



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ABAETETUBA
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA LINGUAGEM

WESLEY ROGÉRIO VAZ GOMES

**CENSURA: UMA ANÁLISE SEMIÓTICA NO *TITLE CARD* DO DESENHO
ANIMADO HORA DE AVENTURA (ADVENTURE TIME).**

ABAETETUBA-PA
2017

WESLEY ROGÉRIO VAZ GOMES

**CENSURA: UMA ANÁLISE SEMIÓTICA NO *TITLE CARD* DESENHO ANIMADO
HORA DE AVENTURA (ADVENTURE TIME).**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Ciências da Linguagem, como requisito para a obtenção do grau de Licenciatura Plena em Letras - Língua Portuguesa pela Universidade Federal do Pará *campus* Abaetetuba. Orientador: Prof. Me. José Eduardo Pastana Silva.

ABAETETUBA-PA
2017

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)**

G633c Gomes, Wesley Rogério Vaz.
CENSURA : UMA ANÁLISE SEMIÓTICA NO TITLE
CARD DO DESENHO ANIMADO HORA DE AVENTURA
(ADVENTURE TIME) / Wesley Rogério Vaz Gomes. — 2017.
19 f. : il. color.

Orientador(a): Prof. Me. José Eduardo Pastana Silva
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade
Federal do Pará, Campus Universitário de Abaetetuba, Curso de
Língua Portuguesa, Abaetetuba, 2017.

1. Semiótica Peirceana. 2. Signo. Imagem. 3. Desenho
Animado. I. Título.

CDD 401.41

CENSURA: UMA ANÁLISE SEMIÓTICA NO *TITLE CARD* DESENHO ANIMADO HORA DE AVENTURA (ADVENTURE TIME).

Wesley Rogério Vaz Gomes¹
José Eduardo Pastana Silva²

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo principal analisar o *Title Card* do desenho animado *Hora de Aventura*, tanto a imagem original como a modificada, sob a perspectiva Semiótica. Para isso, utilizou-se da teoria geral dos signos com base na tríade da relação entre o signo e o seu objeto, considerando os três pontos de vista: o icônico; o indicial; e o simbólico, de acordo com a teoria de Peirce (2010) e a metodologia adotada por Santaella (2010) a fim de identificar quais olhares semióticos habilitam este objeto imagético a funcionar como signo, bem como contribuir para um campo interpretativo desconhecido ao público alvo deste conteúdo.

Palavras chave: Semiótica Peirceana. Signo. Imagem. Desenho Animado.

ABSTRACT

This work has as main objective to analyze the *Title Card* of the cartoon Time of Adventure, both the original image and the modified one, under the Semiotic perspective. For this, it was used the general theory of the signs based on the triad of the relation between the sign and its object, considering the three points of view: the iconic one; The index; And the symbolic, according to Peirce's (2010) theory and the methodology adopted by Santaella (2010) in order to identify which semiotic looks enable this imagery to function as a sign, as well as contribute to an interpretive field unknown to the target audience of this content.

Keywords: Peircean semiotics. Sign. Image. Cartoon.

1 INTRODUÇÃO

¹Graduando do curso de Licenciatura Plena em Letras - Língua Portuguesa pela Universidade Federal do Pará campus Abaetetuba.

² Professor mestre orientador do curso de Licenciatura Plena em Letras pela Universidade Federal do Pará.

No mundo em que vivemos atualmente é imprescindível que tenhamos uma boa interação, tanto para funções básicas do cotidiano quanto para o mais complexo ato comunicativo, devemos estar alertas para as diversas formas de expressão que se fazem presentes a fim de nos comunicarmos com o mundo ao redor.

Neste trabalho buscou-se analisar uma imagem pertencente a um *Title Card* do desenho animado Hora de aventura (*Adventure Time*) por este apresentar conteúdo interno com uma grande gama interpretativa, além de, pelo público-alvo deste desenho animado ser censurado para pessoas abaixo de 12 anos de idade, possuir uma versão enviada pelo autor e censurada pela sua totalidade significativa.

Uma das teorias mais completas na análise de imagens é a semiótica, visto que busca interpretar todo e qualquer tipo de linguagem, segundo as teorias de Peirce (2010), de uma forma lógica e explanar todos os tipos de significações; Assim este trabalho visa analisar e entender os *Title Cards* (carta ou cena de título) do desenho animado Hora de Aventura, tanto o censurado como o original buscando verificar as principais significações lógicas das duas versões e os motivos da censura de uma delas através das teorias semióticas de Peirce (2010).

