

**UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI
STEPHANIE CAROLINA KODAMA DE OLIVEIRA
WATANABE**

**ANIMAÇÃO É COISA DE GENTE GRANDE:
*O caso Irmão do Jorel***

**SÃO PAULO
2019**

**STEPHANIE CAROLINA KODAMA DE OLIVEIRA
WATANABE**

**ANIMAÇÃO É COISA DE GENTE GRANDE:
*O caso Irmão do Jorel***

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência para a obtenção do título de Mestre do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação da Profa. Dra. Sheila Schvarzman.

**SÃO PAULO
2019**

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca UAM
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

W324wa Watanabe, Stephanie

Animação é coisa de gente grande: o caso Irmão do Jorel /
Stephanie Watanabe. - 2019.

126f. : il.; 30cm.

Orientador: Sheila Schvarzman.

Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade
Anhembi Morumbi, São Paulo, 2019.

Bibliografia: f.98

1. Série animada infantil brasileira. 2. Irmão do Jorel. 3.
Recepção de Fãs. 4. Memória no Audiovisual. 5. Ditadura
militar brasileira.

CDD 302.2

**STEPHANIE CAROLINA KODAMA DE OLIVEIRA
WATANABE**

**ANIMAÇÃO É COISA DE GENTE GRANDE:
*O caso Irmão do Jorel***

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência para a obtenção do título de Mestre do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação da Profa. Dra. Sheila Schvarzman.

Aprovado em 27/02/2019.

Profa. Dra. Sheila Schvarzman

Prof. Dr. José Luiz Aidar Prado

Profa. Dra. Maria Ignês Carlos Magno

Aos meus pais. Um cinéfilo e uma artista que, com uma câmera fotográfica analógica e fitas filmadoras mini DV, me presentaram com o maior (e o melhor) acervo de arquivo pessoal (e de memória individual) que alguém poderia se orgulhar, me introduzindo a este mundo incrível da animação, da fotografia e do audiovisual - além de sempre me inspirarem a questionar as representações e os discursos que nos cercam.

Agradecimentos

Aos gestores e funcionários da Universidade Anhembi Morumbi, pelo apoio, pela recepção, mais uma vez, em seus *campi* e, claro, pela bolsa por mérito acadêmico, que possibilitou esta pesquisa. Aos coordenadores e professores desta instituição, que passaram por mim desde a graduação, pelo profundo carinho, atenção e pelo estímulo.

À minha querida orientadora e professora Dra. Sheila Schvarzman, pelo carinho, amizade, paciência, conhecimento, didática e dedicação em ensinar, que realmente fizeram toda a diferença para mim, neste programa, e em meu desenvolvimento profissional e pessoal.

À querida banca, presente na defesa e na qualificação, por compreender de maneira ímpar os objetivos desta pesquisa e colaborar com apontamentos pertinentes.

Aos professores do programa de pós-graduação em Comunicação, da Universidade Anhembi Morumbi, com os quais tive a oportunidade e o prazer de aprender: Bernardette, Laura, Pucci, Ignês, Rogério, Gelson, Jamer, Vadico, Vicente; e aos meus colegas do curso, pelos debates e discussões enriquecedoras em aula. Aos colegas dos grupos de pesquisa em animação (AnimaCOM e Zootropo): Marcus, Genio, Viktor, Carla, Malu e Schlittler, pela amizade, conversas e contribuições em publicações.

Ao querido coordenador do programa de pós-graduação em *Design*, da Universidade Anhembi Morumbi, e professor Dr. Sergio Nesteriuk, que sempre acreditou em mim, desde a graduação, e me incentivou a seguir carreira acadêmica, com a doçura que somente um grande amigo e mestre seria capaz - além de colaborar intensamente nesta pesquisa, com suas publicações.

Aos meus vários companheiros de animação e *live action*: exibidores, diretores, produtores, roteiristas, editores, assistentes, atores, dubladores, animadores, *storyboarders*, artistas, fotógrafos, *designers* e quadrinistas. Agradeço pela oportunidade de trabalhar a seu lado no mercado, aprendendo todos os dias, e deixando nossas pequenas-grandes marcas na história do audiovisual brasileiro.

Aos meus amigos mais próximos, familiares, e companheiros de todas as horas, agradeço pelas conversas, pelas dicas, ajuda, e por estarem sempre por perto, mesmo quando o espaço de tempo não colaborava.

Aos espectadores e fãs de animação, independentemente do gênero e público-alvo destas obras. Vocês fizeram e ainda fazem *toda* a diferença na produção e na história da animação.

"Sempre imagino meu público-alvo. Às vezes, o público ainda está mal definido. [...] Acho que este é o verdadeiro trabalho de um cineasta – você cativa um público durante aquele breve período, e deve mantê-lo interessado a todo tempo, sem deixar o interesse fugir."

- Norman McLaren, 1969

(MCA, 1983, p. 22)

"O cinema está mudando e continuará a mudar. Não sei se um dia voltará a ser exatamente como antes; mas, de certa maneira, ele pode reviver o espírito de um período anterior; mas de um jeito diferente, e novo. [...] Assim, as pessoas podem produzir coisas novas, e, às vezes, retornar ao espírito de uma era passada."

- Norman McLaren, 1971

(MCWILLIAMS, 1991, p. 26)

RESUMO

O tema desta dissertação aborda conteúdos e referencial adulto em animações voltadas originalmente ao público infantil, especificamente na série ficcional nacional animada *Irmão do Jorel* (Cartoon Network, 2014-2019). A série é sucesso de audiência no Brasil e na América Latina, abarcando um público amplo. Esta dissertação procede a amplo levantamento e observação de seus vários elementos, a princípio díspares: ambiência nas décadas de 1980 e 1990, temáticas do período da ditadura militar brasileira (1964-1985), um teor autoficcional pelo uso de imagens de arquivo, humor adulto mesclado ao infantil, e críticas políticas e sociais ao país. Assim, o trabalho observa e questiona de que maneira estes elementos surgem nesta obra tida como infantil, o que não é habitual em animações, e de que forma dialogam com o contexto sociocultural de seu lançamento, assim como a sua recepção junto ao público. Isso se dá como parte de uma convergência de mídias, através da sedução da memória e da autoficção promovida pelas redes sociais, e bem como pela atividade da comunidade de fãs da obra. Assim, a partir de um breve histórico sobre as narrativas animadas infantis, seus públicos, e sua movimentação de fãs; aliado aos usos da história e da memória no audiovisual, e através da observação dos processos de recepção dos usos do passado, esta dissertação procura compreender a originalidade e relevância desta série. A pesquisa parte de referenciais teóricos de TV em Jason Mittell, de memória em Paul Ricoeur e Andreas Huyssen, e de comportamento de fãs em Henry Jenkins e Matt Hills, além de uma pesquisa em grupos *online* de fãs. O trabalho traz ainda novas reflexões sobre a animação mundial, contribuindo para os estudos da comunicação audiovisual e para os estudos da animação infantil e brasileira, no que diz respeito à evolução de seus públicos, sua qualidade narrativa e seu compromisso com a politização e a crítica através de uma série televisiva originalmente voltada às crianças.

Palavras-chave: Série animada brasileira. *Irmão do Jorel* (Cartoon Network, 2014-2019). Recepção de fãs. Memória no Audiovisual. Ditadura militar brasileira (1964-1985) no Audiovisual.

ABSTRACT

This thesis deals with adult content and adult references in animations originally aimed at children, more specifically in the Brazilian animated fictional children's series *Jorel's Brother* (Cartoon Network, 2014-), which is a huge audience success in Brazil and Latin America, through a broad audience. This thesis proceeds to a broad survey and observation of the disparate elements in this series: ambience in the 1980s and 1990s, themes from the period of the Brazilian military dictatorship (1964-1985), a self-fictional content by using archive images, mature humor mixed with children's humor, and political and social criticism on Brazil. Thus, this thesis observes and questions how these elements appear in this animation aimed at children, which is not usual in animations, and how they dialogue series' launching and with its reception. Whether as part of a convergence of media, a seduction of memory and self-fiction, promoted by social networks and the series' fan community. Thus, from a brief history on children's animated narratives, their audiences, and their fan activities; together with the use of history and memory in the audiovisual field, and the observation of the processes of reception of these elements, this thesis seeks to understand this TV series' originality. The research uses theoretical references in TV from Jason Mittell, in memory from Paul Ricoeur and Andreas Huyssen, and in fandom activities in Henry Jenkins and Matt Hills works, also features a survey in fan's online social media. This thesis also brings new reflections on animation, contributing to the audiovisual studies and to the Brazilian animation studies, in what concerns to the evolution of its audiences, its narrative quality and its commitment with politicization and criticism, through a television series originally aimed at children.

