelo Mágico, fato esse que na narrativa mitológica seria um feito praticamente impossível, dado que a Mantícóra é imune à maioria dos feitiços.

---

<sup>5</sup> Finn, assim como Jake, é o protagonista da série de animação. Último humano vivo na terra, ele incorpora a figura do herói e incursiona por várias aventuras.

**Figura 01:** representação Mantícurea



**Figura 02:** Mini-Mantícurea



### ***Grob Gob Glob e Grod<sup>6</sup>***

No mesmo sentido, verifica-se no personagem Glob o símbolo mítico de origem Hindu, denominado Brahma. Ser mágico representado pela figura de um homem com quatro faces, Brahma é o deus hindu da criação e o primeiro deus da Trimurti, a sagrada trindade hindu. Entre as lendas que contam a origem de Brahma, duas são mais recorrentes: de acordo com uma das versões, Brahma criou as águas cósmicas e depositou nelas uma semente. A semente então se tornou um ovo de ouro, do qual Brahma ressurgiu mil anos depois. Depois disso, Brahma criou o universo e todas as coisas nele. Já a outra versão conta que Brahma nasceu de uma flor de Lótus que brotou do umbigo de Vishu.

Em *Hora de Aventura*, o personagem Glob é elaborado a partir do ícone e índice de Brahma. Em termos de primeiridade, a figura de Glob incita ao mágico, ao fantástico, ou seja, as quatro faces que compõem a cabeça do personagem se configuram em uma representação não natural, provocando no espectador um possível incômodo que, por sua vez, promove a investigação dos índices na secundidade, ou seja, a partir dos atributos físicos que compõem o personagem como as quatro faces, seu porte diplomático, sua função no reino de Marte e sua influência no universo como um todo são “lidos” com base no conhecimento individual de cada um para compreender estrutura e função do personagem. De maneira geral, e já em nível de terceiridade, Glob se consolida como o símbolo da sabedoria e prontidão, pois se revela personagem influente no dinamismo do universo da série.

<sup>6</sup> Esse é o nome completo do personagem; cada uma das faces é representada por cada um dos nomes, mas o personagem é conhecido apenas como Glob.

Tendo como base o mito hindu, se pode afirmar que Glob, assim como Brahma, está relacionado não apenas com a criação do universo, como também com a sua proteção. No entanto, em *Hora de Aventura*, ainda que o personagem tenha suma importância para o enredo, Glob não é apresentado como deus soberano, mas sim como servo do Rei de Marte. Eis um afastamento importante do personagem com o mito de Brahma. Na série, a figura do mito se aproxima do público e, de certa forma, é humanizado, ou seja, não se trata de um ser inatingível e todo poderoso, mas um elemento primordial na manutenção de um povo.

**Figura 03:** Representação Brahma



**Figura 04:** Glob



### ***Rei de Marte***

Dessa maneira, se adentra ao terceiro símbolo selecionado em “Filhos de Marte”, o rei. Nesse ponto, no entanto, se observa um fenômeno que diferencia esse símbolo dos anteriormente abordados: a Manticura e o Brahma. O rei de marte se revela atual, contemporâneo da cultura norte-americana. Representado pela figura de Abraham Lincoln, o personagem é concatenado por significações elaboradas em âmbito mítico, mas por uma cultura recente, uma convenção ou senso comum que remete à imagem de um mártir.

Historicamente, Abraham Lincoln foi o 16º presidente dos Estados Unidos e governou de 1861 a 1865, quando foi assassinado. Lincoln liderou o país durante sua maior crise interna, a Guerra Civil Americana, preservou a união, aboliu a escravidão, fortaleceu o governo e modernizou a economia. Como primeiro presidente na história da política norte-americana a ser assassinado, Abraham Lincoln é até hoje considerado por estudiosos, e pelo povo em geral, como um dos três maiores presidentes dos Estados Unidos da América.

Quando se volta para “Filhos de Marte”, constata-se que a elaboração do personagem à imagem de Abraham Lincoln apresenta na primeiridade a comoção e prestígio de um representante do povo e se confirma na secundidade pelos índices que o constituem, remetendo-o aos traços físicos do ex-presidente e reforçados ao enredo que o liga diretamente ao seu trono.