Em um primeiro momento, faremos um breve levantamento teórico bibliográfico sobre o desenho animado e as características dos *Title Cards*, em seguida, realizaremos um estudo sobre a teoria semiótica de Peirce (2010), além das suas principais teorias as questões de classificação dos signos.

E por fim, realizaremos a análise do *Title Card*, tanto a versão original censurada quanto a versão final modificada, com base na tríade da relação entre o signo e o seu objeto, considerando os três pontos de vista: o icônico; o indicial; e o simbólico, de acordo com a teoria de Peirce (2010) e a metodologia adotada por Santaella (2010).

2 O DESENHO ANIMADO HORA DE AVENTURA E SEUS *TITLE CARDS*

Inspirando-se nas obras celtas medievais do qual é declaradamente admirador Pendleton Ward criou Hora de Aventura após outras tentativas junto a *Federator Studios*, participou do projeto *Random! Cartoons* onde expôs a primeira versão de "Adventure Time" e, já na *Cartoon Network*, trabalhou na elaboração dos roteiros e *storyboards* de *As Trabalhadas de Flapjack* ao lado de J.G. Quintel, quem conheceu ainda durante o período acadêmico na *CalArts* (Instituto de Artes da Califórnia), antes de conseguir espaço para lançar seu desenho animado.

Inicialmente Hora de Aventura foi produzido para *Nickelodeon*, principal rival da *Cartoon Network*, porém, não existiu interesse do canal para desenvolvimento da série. O episódio piloto terminou exibido na internet (vídeo), onde virou um dos mais vistos nos Estados Unidos, ganhando repercussão. Devido ao repentino sucesso a *Cartoon Network* acabou adquirindo os direitos sobre a animação para produzi-la.

A estreia aconteceu em meados de 2010 através do episódio "*Pânico na Festa do Pijama*" no qual já apresentava às características que fariam parte da identidade do desenho, um futuro alternativo sem seres humanos, dominados por animais e criaturas falantes, incluindo zumbis.

Segundo o *site* desventuras inimagináveis na qual o *designer* gráfico Allan Lemos explica todo o universo da série.

Atingindo uma grande quantidade de fãs a série estrelada pelo menino humano e seu amigo cachorro com poderes mágicos juntos explorando um imenso mundo fantasioso repleto de grandes histórias para serem desvendadas e desafios a serem vencidos, agradou, tantos crianças quanto adolescentes, adultos e a crítica especializada, classificando como um dos desenhos mais inovadores da *Cartoon Network* em anos, recebendo diversas nomeações de prêmios importantes, exemplo, *Primetime*, *Annie*, *Sundance* e *Golden Reel*. (2013)

O sucesso do desenho animado é evidente visto que está no ar atualmente contando com a maior audiência já vista neste quesito, saindo dos moldes de apenas desenho animado e virando jogos eletrônicos, produtos escolares, artigos de roupa e diversos produtos decorativos tornando-se um dos mais famosos desenhos animados da atualidade.

Uma das principais características do desenho animado é, sem dúvida, os *Title Cards* (carta de título) presente no início da maioria dos episódios, constando por vezes informações do episódio em si, ou características, que em um primeiro olhar parecem desligados de tudo.

Trata-se de uma imagem fixa que aparece na tela por apenas por poucos segundo e que trás consigo todo a marca, ou criadores, geralmente com o nome do episódio em questão. Este artifício é muito usado em filmes de grande sucesso como *Star Wars* mundialmente conhecidos, e trás uma significação única, desde conhecimento ou criação de simbolos que relembram a série, filme, desenho, etc. Assim como, dar uma prévia do que está por vir.

3 SEMIÓTICA E SIGNO

Uma das características que distinguem a raça humana de outras espécies é sem dúvida arte de aprender, o ser humano sempre busca o conhecimento e se interessa no funcionamento do universo onde vive, podemos perceber isso pelas diversas áreas de conhecimento que atuam hoje em dia, ciência, história, geografia, filosofia, linguagem, astrologia, todas as áreas de conhecimento buscam descobrir e analisar o funcionamento do mundo, o passado, o futuro, entre outros.

A semiótica nasceu com a necessidade do ser humano de analisar todas as linguagens do mundo, visto que essa linguagem referida se configura como qualquer tipo de informação perceptível por qualquer ser em qualquer situação.

Charles Sanders Peirce (*apud* SANTAELLA) diz que semiótica.

“é a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, tem por objetivo o exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno como fenômeno de produção de significado e sentido”.

Então a teoria semiótica aborda a análise de todos os tipos de informação seja linguagem verbal, não verbal, sonora, concreta ou abstrata em qualquer que seja sua variação, como uma imagem, por exemplo.