Key-words: Brazilian animated series. *Jorel's Brother* (Cartoon Network, 2014-). Fandom. Memory in Film. Brazilian military dictatorship (1964-1985) in Film.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 - <i>MERRIE MELODIES</i>	21
FIGURA 2 – HANNA-BARBERA.....	25
FIGURA 3 – A ANIMAÇÃO <i>MAINSTREAM</i> ESTADUNIDENSE.....	26
FIGURA 4 – <i>O REI LEÃO</i>	29
FIGURA 5 – ANIMAÇÃO NO HORÁRIO NOBRE.....	39
FIGURA 6 – <i>A PRINCESA E O CAVALEIRO</i>	42
FIGURA 7 – QUADRINHO ORIGINAL.....	49
FIGURA 8 – PERSONAGENS DO NÚCLEO FAMILIAR.....	51
FIGURA 9 – IMAGENS DE ARQUIVO NA SÉRIE.....	59
FIGURA 10 – MOVIMENTAÇÃO DOS FÃS PERANTE OS FAMILIARES.....	61
FIGURA 11 – RECUPERAÇÃO DE <i>DESIGN</i>	67
FIGURA 12 – CENAS DO EPISÓDIO <i>GANGORRAS DA REVOLUÇÃO</i>	73
FIGURA 13 – CENA DO EPISÓDIO <i>JORNAL DO QUINTAL</i>	75
FIGURA 14 – PERSONAGEM EDSON.....	80
FIGURA 15 – PÁGINAS E GRUPO DE <i>FACEBOOK</i>	82
FIGURA 16 – PÁGINA DE <i>TWITTER</i>	84
FIGURA 17 – <i>MEMES</i>	85
FIGURA 18 – <i>SHIPPING</i>	85
FIGURA 19 – PRODUÇÃO DE FÃS ADULTOS: <i>COSPLAY</i>	86
FIGURA 20 – PRODUÇÃO DE FÃS ADULTOS: <i>FANART</i>	86
FIGURA 21 – REPRESENTATIVIDADE ÉTNICA.....	87
FIGURA 22 – VÍDEO DO <i>METEORO BRASIL</i>	88
FIGURA 23 – COMENTÁRIOS SELECIONADOS.....	89

LISTA DE TABELAS

QUADRO 1 – PERCEPÇÕES NA ANIMAÇÃO	54
QUADRO 2 – RELAÇÃO ENTRE IMAGEM DE ARQUIVO E ANIMAÇÃO	60
QUADRO 3 – RELAÇÃO DE EPISÓDIOS DA PRIMEIRA TEMPORADA	109
QUADRO 4 – RELAÇÃO DE EPISÓDIOS DA SEGUNDA TEMPORADA	113
QUADRO 5 – RELAÇÃO DE EPISÓDIOS DA TERCEIRA TEMPORADA	118
QUADRO 6 – RELAÇÃO DE EPISÓDIOS DE <i>SPIN-OFF</i>	121
QUADRO 7 – RELAÇÃO DE PERSONAGENS	122

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

2D - Bidimensional

3D - Tridimensional

ABC - *American Broadcasting Company*

ABCA - Associação Brasileira de Cinema de Animação

ABEPEC - Associação Brasileira das Emissoras Públicas

ABRA – Associação Brasileira de Autores Roteiristas

ANCINE – Agência Nacional do Cinema

BNDES – Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social

CBS – *Columbia Broadcasting System*

CNN - *Cable News Network*

ESPN – *Entertainment and Sports Programming Network*

EUA – Estados Unidos da América

FCC – *Federal Communications Commission*

FOX - *Fox Broadcasting Company*

FSA – Fundo Setorial do Audiovisual

HBO – *Home Box Office*

IBOPE – Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística

LGBTQ – Lésbicas, gays, bissexuais, transgêneros, *queers*

MGM – *Metro-Goldwyn-Mayer Inc.*

MinC – Ministério da Cultura

MTV – *Music Television*

NBC - *National Broadcasting Company*

NET – *USA Network (atual PBS - Public Broadcasting Service)*

SAV - Secretaria do Audiovisual

SBT – Sistema Brasileiro de Televisão

SPC – Secretaria de Políticas Culturais

SPCine – Empresa de Cinema e Audiovisual de São Paulo

TELAS – Festival Internacional de Televisão de São Paulo

TV – *Television*

TV Brasil – Empresa Brasil de Comunicação

TV Cultura – Fundação Padre Anchieta

TV Globo – Rede Globo de Televisão

TV Tupi – Rede Tupi de Televisão

UPA – *United Productions of America*

VHS – *Video Home System*

VoD – *Video on Demand*

WB – *Warner Brothers Entertainment*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	15
CAPÍTULO UM: ANIMAÇÃO É COISA DE GENTE GRANDE	19
1.1 Arte em movimento	19
1.2 A animação ganha variados públicos.....	28
1.3 A animação seriada brasileira contemporânea.....	33
CAPÍTULO DOIS: A ANIMAÇÃO <i>CARTOON</i> ATINGE O <i>FANDOM</i>	37
2.1 Compreender o fã de TV.....	37
2.2 A animação contemporânea como crítica	43
CAPÍTULO TRÊS: O CASO <i>IRMÃO DO JOREL</i>	47
3.1 Irmão do Jorel é apenas uma criança	53
3.2 A autoficção	58
3.3 História e memória brasileira no <i>cartoon</i>	65
3.4 A participação dos fãs.....	82
CONCLUSÃO.....	93
REFERÊNCIAS	98
Referências Bibliográficas	98
Referências Filmográficas	107
APÊNDICE	108
APÊNDICE A – RELAÇÃO DE EPISÓDIOS E SUAS TEMÁTICAS.....	109
APÊNDICE B – PERSONAGENS	122
APÊNDICE C – FICHA TÉCNICA E CRÉDITOS.....	125

INTRODUÇÃO

Animação, erroneamente confundida com um gênero ou limitada somente ao público infantil por tantos anos, se revela cada vez mais capaz de atingir públicos abrangentes, trazendo, também, discussões acerca de seu perfil sociocultural contemporâneo. Por meio de um panorama pela história da animação, no que se diz respeito à evolução de seus públicos e fãs, busca-se compreender em que contexto estas novas temáticas adultas são inseridas em obras para todas as idades e o efeito destas na recepção das animações, trazendo, também, um olhar mais próximo ao caso *Irmão do Jorel* (Cartoon Network, 2014-2019).

No primeiro capítulo, um panorama histórico procura levantar as razões que levaram a técnica de animação a produzir crenças limitantes errôneas, aqui no Ocidente, ao mesmo passo em que se preocupa em apresentar suas temáticas, no que se diz respeito às obras de livre classificação.

A partir do momento em que a animação se abre a públicos mais abrangentes, consegue atingir também pequenos nichos, bem como o público de fãs. Desta maneira, no segundo capítulo, compreende-se como certas temáticas e formatos narrativos nas animações infantis ocidentais são capazes de atrair também um público secundário: adolescentes e jovens adultos.

No terceiro e último capítulo, o foco é compreender mais a fundo, do ponto de vista dos meios e processos midiáticos, a repercussão da obra *Irmão do Jorel* em um público para o qual não se direcionava originalmente.

A obra seriada *Irmão do Jorel*, primeira produção animada nacional em coprodução com o canal Cartoon Network, é a obra infantil mais vista pelas crianças de 4 a 11 anos desde o seu lançamento, e responsável também por impulsionar a audiência do canal em toda a

América Latina (via IBOPE¹). Além de todo esse sucesso infantil, a série acabou por atrair também o público de todas as idades, uma vez que é ambientada diegeticamente em algum lugar entre o final dos anos 1980 e início dos 1990, remetendo à memória de jovens adultos e seus pais, e apresentando vários questionamentos ao universo adulto – social, econômico, político e midiático.

Juliano Enrico, o criador da série, confessa que tinha interesse em registrar casos da sua infância desde o começo dos anos 2000, enquanto compartilhava fotos antigas de seu arquivo familiar em um *blog*. Somente após ganhar o prêmio do *pitching*² do Cartoon Network em 2009, o processo oficialmente ganhou corpo, financiamento, e produção em um estúdio de animação, até seu lançamento no canal, em 2014. Nascido em 1984, Juliano cresceu nos anos 1980 e 1990, e, inevitavelmente, sua série, com teor auto ficcional, é ambientada neste período, fazendo referências a eventos, ícones, produtos e situações do final da década de 1980 e começo da década de 1990.

A série, de três temporadas, com 26 episódios cada, está com sua terceira temporada em exibição no canal Cartoon Network (2018-2019), e a quarta já confirmada³. A trama, com tom humorístico⁴, retrata os eventos cotidianos de um menino comum de oito anos, descobrindo o mundo que o cerca com a ajuda do universo familiar, escolar, midiático e muita imaginação.

¹ Fonte: IBOPE. Disponível em: <http://portaldapropaganda.com.br/noticias/3847/cartoon-network-foi-o-canal-de-tv-por-assinatura-mais-visto-em-toda-a-america-latina-em-2015/>, e em <http://natelinha.uol.com.br/noticias/2015/02/01/cartoon-network-foi-o-canal-de-maior-alcance-na-tv-paga-em-2014-85104.php>, e em <http://teletela.com.br/telaviva/paytv/23/05/2017/irmao-de-jorel-foi-o-programa-mais-assistido-por-criancas-de-4-11-anos-na-tv-paga-em-fevereiro/>. Acesso em: 05 dez. 2017.

² Evento produzido pelo canal e pela Tela Viva, que incentivava a produção de novos projetos 100% brasileiros. A partir de apresentações comerciais (chamadas *pitchings*) de projetos, Juliano foi eleito o escolhido. Disponível em: <http://teletela.com.br/telaviva/paytv/05/06/2012/o-irmao-do-jorel-sera-a-primeira-serie-original-de-animacao-do-cartoon-network-na-america-latina/>. Acesso em: 06 dez. 2017.

³ Fonte: Destak Jornal. Disponível em: <https://www.destakjornal.com.br/diversao---arte/detalhe/irmao-do-jorel-e-renovada-para-quarta-temporada>. Acesso em: 25 set. 2018.

⁴ *Humor*, palavra de complexa definição, já foi apontada com variados significados por Freud, Gombrecht, Pirandello, Morin, e Eco. Muito além de algo que simplesmente cause o riso, o humor é “tudo aquilo que não se pode reduzir a uma explicação clara, a uma ideia simples e, muito menos, a uma lei simples” (MORIN, 2010, p. 190). Para Umberto Eco, por exemplo, o humor é uma experiência bastante imprecisa, que aparece “sob nomes diferentes, como cômico, humorismo, ironia, etc.” e “não se sabe muito bem se se trata de experiências diferentes, ou de uma série de variações de uma única experiência fundamental” (ECO, 1989, p. 250).