Assim, a forma de elaboração do personagem acaba por compreender na terceiridade um campo complexo de convenções e senso comum sobre o presidente Abraham Lincoln que, no episódio “Filhos de Marte”, julga o Mágico em plebiscito (nesse momento, o Mágico era Jake que foi vítima de um feitiço de troca de corpo pelo personagem no início do episódio) pelos crimes cometidos ao povo de Marte, fugindo mais tarde para a Terra para evitar o julgamento. Como punição, o Mágico foi condenado à morte, sem que os demais reconhecessem no personagem a figura de Jake. A condenação é efetivada e, ao morrer, a figura do Mágico se desfaz revelando sua identidade verdadeira: Jake. Ao reconhecer seu erro, o rei de Marte resolve ir ao mundo dos mortos negociar com a Morte<sup>7</sup> para trazer Jake à vida, ainda que Glob se posicione contra essa decisão. O rei oferece uma moeda que é prontamente negada pela Morte e em face da impossibilidade de negociação, o rei não tem outra opção a não ser dar sua vida pela de Jake, tornando-se uma estátua. Nesse ponto, a série faz menção direta, um hipertexto, da imagem perpetuada de Lincoln sentado em sua poltrona.

Verifica-se, com isso, que o discurso do rei de Marte coincide, vem ao encontro, com os ideais preconizados por Abraham Lincoln e (longe de defender a validade ou não do ponto de vista da série de animação) observa-se que, em nível de terceiridade, há o reforço do discurso de uma figura pública nacional forte e de grande influência entre o povo, configurando essa figura em símbolo de liberdade, igualdade e democracia.

---

<sup>7</sup> Personagem que governa o mundo dos mortos e tem contato com alguns personagens do mundo de OOO.

**Figura 05:** Estátua de Abraham Lincoln



**Figura 06:** Rei de Marte



Com isso, se encontra um contexto propício ao desenvolvimento de uma narrativa complexa que (re)introduz em sua estrutura os símbolos do velho e do novo mundo como força motriz dos enredos de séries de animação.

## Considerações finais

Pensar sobre a narrativa de *Hora de Aventura* pressupõe refletir igualmente sobre a apropriação e (res)significação de símbolos que se materializam e guiam a elaboração de discursos e sentidos no interior da narrativa da série de animação, ou seja, para compreender o desenvolvimento, a mecânica e os diversos campos semânticos abordados pela série é necessário, ainda, considerar os símbolos envolvidos e suas relações com o enredo e cultura a partir dos novos olhares e produções contemporâneas. Isso implica, por sua vez, em analisar, em momento oportuno, o contexto de produção e consumo dessa narrativa em um contexto que se refaz constantemente, cuja memória cultural se dilui nos movimentos de refacção identitária e no qual os indivíduos assumem diferentes posicionamentos que, por conseguinte, influenciam nas diferentes maneiras de ler/produzir/consumir audiovisual.

A partir dos símbolos analisados no episódio “Filhos de Marte”, observa-se que *Hora de Aventura* reúne em seu DNA símbolos que se transmutam e dialogam com velhos e novos significados. Na série, o que devora homens é devorado pela vergonha, o criador de universos se torna o guardião e servo fiel, e a figura pública se torna rei e barganha com a morte pelos seus. Assim, o híbrido se amalgama à estrutura da



série e se configura em gene.

Nesse sentido, é possível averiguar também que, apesar de suas naturezas diferentes, o símbolo para Peirce, assim como para Chevalier, parte do pressuposto de uma convenção, e cada qual vai incitar sua significação conforme a cultura em que está inserido. A primeira se estrutura a partir de leis e convenções lógicas, de comum senso. A segunda se configura a partir de convenções mágicas, ancestrais e recorre constantemente ao imaginário. Porém, o que mais incita a curiosidade da autora do presente texto é saber se, de alguma maneira, esses símbolos podem dialogar entre si, e o que se verificou é que, ainda que brevemente, podem ser estabelecidas conexões entre ambos. Uma mais fortes. Outras mais frágeis.

A leitura do símbolo primordial pelo signo de Peirce se mostrou, até o momento, possível e, portanto, são essas aproximações e afastamentos, a partir dessa leitura, que apontam para a necessidade de um aprofundamento posterior das análises realizadas neste artigo para se estabelecer a malha de relações simbólicas no interior de *Hora de Aventura*, na busca pela compreensão do multiverso construído para a série de animação e seu impacto em um mundo em que o mítico é diluído (em muitos momentos até mesmo apagados) nas narrativas contemporâneas.

## REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Zigmunt. **A cultura no mundo líquido moderno**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013
- CHEVALIER, Jean. **Diccionario de los símbolos**. Barcelona: Editorial Herder S.A., 1986
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Lamparina, 2014
- HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna**. São Paulo: Edições Loyola, 1992
- PEIRCE, Charles S. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2015
- SANTAELLA, Lúcia. **O que é Semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2012
- <http://portal-dos-mitos.blogspot.com.br> - Acessado em 10/12/2016 às 20h

### *Referência audiovisual*

**FILHOS DE MARTE**. Hora de Aventura. Estados Unidos, 2014. Pendleton Ward.

Data do recebimento: 13 dezembro 2018

Data da aprovação: 25 outubro 2019