Ao perceber isso, podemos imaginar a que a semiótica propõe e sua importância, visto que signos nascem a todo instante e isso não vem “apenas da insaciável produção capitalista, é parte de um programa evolutivo da espécie humana” e com isso nasce juntamente a necessidade de interpretação e análise, pois, “a própria realidade está exigindo de nós uma ciência que de conta dessa realidade dos signos em evolução contínua” e na semiótica “podemos encontrar uma fonte de inestimável valor para essa exigência” (SANTAELLA 2002)

O conceito da palavra semiótica, do grego *semeion* que significa signo. Assim a semiótica se torna o estudo do signo. Na teoria semiótica de Peirce (2010), Matemático, cientista, lógico, filósofo, Norte-Americano e principal precursor deste campo, signo é:

Aquilo que, sob o aspecto ou modo representa algo ou alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente desta pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo desenvolvido. Ao signo, assim criado denomino interpretante do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu objeto. Representa esse objeto não em todos os seus aspectos, mas com referência a um tipo de ideia que eu por vezes, denominei fundamento *representamen*.

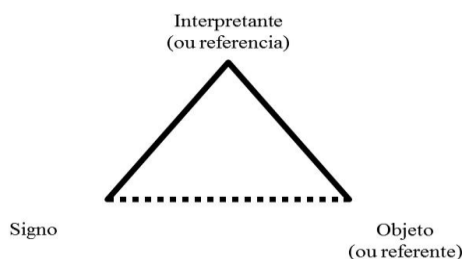
Em geral, dando um exemplo simples, quando se vê uma nuvem em um céu azul no formato de um animal, a nuvem seria o signo que representaria o animal, e o animal seria o signo objeto qual está sendo representado.

Segundo Santaella (1983, p. 58-60) signo:

(...) é uma coisa que representa uma outra coisa: seu objeto, ora o signo não é o objeto. Ele apenas está no lugar do objeto. O *interpretante* é a ação que o signo cria na mente do intérprete divide-se em imediato (consiste naquilo que o signo está apto a produzir numa mente interpretadora qualquer) e dinâmico (aquilo que o signo efetivamente produz na sua mente, na minha mente, em cada, mente singular) e o *objeto* que divide-se em Imediato (dentro do signo, no próprio signo) e dinâmico (aquilo que o signo substitui).

Voltando ao exemplo, agora com a contribuição de Santaella, podemos perceber que a nuvem não é o animal, mas cria na mente da pessoa a “lembrança”³ do animal. Esta “lembrança” criada ao se ver a nuvem é chamada *interpretante*. Já o animal que a nuvem representa é chamado de *objeto*, em que em alguma característica (forma, cor, relação com a nuvem ou qualquer outro fator da mente do indivíduo), foi “lembrado”, ou melhor, representado pela nuvem; e a nuvem em si é o signo.

Podemos perceber que a definição de signo perpassa por três informações básicas correlatas, estas três entidades formam a relação Triádica de signos de Peirce. Gráficamente representada abaixo em uma proposta de Ogden & Richards (1972) no livro *O significado do significado*.



³A definição usada é meramente didática, visto que o signo corresponde não só a mente do indivíduo, mas a uma definição muito mais ampla e significativa (verificar teoria geral dos signos - SANTAELLA)

Note que as linhas entre signo e interpretante, ou o interpretante e objeto são diferentes da linha que liga signo ao objeto, podemos explicar este fato inserindo a ideia de que “entre interpretante e signo há relações causais” criando assim uma relação direta. O mesmo ocorre entre o interpretante e o objeto, mas “entre signo e objeto, no entanto não há relações pertinentes”, visto que “nada liga uma coisa a outra”. (COELHO NETO 2010).

Deve-se observar, no entanto que para certos tipos de signos (como em ícone e índice) haverá uma relação direta entre signo e objeto quando então a linha entre essas duas unidades também poderá apresentar-se igual as duas outras⁴.(COELHO NETO, 2010 p. 57).

4 TRICOTOMIAS DE PEIRCE

A partir desta tríade, Peirce estabeleceu 10 tricotomias “isto é, 10 divisões triádicas do signo, de cuja combinatória resultam 64 classes de signos e a possibilidade lógica de 59.049 tipos de signos” (SANTAELLA 2001 p. 62). Dentre todas estas tricotomias podemos destacar três mais gerais que são as mais conhecidas e que Peirce dedicou-se a criar informações mais minuciosas. Cujas primeiras dizem respeito ao signo a si mesmo ou consigo mesmo, a Segunda é estabelecida conforme a relação do signo com o objeto e a terceira diz respeito às relações do signo e seu interpretante.