Entretanto, além da trama principal infantil, a série consegue, em seu pano de fundo, apresentar diversas críticas: ao consumismo da época, à intensa publicidade infantil, aos antigos padrões impostos pela sociedade, ao *bullying*, ao tradicional formato de ensino, e ao controle exercido pela instituição escolar, pelas grandes empresas, e pela polícia, além de nos remeter a uma era na qual a mulher de classe média ingressa no mercado de trabalho⁵, e o público infantil é reforçado como nicho consumidor no Brasil – por meio de grades variadas de programação infantil e surgimento de novos ídolos, como Fofão, Bozo, Xuxa, *O Balão Mágico*, entre outros. (SILVA, 2007, p.34). *Irmão do Jorel* parece ter conseguido sua estreia em um momento estratégico, o mais propício para o acolhimento positivo do público. Aproveitando-se de uma tendência contemporânea na qual a cultura das massas produz conteúdo massivo que referencia as décadas de 1980 e 1990⁶ (WETMORE, 2018), a obra poderia ser mais um fruto da comercialização do sentimento de nostalgia. Entretanto, apresenta, em paralelo à rememoração romantizada, um conteúdo e humor político capazes de questionar e aproximar situações comuns ao antigo e atual perfil político e social do nosso país - apresentando críticas à uma represália, presentes no regime militar (MOTTA, 2013), bem como a situações golpistas, com manipulação de informações nas mídias, dignas daquela época e da atual, como visto no recente *impeachment* da ex-presidente Dilma Rousseff (OLIVEIRA, 2016). Tudo isso, aliado a uma preocupação com uma representação dos familiares do autor. A forma como os dois temas se entrelaçam (memória individual e memória coletiva) parece ter atingido uma legião de fãs, e passado despercebida pelo público infantil, uma vez que é abordada do ponto de vista de uma criança de oito anos, com tom leve e divertido.

Pela observação das duas primeiras temporadas de *Irmão do Jorel*, e da recepção de seus fãs, este último capítulo pretende levantar como é realizada a representação deste conteúdo

⁵ Disponível em: <https://www.eco.unicamp.br/images/arquivos/Caderno-3-web.pdf>. Acesso em: 04 set. 2018.

⁶ Disponível em: <https://www.marketwatch.com/story/whats-behind-the-sudden-upswing-in-nostalgia-from-the-1990s-2017-11-17>; <http://www.vulture.com/2016/10/2016-why-are-we-obsessed-with-the-80s.html>; <https://www.newsweek.com/return-80s-natural-nostalgia-or-phenomenon-858720>. Acesso em: 04 set. 2018.

adulto ao público infantil, bem como a combinação de todos estes elementos nas tramas conforme as temporadas evoluem, a fim de compreender, também, a relação entre o fã adulto e a produção conseguinte desta série tida como infantil.

CAPÍTULO UM: ANIMAÇÃO É COISA DE GENTE GRANDE

Pensar na animação, hoje, é compreender como uma técnica se estende a variadas formas de realização, gêneros e públicos. Sem se prender, como uma vez já se acreditou, estritamente ao público infantil. A partir de um breve registro histórico, este capítulo busca compreender os caminhos na qual a técnica de animação evolui, a fim de compreender variados públicos e discussões em suas tramas⁷.

1.1 Arte em movimento

Animação, seguindo uma definição do dicionário⁸, seria a habilidade de dar uma alma ou tornar vivo um ser antes inanimado. De acordo com o conceito do audiovisual, seria a produção de um vídeo pela criação ilusória de uma movimentação (MAGALHÃES, 2015, p. 11), devido à persistência da retina, por meio da elaboração de uma sequência de imagens (em média, 24 quadros ou imagens por segundo) (MORENO, 1978, p. 8-18). A movimentação na animação, diferente do cinema de *live action* (com gravações de movimentos reais de objetos e atores perante a tela), seria realizada somente a partir da disposição estratégica destas imagens colocadas em variadas posições e reproduzidas em sequência. Desta maneira, é necessário um longo e detalhado estudo para obter maior compreensão da disposição da mudança de espaço e tempo entre cada imagem, com a finalidade de gerar uma movimentação fidedigna, realista,

⁷ A trama, *plot*, ou *syuzhet*, é a forma na qual são organizados os eventos em sua narração. A trama na narrativa clássica pode apresentar, geralmente, uma estrutura causal dupla: uma principal que gira em torno dos protagonistas, e a secundária que envolveria outra esfera - trabalho, guerra ou outras relações pessoais. (BORDWELL, 2005, p. 280).

⁸ Dicionário criativo. Disponível em: <https://dicionariocriativo.com.br/significado/anima%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em: 23 set. 2018.

exagerada, pastelão⁹, ou ainda, evocar emoções em personagens animados, tal qual um ator real faria diante da câmera, ou seja: criar a ilusão da vida (THOMAS; JOHNSTON, 1981).

Uma vez definido o conceito de animação, vale observar o quanto é complexo classificá-la como um gênero. Para Mittell, a animação *seriada* seria um gênero próprio dentro desta mídia televisiva. Entretanto, o próprio admite a complexidade de pensar a animação como um gênero, uma vez que sua evolução na televisão e no cinema se distancie da trajetória traçada pela pesquisa em gêneros fílmicos em *live action*. Pensar gêneros na televisão seria, segundo ele, um exercício que abordaria refletir sobre a grade de exibição e a identidade de um canal. Fato que faz sentido no contexto contemporâneo, uma vez considerada a variada quantidade de plataformas de *streaming on demand*¹⁰, e de canais via cabo ou satélite, e sua fragmentação, a fim de contemplar nichos ou públicos específicos. Mas, vale lembrar que, no início da televisão, muitas das obras animadas seriadas em exibição seriam reprises, originárias dos *theatricals* (ou obras seriadas exibidas no cinema). Assim, obras como *Merrie Melodies* (Warner Bros., 1931-1969), enquanto curtas-metragens produzidos massivamente para todos os públicos do cinema, acabaram levando a fama, erroneamente, de animação infantil, uma vez que caem na faixa de horário mais vista por crianças, ou no meio de uma programação infantil ao migrarem para a televisão. (MITTELL, 2004, p. 56-60). E esta é a grande questão desta pesquisa.

⁹ A pesquisa segue com esta palavra, que remete ao humor e expressões exageradas, em lugar da palavra *cartoon*, ou “cartunesca”, uma vez que esta segunda sugira variadas interpretações. E, nesta pesquisa, a palavra *cartoon* está mais ligada ao formato de produção ocidental de animações seriadas (expressão defendida por Mittell, 2004).

¹⁰ Plataforma de transmissão de vídeo sob demanda, ou VoD (*video on demand*), compreende a exibição destes via *streaming* - uma forma de transmissão audiovisual *online*, sem a necessidade de *download*. (SHEPHARD, 2003, p. 295-308).

FIGURA 1 - *MERRIE MELODIES*



Merrie Melodies, que posteriormente viria a se chamar *Looney Tunes*, não contava somente com a turma do Pernalonga e seus amigos – que já apresentavam variadas situações de violência-, podendo também parodiar figuras e situações hollywoodianas, típico humor direcionado ao público adulto. Fonte:¹¹ Site da autora Cheryl Honingford.

Desta maneira, enquanto esta pesquisa defende a animação como uma *técnica*, conforme afirma Sébastien Denis (2010), esta poderia se aplicar aos mais variados gêneros e públicos, resultando em obras variadas, em curtas-metragens, longas-metragens ou obras seriadas. Para citar alguns exemplos: o drama adulto e filme ficcional de guerra animado em técnica 2D¹², *Valsa com Bashir* (*Waltz with Bashir*, Ari Folman, 2009), o documentário adulto animado em técnica 3D¹³, *Ryan* (Chris Landreth, 2005), o suspense policial adulto animado em rotoscopia¹⁴

¹¹ Na imagem, as celebridades: Groucho Marx, Clark Gable, Bing Crosby, James Cagney, Humphrey Bogart, Tyrone Power, Sonja Henie, Cary Grant, Jimmy Stewart e Dorothy Lamour. Disponível em: <http://cherylhonigford.com/index.php/2017/03/26/it-all-started-with-merrie-melodies/>. Acesso em: 28 out. 2018.

¹² A animação dita 2D se utiliza de desenhos realizados em duas dimensões, ou seja, traço e preenchimento (ou não) de cor, seja tradicional (com uso de papel), ou digital (já desenhado no *software* de animação ou vetorial). Antônio Moreno a chama, simplesmente, de “desenho animado”, uma vez que na sua época não havia outra maneira de realizar este efeito. (MORENO, 1978, p. 14) Hoje contamos com *softwares* para realizar em 2D e 3D, e variadas técnicas tradicionais e digitais.

¹³ A animação 3D requer um *software* que simule um ambiente tridimensional. Nele, o personagem ou objeto animado é “modelado” no computador, como uma massa de modelar, colorido virtualmente, e animado por meio da movimentação digital deste “boneco virtual”.

¹⁴ A animação em rotoscopia se apropria de uma gravação pré-existente de atores ou animais em movimento, que simulariam o que a animação deveria fazer. Mais que uma referência visual, o animador desenharia os quadros sobre os quadros da gravação, gerando o movimento mais realista possível. Esta técnica pode gerar uma polêmica entre os animadores e o que estes considerariam “animação”, uma vez que pareça “amadora”, e abre mão do estudo do movimento e das técnicas de desenho e animação propostas por Ollie Johnston e Frank Thomas, no início do século passado. Entretanto, a *rotoscopia* colaborou a compreender estes estudos e produzir variadas obras com qualidade (THOMAS, JOHNSTON, 1981, p. 320) – incluindo o contemporâneo e já citado, *Com amor, Van Gogh*.

e óleo sobre tela, *Com amor, Van Gogh (Loving Vincent)*, Dorota Kobiela; Hugh Welchman, 2017), as séries animadas para todos os públicos, em gênero *cartoon* em 2D, como o já citado *Merrie Melodies* (Warner Bros., 1931-1969), as séries animadas para o público pré-escolar em 2D *cut-out*¹⁵, como *Peixonauta* (Discovery Kids, 2009-2019), e as *sitcoms*¹⁶ adultas animadas com uso de 2D e 3D, como *Os Simpsons (The Simpsons)*, FOX, 1989-2019). A animação está presente no cinema e na publicidade em suas mais variadas formas. Além de técnica escolhida para toda a obra, ela pode surgir como um efeito visual, abertura de uma obra *live action*, artifício para uma cena diferenciada, ou de imaginação ou memória; seja em *stopmotion*¹⁷, *motion graphics* (animação de formas geométricas e letras), em formato 2D, 3D, entre outros. Assim, é importante frisar que “o desenho animado de puro entretenimento transforma-se apenas num dos muitos ramos da arte animada” (MIRANDA, 1971, p. 29).

A animação é assim uma ferramenta multiforme e inconstante, em função dos desejos do realizador e do produtor. A razão é simples: ela é uma técnica (ou melhor, um conjunto de técnicas), e não um gênero, como tantas vezes se lê. Essas diferentes técnicas permitem de fato realizar filmes que pertencem a todos os gêneros (filme negro, comédia musical, burlesco, filme de terror, filme de guerra, etc.), inclusive nos modos de documentário e experimental, e responder a tentativas artísticas e comerciais tão variadas como o cinema em filmagem real (DENIS, 2010, p. 7).

Norman McLaren acreditava que a animação nada mais era que a arte em movimento. (MCWILLIAMS, 1991). Um dos primeiros grandes artistas da animação, o experimental canadense era apenas um dos vários que se aventuraram a desenhar em cima de rolos de filme, ou descobrir a animação por meio de fotografias (*stopmotion*), e a animação tradicional 2D (por meio de fotos de uma sequência de desenhos feitos à mão). Especula-se que a primeira obra

¹⁵ O 2D *cut-out*, ou animação de recorte, ou ainda “animação econômica”, se assemelha a uma animação de bonecos para teatro de sombras. Os desenhos dos membros, cabeça e tronco são recortados, aproveitados e movimentados, em prol de uma produção mais rápida e, claro, econômica (NESTERIUK, 2010, p. 50).

¹⁶ A *sitcom*, enquanto subgênero da comédia, é um formato seriado que apresenta humor situacional com uma fórmula fixa: uso de personagens tipificados, um breve silêncio que antecede as *gags* (piadas), e esquemas pré-definidos e repetidos, de problemas na trama e de como e onde o humor surgiria (ESQUENAZI, 2010, p. 101).

¹⁷ A animação em *stopmotion* consiste na manipulação de fotografias para simular o movimento. Ao invés de filmar ou gravar um objeto ou ator em movimento, este seria, aos poucos, movimentado e, em seguida, fotografado para criar um dos vários quadros de uma animação. (MORENO, 1978, p. 10).

animada seja o curta-metragem *Fantasmagorie* (Émile Cohl, 1908), uma obra de dois minutos de duração, uma animação 2D adulta experimental, com tons de humor dentro de um universo onírico. O início da animação, no mundo, então, seria marcado por experimentações artísticas em curtas-metragens, em sua maioria, ainda que direcionadas ao público adulto. (MORENO, 1978, p. 50). De acordo com Mittell (2004), eram principalmente os adultos que desfrutavam dos filmes animados exibidos nos cinemas, durante a primeira metade do século XX, antes do surgimento da televisão.

Os estúdios Disney implementaram um formato industrial para a produção de animação, que inspiraria outros estúdios (MORENO, 1978, p. 53), uma vez que a chamada “Era de Ouro da Animação” produzia de forma massiva variados curtas em formato seriado para exibição nos cinemas (BARRIER, 1999).

Exibidas tanto nos *nickelodeons* quanto nas salas de cinema, as séries de animação surgem no final da década de 10 e diminuem de produção a partir dos anos 60 do século XX, quando passam a ser produzidas, em sua quase totalidade, diretamente para a televisão. Atualmente, a presença da animação no cinema se restringe aos longas e curtas-metragens, estes últimos exibidos em festivais, mostras ou, eventualmente, antes de um filme de maior duração em cartaz no circuito comercial. (NESTERIUK, 2010, p. 28)

Enorme sucesso na época, *Gato Félix* (*Felix the Cat*, 1919), estreou em cerca de 200 episódios exibidos no cinema. Entretanto, não se adaptou bem à mudança pra o filme falado, e *Mickey Mouse* (1928-1953), ao lado de *Merrie Melodies* (1930-1970), *Betty Boop* (1932-1939), *Popeye* (*Popeye the Sailor*, 1933-1957), *Tom & Jerry* (1940-1967), e *Pica-Pau* (*Woody Woodpecker*, 1940-1972) encantaram¹⁸ o público de todas as idades dos cinemas falados, apresentando variadas temáticas, e, sendo reprisados também, na televisão.

Ao migrarem para a televisão, além da grade e da programação ter contribuído à aceitação do público infantil, conforme citado anteriormente, outro fator importante para

¹⁸ Os estúdios Disney produziram 141 episódios da personagem para o cinema, ao lado de cerca de 1000 episódios de *Merrie Melodies* e *Looney Tunes* para o cinema, 110 de *Betty Boop*, e mais de 200 de *Popeye*, 161 de *Tom e Jerry*, e 200 de *Pica-Pau* (NESTERIUK, 2010, p. 33).

disseminar a associação desta técnica a este público foi a implementação da censura nos Estados Unidos, por parte da *Federal Communications Commission* (FCC) - órgão responsável pela regulamentação e classificação do conteúdo veiculado na mídia estadunidense, com atuação marcante a partir da década de 1940. Assim, diversos episódios das obras acima, ou seus trechos considerados ofensivos ou inapropriados foram eliminados ou editados. “Em outras palavras, a aparição ou menção à violência, humor negro, cigarros, bebidas alcoólicas, armas, erotismo e qualquer conteúdo ‘suspeito’ era censurado sob a rubrica de proteção às crianças.” (NESTERIUK, 2010, p. 73).

Consequentemente, as primeiras obras seriadas animadas que seriam produzidas especificamente para a televisão – e não reprises dos *theatricals* -, teriam seu público-alvo estritamente infantil, sob as regras desta censura, com uso de baixo orçamento (para fazer frente à compra das reprises), e vistas como marginais pela crítica, pelos anunciantes e até mesmo pelas próprias emissoras (*Ibidem*). *Super Mouse* (*Mighty Mouse*, FOX, 1942-1961), baseado no personagem Superman, bem como as produções dos estúdios Hanna-Barbera - como *Jambo e Ruivão* (*The Ruff and Reddy Show*, NBC, 1957-1960), *O Show do Pepe Legal* (*Quick Draw McGraw*, Syndication, 1956-1961), *Bibo Pai e Bobi Filho* (*Augie Doggie and Doggie Daddy*, Syndication, 1959-1961) - eram as poucas produções animadas não reprisadas que fariam sucesso nos anos 1950.

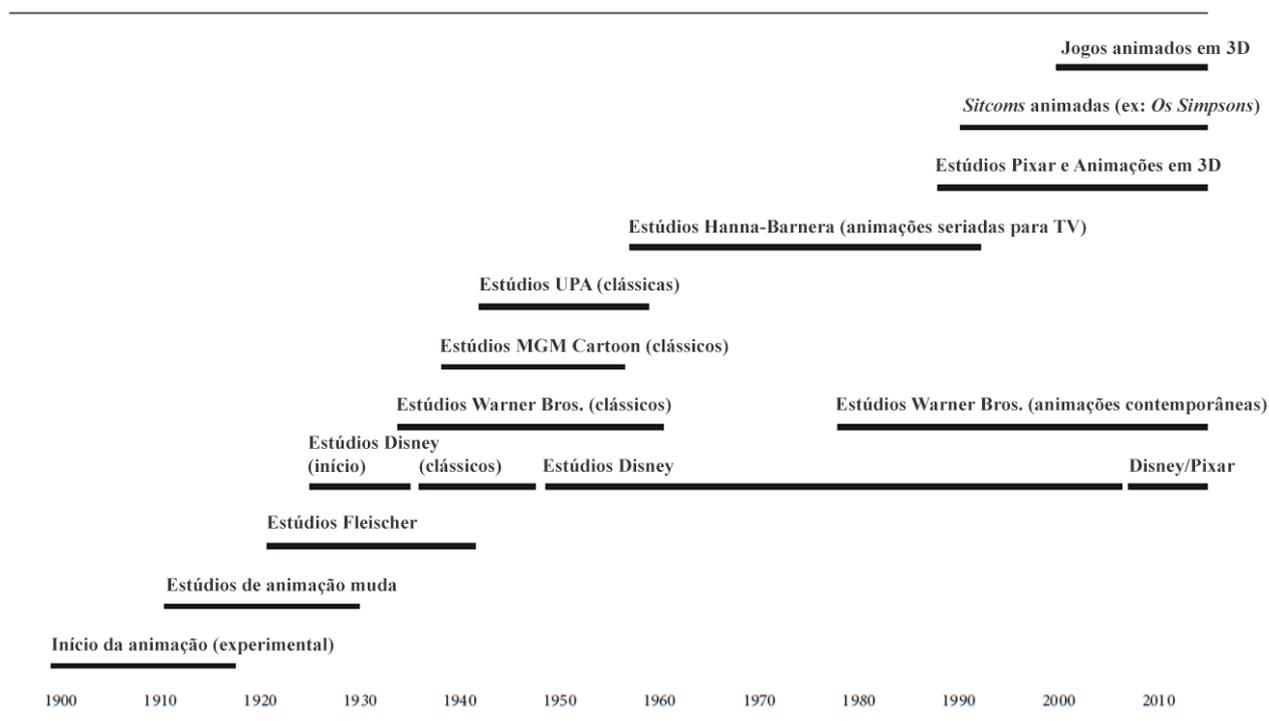
FIGURA 2 – HANNA-BARBERA



Alguns dos muitos personagens das séries animadas criadas pelos estúdios Hanna-Barbera. Ao centro, caricaturas dos próprios William Hanna e Joseph Barbera. Fonte: Livro *Mídia, experiência e interação: leituras críticas sobre a comunicação*. (CAMARGO, 2017, p. 69).