Partindo desta vertente e culminando em um estudo de mais ou menos 30 anos em que este estudioso pretendia buscar dentro da fenomenologia uma vertente que abordasse as mais diferentes análises do signo, resultou em “três categorias que irão para o que poderíamos

chamar três modalidades possíveis de apreensão de todo e qualquer fenômeno”. (SANTAELLA 2001 p. 42)

Segundo SANTAELLA (1983, P.35):

Em 1867, essas categorias foram denominadas: 1. Qualidade; 2. Relação; 3. Representação. (...) Mas para fins específicos Peirce preferiu fixar-se na terminologia de Primeiridade, Secundidade e Terceiridade, por serem palavras inteiramente novas, livres de falsas associações a quaisquer termos existentes.

⁴A representação gráfica da relação triádica segue a ordem cronológica dos estudos de Peirce, as explicações citadas acima se referem a um momento após sua produção tanto no livro quanto no trabalho criado a partir deste.

A Primeiridade diz respeito às primeiras impressões do signo, trata-se de aspectos puramente qualitativos e pré-reflexivos; A Secundidade diz respeito ao que o signo se refere, que entra em relação com o outro sendo factual, existente, manifestante e a Terceiridade, que é o estado de reflexão sobre o signo.

Estas três modalidades encaixam-se perfeitamente nas três tricotomias abordadas por Peirce como podemos perceber graficamente neste quadro proposto por Coelho Neto (2010) em seu livro *semiótica, informação e educação*.

| Divisão dos signos | | | |
|--------------------|-------------------------------|------------------------------|-------------------------------------|
| Categoria | O signo em relação a si mesmo | O signo em relação ao objeto | O signo em relação ao interpretante |
| Primeiridade | qualissigno | ícone | rema |
| Secundidade | sinsigno | índice | dicissigno |
| Terceiridade | legissigno | símbolo | argumento |

Como podemos perceber acima, a tabela expressa bem as tricotomias descritas por Peirce, como também as qualifica por ordem e semelhança. Neste estudo optou-se por usar a segunda tricotomia descrita, visto que por ser a mais famosa e de maior simplicidade explicativa, cria um meio singular e comprometido de análise do corpus que representa bem a proposta de estudo aqui descrita.

4.1 A segunda tricotomia: ícone, índice e símbolo

Na segunda tricotomia, descrita por Peirce, em que se caracterizam as relações do signo com seu objeto precisamos antes desmistificar o acima descrito total desconecto entre signo e objeto, visto que a relação entre estes são o centro da segunda tricotomia. Logo em seu livro, Peirce (*apud SANTAELLA 2000*) explica o objeto em relação ao signo dividindo o objeto em dois tipos. Segundo ele “o signo tem dois objetos, o objeto tal como é representado e o objeto em si próprio”. Assim, em síntese:

Aquilo que provoca o signo é chamado de objeto (objeto dinâmico) o signo é determinado por alguma espécie de correspondência com esse objeto. Ora, a primeira representação mental (e portanto, já signo) dessa correspondência, ou seja, daquilo que o signo indica é denominada “objeto imediato”. Este objeto (representação mental) produz triadicamente o efeito pretendido do signo (isto é, seu interpretante) através de um outro signo mental. Essa natureza triádica da ação é essencial para que o signo funcione como tal. (SANTAELLA, 1983 p. 55)

E completa: “O signo só pode, de algum modo, estar no lugar do objeto por que há, no próprio signo, algo que, de certa maneira, estabelece sua correspondência com o objeto”. Desse jeito a autora explica a relação importante entre signo e objeto, visto que este embasamento era necessário para a continuidade deste trabalho.

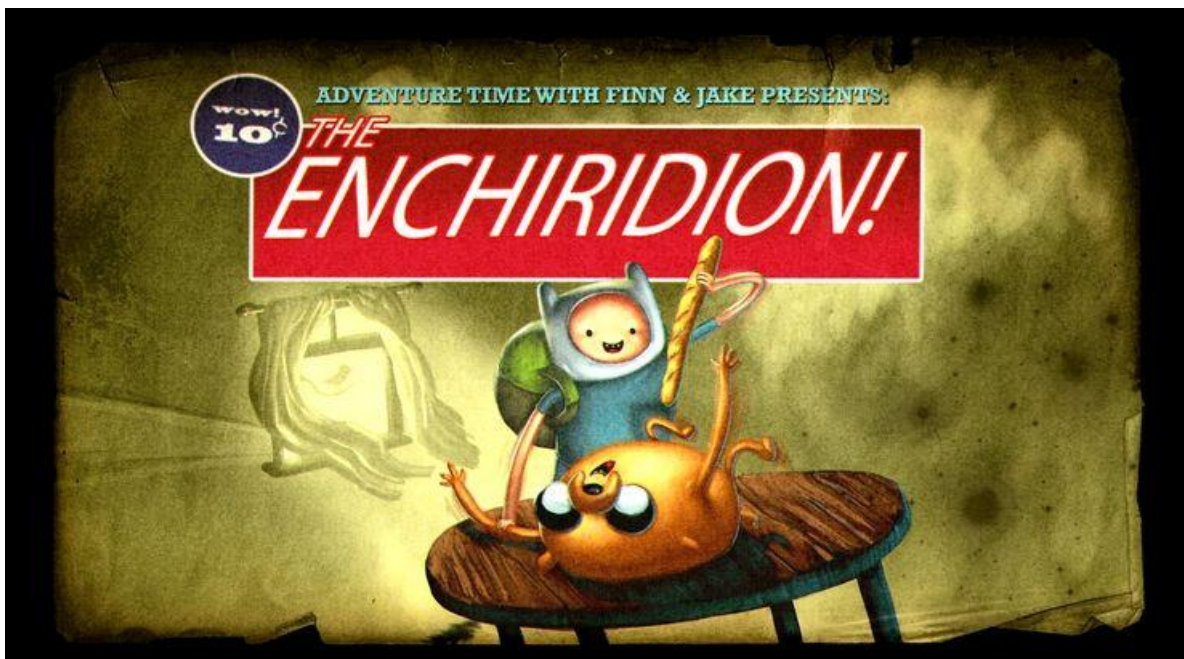
De acordo com a segunda tricotomia um signo pode ser denominado de ícone, índice e símbolo.

- **Ícone** é um signo que tem alguma semelhança com o objeto representado, é o primeiro momento de contemplação, assim determinado na categoria de Primeiridade, para Peirce (2010 p. 52) “Um ícone é um signo que se refere ao Objeto que denota apenas em virtude de seus caracteres próprios, caracteres que ele igualmente possui quer tal objeto exista ou não”.
- **Índice** “é um signo que se refere ao objeto denotado em virtude de ser diretamente afetado por esse objeto”, ele indica uma outra coisa com a qual ele está factualmente ligado, Enfim, o índice como real, concreto, singular é sempre um ponto que irradia para múltiplas direções. “Mas só funciona como signo quando uma mente interpretadora estabelece a conexão em uma dessas direções” (PEIRCE 2010 p. 52).
- **Símbolo** “é um signo que se refere ao objeto denotado em virtude de uma associação de ideias produzidas por uma convenção” (COELHO NETO 2010 p. 58) assim ele se refere ao objeto geralmente por “uma associação de ideias gerais que opera no sentido de levar o símbolo a ser interpretado como se referindo aquele objeto” (LAURO 2007 p. 77).

5 PROCEDIMENTO DE ANÁLISE

A imagem abaixo é um (*Title Card*) ou carta de título do quinto episódio da primeira temporada do desenho animado Hora de Aventura, (*Adventure Time*) denominado: O Enchiridion! (*The Enchiridion!*).

5.1 IMAGEM I (MODIFICADA)



5.1.1 Relação icônica

Analisando com base na relação icônica podemos perceber o contorno negro da imagem, tendo limite até a borda de uma cor verde selva ofuscada e desregular, há pequenas manchas verde mais escuro em algumas partes do lado direito, na parte superior estão letras em azul claro centralizadas ao lado de um círculo branco com fundo azul e letras brancas em seu interior. Colado neste círculo e abaixo das letras azuis um retângulo branco com fundo vermelho e letras brancas em itálico. Abaixo deste retângulo ao lado esquerdo podemos ver uma figura de

formato quadrado irregular de cor branca bem clara na parte superior deste quadrado existe uma haste horizontal negra com um tecido em volta descendo toda a extensão do quadrado. E dentro deste há uma mancha amarela. Ao lado direito do quadrado podemos ver um objeto no formato de um grande disco sobre quatro hastes, sua textura é áspera e sua cor marrom. Acima deste objeto, há um animal.

Acima do animal está uma forma de aparência humanoide, sua cor em predominância azul na parte de baixo onde seria o corpo e branca na parte em que ficaria o pescoço e cabeça. Da forma azul saem duas pequenas mangas da mesma cor, uma na direção do animal sobre o disco e outra, mais elevada, segurando um objeto cilíndrico irregular com pequenas protuberâncias em sua extensão amarela clara. Ainda na parte traseira da forma azul, encontra-se um objeto de cor verde.