Nos anos 1960, surge o maior sucesso animado seriado até então, também, pela Hanna-Barbera: *Os Flintstones* (*The Flintstones*, ABC, 1960-1966). Ainda que infantil, respeitando a censura, era a primeira animação baseada no formato *sitcom* e de grande sucesso de audiência, parodiando celebridades e quebrando a regra do horário matutino para animações, já que por seis anos se manteve no horário nobre. O estúdio também se manteve como o de maior produção seriada até os anos 1990, uma vez que oferecia orçamentos dez vezes mais baratos que as concorrentes Disney (*The Mickey Mouse Club*, ABC, 1955-1996) e UPA (*Mr. Magoo*, NBC, 1949-1977). Para ilustrar melhor as décadas e o período de produção destes estúdios, Patrick Power (2012) elaborou o seguinte infográfico.

FIGURA 3 – A ANIMAÇÃO MAINSTREAM ESTADUNIDENSE



Além dos já mencionados estúdios UPA, Disney e Hanna-Barbera, o quadro apresenta outros estúdios. *Looney Tunes* (Warner Bros.) teve várias versões, inclusive nos anos 2010, enquanto *Tom e Jerry* (MGM), *Popeye*, *Betty Boop* (ambos dos estúdios Fleischer) e as animações silenciosas não continuaram suas produções para além dos *theatricals*, sendo somente reprisados na TV. A participação dos estúdios Disney, entre os anos 1950 e 2000 é, em sua maioria, marcada pela produção de longas-metragens, uma vez que suas obras seriadas perderiam em número para os estúdios Hanna-Barbera (POWER, 2012, p.27).

Em 1961, Newton Minow, executivo responsável pela FCC, já havia encabeçado um movimento de crítica à banalidade da televisão, que teve como principal alvo justamente os desenhos animados. Em resposta, foram produzidas e exibidas séries de caráter predominantemente educativo, como *Discovery*, *Exploring*, *1,2,3 – Go!* que, apesar de agradarem aos críticos, não tinham audiência expressiva e afastavam os principais anunciantes. (NESTERIUK, 2010, p. 84)

Desta maneira, surge o *edutainment* (entretenimento educativo), ou a primeira tentativa de se fragmentar o público infantil entre o pré-escolar e de primeira infância, e o propriamente infantil (entre 7 e 11 anos de idade). Assim, a década de 1970 é marcada por obras pré-escolares educativas, como *Vila Sésamo* (*Sesame Street*, NET, 1969-2019), obra em *live action* com animações e *puppets*; e obras infantis de humor leve, como *Corrida Maluca* (*Wacky Races*, CBS, 1968-1969) e *Scooby Doo* (*Scooby-Doo, Where Are You!*, CBS, 1969-1971). No Japão, nesta década, há a popularização do *anime*, o desenho animado seriado oriental, com obras

como *Astro Boy* (NBC, 1963-1975) e *Speed Racer (Mach Go Go Go)*, (ABC, 1966-1968). A presença do *anime* no mundo, a partir de meados dos anos 1970, influenciaria narrativas, *design* e situações nas animações seriadas mundiais.

Nos anos 1980, a censura na animação seriada cai, uma vez que ocorre uma mudança na presidência da FCC, que resolve defender a TV como uma indústria. Com o ápice das marcas de brinquedos infantis Mattell e Hasbro, as animações facilmente seriam licenciadas. Surge uma categoria chamada *toys-cum-cartoons*, ou seja, séries animadas criadas somente para serem adaptadas posteriormente em brinquedos, como *He-Man (He-Man and the Masters of the Universe)*, múltiplas emissoras simultaneamente, (1983-1985), *Caverna do Dragão (Dungeons and Dragons)*, (CBS, 1983-1985), e *Transformers* (Cartoon Network, 1984-1987) – animações que já começariam a apresentar tons de violência, ainda que direcionados ao público infantil. (*Ibidem*, p. 88).

Nos anos 1990, quando a FCC retornou a exigir providências sobre o conteúdo das novas séries de animação, elas já eram consideradas iguais ao restante dos gêneros televisivos e tiveram, apenas, que indicar a classificação etária para se adequar aos horários de exibição. (CAMARGO, 2017, p. 72)

Em meio a esta transformação, do público de todas as idades para o público infantil, vale lembrar que a animação de formas geométricas, ícones e palavras, conhecida como *motion graphics*, ainda se mantinha como escolha para a abertura de obras adultas em *live action*, como *007 – Contra o Satânico Dr. No (Doctor No)*, (Terence Young, 1962) e *O Corpo que Cai (Vertigo)*, (Hitchcock, 1958), por exemplo. Ainda assim, os campos do *motion* e do 2D estariam com seus lugares bem definidos e distantes (VELHO, 2008).

Até que, em 1986, com o surgimento do canal FOX, aberto na televisão americana, surge a primeira série animada *sitcom* adulta, *Os Simpsons (The Simpsons)*, (FOX, 1989-2019), capaz de conquistar o horário nobre em sua primeira temporada e manter-se como série de sucesso até hoje (NESTERIUK, 2010, p. 90).

1.2 A animação ganha variados públicos

Aponta-se aqui dois grandes aliados à evolução dos públicos da animação: o advento do vídeo cassete e o da televisão à cabo.

Nos anos 1960, o cinema de longa-metragem estadunidense passava por uma crise com o desmantelamento do monopólio das *majors* com as leis antitruste, e a competição com a televisão. Desta maneira, vivenciava baixos números de bilheteria e de produção de obras. Além disso, nos anos 1970, surgia o vídeo cassete, que possibilitava a reassistibilidade. Assim, o cinema adquiriria novas estratégias, nos anos 1970 e 1980, para retomar o perfil industrial. Isto incluiria abarcar um público maior, atraindo também o público jovem; obras de baixo orçamento; atenção à política e aos costumes; uma escolha rigorosa do tema da obra, revisitando ou mesclando gêneros clássicos; e uso de intensa publicidade e *marketing* para seduzir ainda mais consumidores a colaborar com as bilheterias – e com o consumo de suas obras também, *a posteriori*, em mídia física. Desta maneira, nasce o cinema *blockbuster*, ou a *Nova Hollywood*, com obras de grande bilheteria, como *Guerra nas Estrelas – Uma Nova Esperança (Star Wars: Episode IV – A New Hope*, George Lucas, 1977) e *Indiana Jones e os Caçadores da Arca Perdida (Raiders of the Lost Ark*, Steven Spielberg, 1981), que, abarcando um amplo público, poderia apresentar discussões e situações pertinentes ao mundo adulto, ainda que incluindo ícones do imaginário infantil, como heróis, e um humor de simples compreensão para os pequenos. (COSTA, 2003, p. 135-140)

De acordo com Pereira (2014), na animação, este processo de ampliação de públicos se inicia anos mais à frente, com obras dos estúdios Disney como *Pocahontas* (1994), *A Bela e a Fera (The Beauty and the Beast*, 1991), *A Pequena Sereia (The Little Mermaid*, 1989), e *O Rei Leão (The Lion King*, 1995), nas quais, por exemplo, poderiam apresentar sangue explícito. Sérgio Nesteriuk afirma que, nos anos 1990, a animação em longa-metragem começa a ganhar prestígio e crescer sua produção, uma vez que também remeta à memória da geração de adultos

que cresceram vendo animações seriadas, permitindo obras direcionadas ao grande público e, por exemplo, o lançamento do longa-metragem adulto *Uma Cilada para Roger Rabbit (Who Framed Roger Rabbit, Robert Zemeckis, 1988)* - paródia do cinema *noir* que combinava cinema *live action* com animação 2D, em um universo ficcional na qual humanos interagiam com personagens animados. (NESTERIUK, 2010, p. 91).

Para Rodrigo Carreiro (2016), grande parte desta ampliação de públicos também se deu por conta de um aumento na concorrência, gerando uma pressão nos estúdios Disney a também melhorarem a qualidade de seus longas-metragens, tecnologicamente e do ponto de vista narrativo. Para o pesquisador, *Rei Leão* seria o grande marco deste novo período da animação hollywoodiana, incentivando, além dos estúdios Disney, os estúdios Pixar, Dreamworks, entre outros, a seguirem a nova tendência (CARREIRO, 2016).

FIGURA 4 – O REI LEÃO



Cena do longa-metragem animado. É explícito o assassinato do rei, cometido pelo irmão, que o atira de um penhasco. Fonte: News Cult.¹⁹

Com esta iniciativa, obras de classificação livre em longa-metragem para todos os públicos poderiam abarcar assuntos mais “adultos”, como a violência, ação, traição, mentira, morte, entre outros. Ainda que alertando os pequenos, com certo didatismo, sobre os perigos

¹⁹ Disponível em: <http://newscult.com/goes-childhood-scar-mufasa-werent-actually-brothers/>. Acesso em: 01 dez. 2018.

destes. *Toy Story* (Pixar, 1995), primeiro longa-metragem produzido inteiramente em 3D, por exemplo, teria como temática principal a amizade e o medo do abandono, além de vilão um garoto que sente prazer em torturar brinquedos; e a Senhora Incrível, em *Os Incríveis* (*The Incredibles*, Pixar, 2003), teme que seu marido possa a estar traindo. Para ela, o medo do abandono e da fragmentação da sua família – medo “adulto” - sobrepõe o medo de um vilão que ameaça o planeta - medo mais infantil; cativando simultaneamente estes públicos. Para Bergan, o cinema de animação, ao desenvolver narrativas com distintos temas, tem como objetivo principal “atrair sempre a maior faixa etária possível” (BERGAN, 2009, p. 118).