3.1.2 Aspecto Indicial

Analisando com base na relação indicial podemos perceber o contorno negro da imagem remetem a um fundo escuro, delimitando o que sugere ser uma folha de papel ou pano envelhecido, na parte superior, as letras em azul claro, o círculo branco e o retângulo branco com fundo vermelho remetem ao título da imagem além do círculo com uma inscrição básica indicar um preço por aquilo, remetendo a uma capa de revista ou *pôster*, a janela com um pássaro do lado esquerdo indicam que os personagens estão dentro de uma sala ou quarto, Ao lado direito o objeto no formato de um grande disco remete a uma mesa e o animal é um cachorro.

Em cima do animal está o que a imagem indica ser um menino de roupas azuis e mochila, com um capuz branco com pequenos gomos em cima da cabeça. Ele está segurando

o cachorro com uma mão e na outra mão o que parece ser um pão que juntamente com o tom mais claro do quarto indicam que este fato acontece no período matutino.

3.2 IMAGEM II (ORIGINAL)

A imagem abaixo é um (*Title Card*) ou carta de título que seria do quinto episódio da primeira temporada do desenho animado hora de aventura denominada: O Enchiridion (*The Enchiridion*) e não foi ao ar por motivos de censura.



3.2.1 Relação icônica

Analisando com base na relação icônica percebemos um contorno negro ao redor da imagem, tendo limite até a borda de uma cor amarela com textura irregular que circunda toda uma extensão retangular inclinada de cor verde escura, dentro do retângulo, na parte superior, está um círculo branco com fundo azul e letras brancas em seu interior. Colado neste círculo e abaixo das letras azuis um retângulo branco com fundo vermelho e letras brancas em itálico. Abaixo deste retângulo ao lado esquerdo podemos ver uma figura de formato quadrado irregular de cor esverdeada. a parte superior deste quadrado existe uma haste horizontal negra com um tecido em volta descendo toda a extensão do quadrado. E dentro deste há uma mancha negra ofuscada. Ao lado direito do quadrado podemos ver um objeto no formato de um grande disco sobre quatro hastes, sua textura é áspera e sua cor marrom escuro. Acima deste objeto, há um animal de cor amarelo escuro com tons de vermelho e rosa, e alguns objetos cilíndricos de cor azulada.

Acima do animal está uma forma de aparência humanoide, sua cor em predominância azul com manchas vermelhas na parte de baixo onde seria o corpo e branca com manchas vermelhas na parte em que ficaria o pescoço e cabeça. Da forma azul saem duas pequenas mangas da mesma cor com toques acentuados de vermelho, uma na direção do animal sobre o disco e outra, mais elevada, segurando um objeto azul escuro com tons brancos e negros com forma de um círculo azul, na parte superior, e cônico irregular na parte inferior da cor vermelha

que vai até o animal. Ainda na parte traseira da forma azul, encontra-se um objeto de cor verde do lado direito e uma forma negra do lado esquerdo.

Acima de toda imagem de uma forma retangular reta, com contraste vermelho pontilhado está uma linha com um pequeno traçado em retângulo em sua parte inferior direita.

3.2.2 Aspecto Indicial

Analisando com base na relação indicial percebemos um fundo negro ao redor da imagem indicando uma foto, suas bordas amareladas indicam a extensão dela, dentro do retângulo, na parte superior, existe um círculo que remete a um preço de revista e uma exclamação. O retângulo branco com fundo vermelho remete ao nome do episódio ou a um título. Abaixo deste retângulo ao lado esquerdo podemos ver uma janela aberta, cortinas ao vento e um pássaro do lado de fora remetendo que a cena ocorre do lado de dentro de um quarto e a escuridão remete que a cena ocorre à noite. Ao lado direito da janela podemos ver uma o que parece indica uma mesa de madeira, Acima deste objeto, há um cachorro e várias peças de cozinha espalhadas, o que remete que ali há um almoço ou jantar.

Segurando um dos braços do cachorro aparece uma pessoa, com um capuz branco e roupas azuis. Seus braços revelam manchas avermelhadas que remetem a sangue, podemos ver que o sangue está em o que parece ser uma adaga ou um objeto cortante em suas mãos que pela sua posição na barriga do cachorro indicam que ele o esfaqueou, as louças espalhadas e a posição do cachorro indicam que houve uma luta.

Ao redor da foto, mas por cima da imagem verifica-se um traçado vermelho que não parece fazer parte dali.

3.3 ASPECTO SIMBÓLICO (ORIGINAL E MODIFICADA)

Neste momento, iremos abordar as duas imagens na categoria simbólica. Primeiramente a imagem original apontando todos os fatores significantes e após, uma análise na modificada, com explicações incitando as principais modificações ocorridas de uma para a outra que contenham uma mudança de significação.