Há um propósito maior, de chamar o público adulto para ter prazer nessas animações. Lembro da minha infância, quando meus pais me acompanhavam no cinema para ver filme infantil e claramente não escondiam o quanto estavam entediados. Só estavam ali porque era preciso um adulto para acompanhar. Não era incomum encontrar meu pai dormindo. (CARREIRO, 2016²⁰)

No caso da animação seriada, a televisão à cabo seria um dos grandes responsáveis pela evolução de seus públicos. Além do canal aberto FOX, evidenciou-se o êxito dos canais segmentados a cabo MTV, CNN, e ESPN, permitindo emissoras que pudessem apresentar conteúdo musical, esportivo, de noticiário, e até de animações. Os variados canais, cada um direcionado a um público de nicho, garantiria um dia todo de programação que agradaria seu espectador seletivo. A animação seriada, assim, poderia se segmentar entre canais infantis, canais para crianças pré-escolares, e canais adultos, sem mais depender de uma faixa de horário na programação da televisão aberta.

A animação adulta, pela primeira vez, encontraria seu público com o sucesso de *Os Simpsons*, pela FOX. Canal que ainda inspiraria outras animações *sitcom* animadas adultas de perfil similar, como *O Rei do Pedaco* (*King of the Hill*, FOX, 1997-2010), *American Dad!* (FOX, 2005 – 2019), *Family Guy* (FOX, 1998-2019), *The Cleveland Show* (FOX, 2009-2013),

²⁰ Em entrevista cedida ao Diário de Pernambuco. Disponível em: http://www.diariodepernambuco.com.br/app/noticia/viver/2016/03/21/internas_viver,633976/cada-vez-mais-sofisticadas-fabulas-do-cinema-passam-licoos-e-miram-ta.shtml. Acesso em: 01 dez. 2018.

Futurama (FOX, 1999-2013). Além da FOX, o canal Comedy Central apresentaria o adulto *South Park* (Comedy Central, 1997-2019), exibido no Brasil, na época, na emissora MTV (NESTERIUK, 2010, p. 98). No Brasil, a MTV Brasil também seria responsável por exibir outras animações adultas estadunidenses, como *Aeon Flux* (MTV, 1991-1995) e *Beavis & Butt-Head* (MTV, 1993-2011); e ainda criaria seu próprio estúdio de animação, responsável por produzir e exibir as séries *Liga de VJs Paladinos* (MTV, 2003-2007), *Fudêncio e Seus Amigos* (MTV, 2005-2011), animações adultas com humor e situações tipicamente brasileiros (*Ibidem*, p.119). Importante salientar que animações para o público adulto não necessariamente apresentam cenas inapropriadas para menores, podendo ser consideradas adultas pela complexidade de seu *design*, roteiro, e temas do cotidiano adulto, por exemplo.

A popularização do *anime* pelo mundo traria, também, ao Brasil, obras orientais infantis, como *Sakura Card Captors* (Cartoon Network, 1998-2000) e *Sailor Moon* (Rede Manchete, 1992-1993); assim como obras recheadas de violência e discussões sobre a vida adulta, como *Cavaleiros do Zodíaco* (*Saint Seiya*, Rede Manchete, 1986-1989) e *Dragon Ball* (SBT, 1986-1989), que, apesar de exibidos em horários, programações e emissoras infantis em nosso país, já abordavam assuntos como a sexualidade.

No Oriente, é comum a proliferação de obras animadas (*animes*) enquanto adaptações dos quadrinhos japoneses (*mangá*), uma vez que a tradição dos quadrinhos no Oriente já dure séculos, e seu mercado amadurecido já apresentava uma fragmentação de suas obras em variados gêneros e públicos-alvo. Consequentemente, estas animações seriadas também seguiriam estas variedades de gêneros e públicos. Entretanto, não é incomum que uma série adulta oriental dos anos 1980 acabe caindo em uma programação infantil nas emissoras ocidentais, erroneamente.

Somente a partir dos anos 2000, é que seria muito mais comum observar séries animadas direcionadas ao grande público, no Ocidente, dentro da grade de exibição de canais infantis,

apresentando personagens jovens, diálogos ágeis, humor visual unido ao humor sofisticado, alta ironia, e referência a situações contemporâneas (NESTERIUK, 2010, p. 102).

Obras estadunidenses como *Samurai Jack* (Cartoon Network, 2001-2017), *Avatar – A Lenda de Aang* (*Avatar: The Last Airbender*, Nickelodeon, 2005-2008), e *Star Wars: Clone Wars* (Cartoon Network, 2008-2019), se inspiram no *design* e temas do Oriente, ao mesmo tempo em que usam da fantasia e da aventura pra abordar conflitos psicológicos e políticos – temas da vida adulta, com leveza para os pequenos. Já *Gravity Falls* (Disney Channel, 2013-2014), *Steven Universe* (Cartoon Network, 2013-2019) e *Hora da Aventura* (*Adventure Time*, Cartoon Network, 2010-2018), ignoram totalmente uma influência oriental. Por meio do traço *cartoon* ocidental, retratam o trajeto de um protagonista infantil atravessando a infância, a adolescência e descobrindo o mundo que o envolve, com humor, fantasia e aventura.

Estas obras de grande público seriam capazes de envolver, também, grande movimentação nas redes sociais, e em eventos de encontro de fãs – em sua maioria, jovens adultos.

Estas temáticas amplas na trama, bem como a adoração de fãs, também são características do objeto desta pesquisa, a série animada brasileira *Irmão do Jorel* (Cartoon Network, 2014-2019).

1.3 A animação seriada brasileira contemporânea

A animação seriada brasileira, por tantos anos, se restringiria a pouquíssimos exemplares em exibição, tendo um crescimento expressivo em suas produções somente no séc. XXI.

A televisão brasileira, assim como a televisão estadunidense, a princípio, reprisaria os *theatricals* estadunidenses. E esta exibição das obras americanas e japonesas é característica até os dias atuais. Falar de uma produção originalmente brasileira é pensar nas dificuldades de produção, inversamente proporcionais à dedicação e ao talento nacional reconhecido em premiações pelo mundo.

Do início do século XX até os anos 1960, a animação brasileira é puramente marcada por curtas experimentais, exibidos e premiados em festivais, bem como o primeiro longa-metragem brasileiro, *Sinfonia Amazônica* (Anélio Latini, 1953), que levaria seis anos para ser concluído. Já os anos 1970 nos apresentam os longas seguintes, *Presente de Natal* (Álvaro Henrique Gonçalves, 1971) e *Pinconzé* (Ypê Nakashima, 1972), e obras animadas da publicidade que são lembradas até hoje, produzidas por Wilson Pinto, Horácio Young, Walbercy Ribas Camargo, Alcídio da Quinta, Jorge Bastos, Heucy de Miranda, José Campos, Luiz Briquet, Wilson Robledo e Amandio Amaral. (MORENO, 1978, p. 57-123).

Nos anos 1980, o quarto longa-metragem animado, *Boi Aruá* (Chico Liberato, 1983), é lançado, e é montada a primeira linha industrial de audiovisual de Mauricio de Souza, responsável pela produção de várias animações (séries, curtas e longas-metragens) da *Turma da Mônica* - inspiradas nos quadrinhos homônimos, do final da década de 1950. Surgiria, então, a primeira série animada brasileira, a *Turma da Mônica* (1981-1985), bem como os longas-metragens animados: *As Aventuras da Turma da Mônica* (1982) e *A Princesa e o Robô* (1983).

Com o fim da Embrafilme em 1990 e a grave crise financeira vivida no país, a produção de cinema – e de animação – cai vertiginosamente no início da nova década. Entretanto, ainda

é possível apontar os sucessos da TV Cultura, *Rá-Tim-Bum* (1990-1994) e *Castelo Rá-Tim-Bum* (1994-1997), obras em *live action* que apresentavam cenas animadas em variadas técnicas; e o longa-metragem *Cassiopéia* (Clóvis Vieira, 1996), produzido em 3D.

Pode-se apontar como obras seriadas animadas, *Os Urbanóides* (TV Cultura, 1991), de Cao Hamburger, entre outras produções, nos anos 2000, em grande parte educativas, ocupando espaço pequeno nas grades televisivas. Dentre os adultos, os já citados *Liga de VJs Paladinos* (MTV, 2003-2007), *Fudêncio e Seus Amigos* (MTV, 2005-2011), da MTV Brasil. E os longas-metragens dos estúdios Maurício de Souza: *Cine Gibi* (2004), *Cine Gibi 2* (2004), *Uma Aventura no Tempo* (2007), *Cine Gibi 3* (2008), *Cine Gibi 4* (2009) e *Cine Gibi 5* (2010).

Por meio de incentivos variados advindos do MinC, FSA, e do AnimaTV, a partir dos anos 2000, é que a animação brasileira tomaria, finalmente, um lugar de autossuficiência e mercado – ambiente anteriormente habitado principalmente pelas obras seriadas de Maurício de Souza e pela publicidade.

A iniciativa do AnimaTV, por exemplo, visava uma presença maior de animação brasileira nas grades de exibição infantis. Em 2008, foi o primeiro programa de fomento à produção e teledifusão de séries de animação brasileiras, uma iniciativa pioneira buscando o estímulo da indústria nacional da animação. O AnimaTV foi uma realização da Secretaria do Audiovisual - SAV, da Secretaria de Políticas Culturais - SPC (ambas do Ministério da Cultura), da Empresa Brasil de Comunicação - TV Brasil, da Fundação Padre Anchieta – TV Cultura, da ABEPEC - Associação Brasileira das Emissoras Públicas, e contando com o apoio institucional da ABCA - Associação Brasileira de Cinema de Animação. Dezesete pilotos, selecionados entre 257 projetos inéditos, foram fomentados pelo programa e exibidos na TV Brasil e TV Cultura, além de outras 20 emissoras, bem como eventos internacionais de venda de séries animadas, em 2010, como KidScreen, MIPCOM e MIP Kids (NESTERIUK, 2010, p. 130).

Estes pilotos tornaram-se séries animadas de alta audiência, com mais de uma temporada, como *Carrapatos e Catapultas* (TV Brasil, 2011-2013), *Zica e os Camaleões* (TV Brasil, 2014-2019), *Historietas Assombradas* (Cartoon Network, 2013-2019), e *Tromba Trem* (TV Cultura, 2011-2017). Mas somente com a nova Lei do Audiovisual, 12.485, é que o crescimento da produção seriada animada seria altamente significativo.

Segundo a lei, cerca de três horas e trinta minutos semanais do horário nobre das emissoras devem ser dedicadas à veiculação de conteúdos audiovisuais brasileiros, sendo que no mínimo metade deve ser produzida por produtora brasileira independente. Com isso, o espaço na grade das emissoras por assinatura aumentou e, conseqüentemente, foi expandido o número de produções nacionais. Esse crescimento também influenciou positivamente a qualidade das produções, refletindo-se na aceitação do público. Segundo o monitoramento do IBOPE, publicado em matéria da ANCINE, produções brasileiras exibidas pelo Cartoon Network, como *Turma da Mônica*, *Sítio do Pica-Pau Amarelo*, *Historietas Assombradas*, *Gui & Estopa*, *Tromba Trem* e *Carrapatos e Catapultas* estão entre as mais assistidas no canal, com uma audiência média de 15% acima de outros programas. (CAMARGO, 2017, p. 81)

A partir do AnimaTV e da vigência da lei, variados editais brasileiros foram gerados pelo MinC, SPCine, ANCINE, FSA, BNDES, por outras iniciativas públicas, e por empresas privadas para colaborar com o fomento do audiovisual brasileiro. Estes, hoje²¹, incentivam não somente a produção de obras animadas seriadas, bem como obras transmidiáticas²², curtas, *games*, e longas animados. Grande parte dos *promos*²³ e pilotos criados pelo AnimaTV (ganhadores ou não), juntamente a projetos inscritos em variados editais, evoluíram para séries animadas hoje em exibição nas mais variadas emissoras abertas e pagas da TV brasileira, intensificando o mercado e atraindo olhares de todo o mundo²⁴.

²¹ Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/editais-audiovisual-gera-futuro>. Acesso em: 28 out. 2018.

²² Jenkins apontava a transmidiação como uma exploração de um mesmo universo narrativo nas variadas mídias. Mais que uma reprodução ou adaptação da mesma obra para outras janelas de exibição, um universo transmídia demandaria que seu conteúdo ficcional fosse grandioso o suficiente para explorar uma trama diferente a cada mídia, de forma que todas se completassem e, ao mesmo tempo, funcionassem de maneira independente. (JENKINS, 2009).

²³ Diferente do piloto, o *promo* não seria um episódio completo da obra. Maior que um trailer, deve apresentar o conteúdo da obra de maneira completa e sucinta.

²⁴ Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2018/06/15/Por-que-a-anim%C3%A7%C3%A3o-brasileira-est%C3%A1-em-alta-no-mundo>. Acesso em: 28 out. 2018.

Observa-se que parte destas obras em exibição apresentam grande influência vinda dos formatos de narrativa e temáticas das animações seriadas estadunidenses. O brasileiro *Osmar, a Primeira Fatia do Pão de Fôrma* (Gloob, 2013-2019), por exemplo, se baseou no formato das *sitcoms* estadunidenses, principalmente em *Seinfeld*²⁵ (NBC, 1989-1998). Tanto esta obra, como *Irmão do Jorel* (Cartoon Network, 2014-2019), apresentam humor visual imprevisível, com tons de ironia, inspirado ora no humor da *sitcom*, ora no surrealismo - como já visto em obras mais antigas, como *Merrie Melodies*, e estendido ao completo humor absurdo, como visto em *Apenas Um Show* (2010-2017) e *Hora da Aventura* (2010-2018), líderes em audiência no Cartoon Network²⁶. Além disso, compreendem uma gama de fãs de idades variadas, já que a animação brasileira também²⁷ se encontra no estágio de combinar temáticas adultas e infantis.

Entretanto, é importante apontar como produções nacionais, como *A Mansão Maluca do Professor Ambrósio* (TV Rá-Tim-Bum, 2010-2019), *Sítio do Pica-Pau Amarelo – série animada* (Cartoon Network, 2012-2016), e *Turma da Mônica* (Cartoon Network, 2004-2019) ainda se direcionam a um público único – o infantil pré-escolar-, apresentam situações e humores tipicamente brasileiros e são capazes de ignorar as referências estadunidenses e orientais, para criar seu próprio modelo nacional.

Irmão do Jorel, ainda que inspirado nos formatos narrativos das séries americanas, consegue, ainda, nos remeter a momentos da história de nosso país, e também a situações tipicamente brasileiras, assunto que será aprofundado no último capítulo desta pesquisa.

²⁵ Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/folhinha/dicas/di01091203.htm>. Acesso em: 28 out. 2018.

²⁶ Disponível em: <https://www.omelete.com.br/series-tv/cartoon-network-e-o-canal-mais-assistido-da-tv-paga-entre-julho-e-setembro-segundo-ibope>. Acesso em: 29 nov. 2018.

²⁷ Disponível em: https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2016/01/28/interna_diversao_arte,515504/animacoes-que-concorrem-ao-oscar-dialogam-com-publico-infantil-e-adult.shtml. Acesso em: 01 dez. 2018.

CAPÍTULO DOIS: A ANIMAÇÃO *CARTOON* ATINGE O *FANDOM*

Interessante observar como a animação seriada ocidental (*cartoon*) contemporânea é capaz de atrair grande movimentação do comportamento de fãs. Obras como *Hora da Aventura*, *Gravity Falls*, e *Steven Universo*, além de apresentarem altos números de audiência, capturam grandes comunidades de fãs (*fandoms*) - capazes de interagirem digitalmente (nas redes sociais, fóruns e *sites* de cultura participativa) (JENKINS, 2009), e pessoalmente, nos mais variados eventos de encontro destas comunidades.

Até poucos anos, o território do fã comunicaria com pouquíssimos temas, como os heróis de quadrinhos estadunidenses, séries complexas em *live action* e obras animadas adultas complexas orientais (BRIENZA, 2015). Mas como o *cartoon* adentra este campo de admiração?

Pensar a animação ocidental hoje, para todos os públicos, é também compreender como esta poderia fazer frente à reassistibilidade, à alta popularidade das séries orientais, e ao acesso às novas mídias, podendo apresentar, também, uma complexidade narrativa (MITTELL, 2012). E esta é a chave para cativar *intensamente* um público.

2.1 Compreender o fã de TV

Conceituar o fã, no geral, segundo o pesquisador de comportamento de fã, Matt Hills (2015), é uma tarefa complicada. Vai muito além de consumir um produto regularmente com uma conexão emocional. Requer auto identificação com a obra, e uma atividade cultural relacionada a ela. É compreensível, entretanto, que certas pessoas tenham estes hábitos, e ainda não admitam ser consideradas fãs.

[...] o *fandom* é realizado de maneiras diferentes e pode significar diversas coisas em distintos micro-contextos, em diferentes momentos de interação social, e até mesmo em plataformas distintas. Ser um fã no *Tumblr* pode significar uma coisa, ser um fã numa convenção pode significar outra. Pode haver muitos tipos diferentes de *fandom* [...] a ideia de que se pode usar apenas uma definição de *fandom* é problematizada pelo fato de que ele se desenvolve

em tantas formas diferentes e em tantos contextos variados. (HILLS, 2015, p. 149)

Esta comunidade de fãs *ativos*, ou seja, que interajam entre si pessoalmente, ou digitalmente, geralmente é constituída, em sua maioria, por um público adolescente a jovem adulto. Esta faixa etária não só permite uma capacidade de participar com intensidade nestas atividades culturais - promovendo discussões, *fanfics*, *memes*, *cosplays*²⁸, e estando presentes em eventos, concursos, palestras, convenções, entre outros -, mas também possui um intenso desejo de se identificar em personagens ficticiais e demonstrar publicamente esta identificação (HOFFNER; BUCHANAN, 2005), podendo consumir produtos de licenciamento destas obras apenas para colecioná-los, e não para “brincar” com eles, por exemplo (HELJAKKA, 2017). Ainda assim, *fandoms* mais antigos, como os de Sherlock Holmes (personagem dos livros de Sir. Arthur Conan Doyle, 1887-1924), ou das séries *Doctor Who* (BBC, 1963-2019), *Star Trek* (NBC, 1966-2019), e *Star Wars* (George Lucas, 1973-2019), podem compreender fãs adultos, de idades mais avançadas, com atividade cultural bem menos²⁹ intensa. (BURY, *et al*, 2013).

A animação, conforme já citado anteriormente, sempre esteve no patamar de obra para todos os públicos, desde o grande sucesso que os *theatricals* faziam entre os adultos, à altíssima audiência na televisão. Para Rebecca Farley (2003), as *sitcoms* que funcionavam bem como animação, como *Os Flintstones*, *Os Simpsons* e *Ren & Stimpy* (Cartoon Network, 1991-1995), atraíam um grande público capaz de levá-las ao horário nobre, uma vez que apresentavam em suas tramas conteúdo adulto e humor irreverente. E, a partir dos anos 1990, seria cada vez mais

²⁸ *Fanfics* (obras ficticiais escritas por fãs) (SCODARI; FELDER, 2003) e *cosplays* (vem de “costume play”, se caracterizar como um personagem ficticional) (LAMERICHES, 2011) são comportamentos exclusivos de fãs. Já o *meme* é o mesmo que um viral dentro da “era da cultura participativa” na web 2.0 (JENKINS, 2014) e pode surgir como este, de maneira inesperada, atingindo várias pessoas pela *internet*. Entretanto, os fãs também são capazes de produzir *memes* (imagens e vídeos) que dialogam com o universo das obras que adoram, fazendo-os circular pela rede *online*, e carregando conteúdo cultural daquele *fandom*. (MARTINS, 2014).