3.3.1 Aspecto Simbólico

Na imagem II logo de cara percebemos o teor mais escuro, a escuridão do quarto demonstra que a cena ocorre à noite, o que dá uma sensação de caráter sombrio a cena, isso já incita o medo que 80% (por cento) da população mundial sente do escuro ou desconhecido, o pássaro ao fundo ao estar imerso nesse escuro e por ter hábitos noturnos tem semelhança a um corvo, que por comer restos mortais e seu som característico incomum demonstram ou simbolizam a morte, o fato de ele estar virado para a janela também denota o significado de morte, visto que ele espera o momento de agir após o ato vivenciado por ele.

A janela aberta com cortinas dá a sensação de desespero, visto que há uma maneira de salvação eminente, a busca por fuga e o não conseguir demonstra impotência e incita o pânico, o fato de ninguém aparecer e o quarto vazio demonstram a solidão e a impossibilidade de ajuda, a mesa e as peças de cozinha espalhadas em cima, caindo ou virando, O cachorro (denominado Jake que é um dos personagens principais e mais carismáticos do desenho) em cima da mesa de costas e sendo segurado por um dos braços e com as pernas ligeiramente flexionadas de uma forma incomum determina que este está lá contra a sua vontade, o único olho que ainda resta e sua cor ofuscada, diferente do que se vê na série que são vivos e brilhantes, mostra que sua vida está se esvaindo, (os olhos perdem a cor da íris ao parar de receber sangue, esse fenômeno é visto na morte).

Seus braços permanecem sem mãos, de um lado apenas o osso saindo, e do outro não, os dois cobertos de sangue tal qual sua barriga, que está aberta e suas entranhas estão do lado de fora, a cor rosa delas assemelha-se com o que sai do buraco que antes era o olho esquerdo de Jake, demonstrando assim que a causa de sua morte foram estes ferimentos expostos e pelo sangue ainda no ar, voando pelo impacto ou pela luta de Jake pela vida, mostra que estes ferimentos são recentes e estão acontecendo neste momento causando assim um espanto, sensação de tristeza com uma mistura de dó e desespero ao interpretante.

Em pé segurando Jake pelo braço está o segundo personagem principal da série, Finn o humano, (Finn é o irmão adotivo de Jake na série) ele parece intacto quanto a ferimentos ou sentimentos, entretanto está sujo de sangue. Sua aproximação de Jake, sua posição na sala demonstram que esse sangue pertence não a ele, mas ao cachorro, Finn segura uma faca ou adaga na mão esquerda que está levantada ao ar, também manchada de sangue e cujo sangue está parcialmente colado ao sangue da barriga de Jake, a adaga permanece com a ponta direcionada para Jake, demonstrando que esta é a arma que foi usada nesta cena para ferir o animal. O fato de Finn (o humano) segurar a arma, o estado da arma (suja de sangue), a posição de do garoto em relação a Jake e a adaga, e ainda a posição e formato de sua sobra demonstram que ele desencadeou o ato (apunhalar) de forma violenta. Sua expressão facial demonstra total ou parcial conhecimento do ocorrido e com um pequeno grau de insanidade. A expressão Jake demonstra além de terror e incompreensão, dor e sofrimento.

3.3.2 Imagem I em relação a II

Na imagem I percebemos o teor mais claro, a luz que emana da janela demonstra que a cena ocorre pela manhã, o pássaro ao fundo quase imperceptível pela claridade demonstra quietude, paz e sossego, visto que estes pássaros matutinos, geralmente cantadores, são assustados por natureza e apenas pousam em lugares totalmente seguros e quietos.

A mudança na iluminação do cômodo surte um efeito totalmente contrário à imagem original, exatamente por este fator, o conceito do pássaro é modificado e traz uma nova roupagem.

A janela aberta com cortinas demonstra liberdade, o cachorro em cima da mesa de costas e sendo segurado por um dos braços e com as pernas ligeiramente flexionadas de uma forma incomum determina que este esteja lá contra a sua vontade, porém sua expressão aceita o acaso, os olhos são vivos e brilhantes, e cria a sensação de confiança e diversão.

Na imagem original a posição do cachorro influencia diretamente no impacto que a imagem ocorre, mesmo a modificação ocorrendo e o estado dele sendo deformado, ainda se tem traços de que algo não condiz com aquela realidade exibida.

Em pé segurando Jake pelo braço está o segundo personagem principal da série, Finn Sua aproximação de Jake e sua posição na sala demonstram que eles estão em um processo incomum, Finn segura um pão na mão esquerda que está levantado ao ar, com a ponta direcionada para Jake, que parece estar lutando contra ele. A posição de Finn quanto a Jake e a

expressão contente, porém estranha dos dois, lembram uma brincadeira geralmente feita por meninos que consiste em, por conta da força física forçar alguém a fazer algo que não quer ou não deseja naquele momento. (como qualquer brincadeira de cócegas).

Mesmo as modificações na expressão de ambos os personagens serem nítidas, há um resquício da imagem original, as modificações feitas não cobriram totalmente a significação da imagem, visto que, o incomum da cena é evidente nas pequenas pistas referente ao todo visto. A falta de detalhes, a busca por uma imagem simples ao extremo cria uma significação diferente e mascarada, que ao ver em um pequeno momento durante o episódio, tras no mínimo confusão e sensação de falta de motivo de existência.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo se propôs a fazer uma análise semiótica do *Title Card* do desenho animado Hora de Aventura por este apresentar conteúdo interno com uma grande gama interpretativa e possuir a aplicação da semiótica nas imagens, além de serem dotados de elementos suficientes para análise, de acordo com a teoria científica de Charles Sanders Peirce (2010).

Em um primeiro momento, foi feito um breve levantamento teórico bibliográfico sobre o desenho animado e as características dos *Title Cards*, em seguida, fora realizado um estudo sobre a teoria semiótica de Peirce (2010), em que foram aprofundadas, além das suas principais teorias as questões de classificação dos signos.

No segundo momento, fora realizada a análise do *Title Card*, tanto a versão original censurada quanto a versão final modificada, com base na tríade da relação entre o signo e o seu objeto, considerando os três pontos de vista: o icônico; o indicial; e o simbólico, de acordo com a teoria de Peirce (2010) e a metodologia adotada por Santaella (2008).

Através da análise constatou-se as diferentes significações inerentes na imagem, tanto a censurada quanto a modificada, explicitando os principais aspectos inseridos, as modificações principais; as causas e efeitos de tais modificações no interpretante de forma lógica e explicativa.

Conclui-se através deste trabalho que as modificações no *Title Card* tiveram critérios de censura puramente classificativos, quanto ao que a imagem original passaria como

informação ao seu público alvo. As modificações tiveram o intuito de amenizar a informação passada tornando-a simples e, de certa forma, desimportante. Porém, a modificação chocou-se com a informação passada tornando a imagem enigmática e mascarada. Assim, mesmo com as informações reorganizadas e modificadas, a censura apenas retraiu um pouco a real informação do *Title Card*.

Vale ressaltar, que este trabalho não obteve a tarefa de avaliar, sob nenhum aspecto a qualidade da empresa, o autor ou os editores da imagem em questão, mas sim fazer uma análise das estratégias de reorganização do conteúdo do *Title Card* e os critérios utilizados para mudança de conteúdo visando adequação deste ao seu público alvo.

5 REFERENCIAS

Alexander Ulloa. **A discussion with Adventure Time creator Pendleton Ward**. Disponível em: <http://www.artofthetitle.com/title/adventure-time/> acesso em 19/03/2017.

COELHO NETTO, J. Teixeira. *Semiótica, informação e comunicação*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

Imagem I – disponível em: https://urubutrix.files.wordpress.com/2012/12/5_the_enchiridion.jpg acesso em 28/02/2017.

Imagem II – disponível em: [http://vignette2.wikia.nocookie.net/tudosobrehoradeaventura/images/c/c2/05The_Enchiridion%21_\(Butcher\).jpg/revision/latest?cb=20130526123440&path-prefix=pt-br](http://vignette2.wikia.nocookie.net/tudosobrehoradeaventura/images/c/c2/05The_Enchiridion%21_(Butcher).jpg/revision/latest?cb=20130526123440&path-prefix=pt-br) acesso em: 28/02/2017.

Informações adicionais disponíveis em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/AdventureTime> acesso em: 19/03/2017.

Informações sobre as imagens de abertura: <https://jovemnerd.com.br/nerdnews/imagens-de-abertura-dos-episodios-de-hora-de-aventura-ganham-novo-artbook/> acesso em 19/03/2017.

MATOS, Luana Marinho. PERASSI, Richard. TEIXEIRA, Julio Monteiro. *Análise semiótica da imagem de uma cadeira*. Disponível em: www.fflch.usp.br/.../semiotica/.../2011esse72_jmteixeira_lmματος_rper> Acesso em: 27 de mar.2017.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

SANTAELLA, Lucia. *Semiótica Aplicada*. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

_____. *O que é Semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 2001.

_____. *A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas*. São Paulo: Pioneira, 2000.

SILVEIRA, Lauro Frederico. *Curso de Semiótica Geral*. São Paulo: Quartier Latin, 2007.