²⁹ Para os pesquisadores, estes grupos formados por adultos de meia e terceira idade conseguiram migrar suas atividades de *fandom* do meio analógico (trocando VHS, se encontrando em fã-clubes, ou interagindo em fóruns no início da *internet*) às comunidades *online* (sites oficiais, *Facebook*, *Twitter* e *YouTube*). Mas sua participação no *Tumblr* e no *Pinterest*, por exemplo, é bem menos evidente (BURY, *et al*, 2013, p. 301).

comum observar o surgimento de animações seriadas direcionadas “para a família” (ou o grande público), por uma questão comercial. Para ela, este termo “para a família”, na televisão, não seria literal, como Disney faria em seus longas-metragens (obras para os pais se entreterem nos cinemas, ao lado dos filhos); pelo contrário, traria ironia, irreverência, violência, críticas ao contemporâneo, paródias, e piadas de mau gosto (como a presença de arrotos e flatulência) – o tipo de humor que, embora muitos não admitam, é capaz de divertir crianças e adultos (FARLEY, 2003).

FIGURA 5 – ANIMAÇÃO NO HORÁRIO NOBRE



Os Flintstones, *Os Simpsons* e *Ren & Stimpy*. A primeira série, única livre para todos os públicos, já visava o público amplo, com humor referencial adulto. Stoney Curtis, dublado pelo próprio Tony Curtis é uma das variadas participações especiais de celebridades na série animada. Nas séries seguintes, direcionadas somente ao público adulto (no canal Fox, e no horário adulto do canal Cartoon Network), estão presentes conteúdo sexual e de violência. Fonte: The Interrobang, O Vanguardista, e Indie Wire³⁰.

Uma vez admitido o surgimento do VHS e da TV a cabo como responsáveis para a ampliação de públicos no audiovisual, deve-se observar, também, o conseqüente surgimento da complexidade narrativa nas séries televisivas.

De acordo com Mittell (2012), a alta concorrência entre as emissoras a cabo, aliada à possibilidade da reassistibilidade proveniente do vídeo cassete, permitia que surgisse uma maior complexidade nas narrativas seriadas. A partir de diretores de cinema convidados, tendo David Lynch como precursor da complexidade, em *Twin Peaks* (ABC, 1990-1991), os

³⁰ Disponível em: <https://theinterrobang.com/the-5-top-flintstones-celebrity-characters/>, e em: <http://ovanguardista.ig.com.br/ri-man/2017-03-30/curiosidades-os-simpsons.html>, e em: <https://www.indiewire.com/2018/03/john-kricfalusi-ren-stimpy-creator-accused-sexual-harassment-underage-girls-1201945130/>. Acesso em: 01 dez. 2018.

episódios seriados poderiam apresentar uma continuidade entre si, além de tramas e discussões que ultrapassariam vários episódios antes de serem concluídos. A complexidade viria a se opor ao modo narrativo seriado tradicional, na qual as tramas se fechariam completamente a cada episódio, como já observado em *sitcoms*, e séries médicas e policiais, até os anos 1980. Além destas características, há o uso de um arco narrativo longo, que deveria conectar vários episódios e até temporadas, criando uma ligação de temporalidade e sentido, e a possibilidade de reassistibilidade e engajamento, com várias tramas e “efeitos especiais” narrativos, uma verdadeira “pirotecnia” narrativa. Como o conceito de complexidade narrativa não é muito restritivo e abrange uma larga gama de séries não convencionais, as obras consideradas complexas podem, inclusive, alternar entre episódios conectados ao arco longo e episódios isolados, como visto em *Arquivo X (The X-Files)*, FOX, 1993-2002), *Buffy, A Caça-Vampiros (Buffy, The Vampire Slayer)*, WB, 1997-2001), *Angel* (WB, 1999-2004), e *Família Soprano (The Sopranos)*, HBO, 1999-2007). Séries complexas como estas citadas, além de *LOST* (ABC, 2004-2010), apresentariam pirotecnias narrativas que exigiriam intensa reassistibilidade dos fãs para compreensão de suas regras únicas. Desta maneira, acabam atraindo um público ativo em comunidades de discussão e admiração das obras.

Para o Ocidente, o conceito de complexidade cabe, uma vez que, cada vez mais, esta indústria deixe de lado o formato clássico de narrativa seriada que se instaurou pela TV ocidental por muitos anos. Para o Oriente, esta discussão é totalmente diferente.

A animação oriental, que desde sempre apresentou obras seriadas de ambos os formatos, tradicionais e complexas, vem de uma tradição de séculos de um público amplo que consome ficção de maneira imagética. No Japão, desde o século VIII, data-se o consumo de imagens com textos, separados ou não por quadros, como o *emakimono* e o *ukiyo-e*, que originariam o quadrinho (*mangá*) consumido pelo grande público japonês (DANKO, 2018, p.18-26).

Em 1874 a primeira revista em *mangá* foi criada, a *Eishibun Nipposhi*, no entanto, devido a sua simplicidade a revista não durou mais do que três edições, mas esta acabou tendo influência na *Kisho Shimbun* (1875), outra revista de *mangás*, além da primeira revista totalmente de humor *mangá* japonesa a *Maru Maru Shimbun* (1877), que se manteve por mais de 30 anos. (*Ibidem*, p. 29).

A partir da crise de 1929, os quadrinhos orientais deixariam de ser influenciados somente pela mitologia ou pela literatura local, podendo abranger vários temas e públicos diferentes. O aclamado autor, Osamu Tezuka, famoso por definir o *design* moderno do *mangá* (com olhos grandes e traços mais simples), também revolucionou estas narrativas.

[...] não eram apenas as questões gráficas que marcavam os trabalhos de Osamu Tezuka, ao invés de sátiras adultas ou histórias completamente infantis, os trabalhos de Tezuka se voltavam para os questionamentos humanos, seus *mangás* não tinham mais como função apenas o entretenimento, seus trabalhos refletiam as questões subjetivas das pessoas e toda a gama de sentimentos que as acompanham, os trabalhos que realizou foram os que influenciaram toda a geração de *mangakas* seguintes. (*Ibidem*, p. 45)

Astro Boy (1952-1958) e *A Princesa e o Cavaleiro* (*Ribbon no Kishi*, 1953-1956), suas obras gráficas mais famosas, por exemplo, já apresentavam complexidade narrativa, fazendo frente ao formato clássico de *quase saga*, dos quadrinhos heroicos estadunidenses. Na quase *saga*, os episódios poderiam ser acompanhados de maneira independente, como autônomos, já que não são inconclusivos; mas ainda estão conectados em um universo ficcional (Marvel, ou DC, por exemplo), em suas narrativas e temporalidades (BARBIERI, 1992, p.51). Nas obras de Tezuka, sua estrutura narrativa complexa dependia de um compromisso de assiduidade do leitor.

Tezuka é o responsável por apresentar um método de impressão barata, capaz de manter a produção de *mangás* vigentes mesmo na crise provinda do pós-Segunda Guerra e, também, por criar um formato de produção industrial para as séries animadas orientais, barateando seu custo e exportando mundialmente a adaptação de suas obras em *mangá*, como séries complexas animadas (DANKO, 2018, p. 46).

FIGURA 6 – A PRINCESA E O CAVALEIRO



Na cena da série (*Ribbon no Kishi*, TV Tupi, 1968), a princesa Safiri recebe o apoio de seu anjo, Ching. Proibida de herdar o trono por ser uma mulher, a princesa se veste de homem e mantém este segredo desde seu nascimento. Os episódios acompanham a saga da garota defendendo o reino contra vilões da família real, outros herdeiros que querem desmascarar Safiri, e vilões do universo fantástico da própria série. De maneira contínua, vemos as dificuldades da princesa em conhecer outro príncipe e apaixonar-se também. Fonte: Revista Veja³¹.

A animação japonesa, ou *anime*, já tinha sua exibição no cinema desde a década de 1900. Há muitos anos, já era consumida e segmentada em variados públicos ou no grande público, bem como os quadrinhos, abrindo mão desta concepção ocidental equivocada de ligar a técnica estritamente ao público infantil. Não é surpresa, claro, que estes produtos, ao serem difundidos mundialmente a partir dos anos 1970, conquistariam variados fãs de diversas idades (NESTERIUK, 2010, p. 86), impressionando-os com temáticas adultas mescladas às infantis, e com uma complexidade narrativa seriada que demoraria a chegar no Ocidente - só sendo produzida nas séries em *live action* a partir de 1990.

Em um momento contemporâneo, na qual a complexidade narrativa também abarca a animação seriada contemporânea ocidental, é cada vez mais comum observar como o público de fãs ativos acabam por se afeiçoar cada vez mais por estas obras animadas – principalmente o público adolescente e adulto.

³¹ O *anime* e o *mangá* desta obra eram direcionados, principalmente, ao público infantil feminino. A trama principal da série contava com um caso do reino a ser resolvido – trama independente -, enquanto as secundárias conectavam todos os episódios, e tratavam da jornada da princesa em busca de amadurecimento, e melhores direitos a seu reino. Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/blog/memoria/a-princesa-e-o-cavaleiro-um-dos-avos-dos-animes-atuais/>. Acesso em: 12 dez. 2018.

2.2 A animação contemporânea como crítica

Para os fãs ativos, é de grande importância compartilhar e discutir suas percepções pessoais das tramas que acompanham (BAYM, 2000; JENKINS, 1995). O grande diferencial das animações contemporâneas para os grandes públicos é justamente acertar na inclusão, tendo como público secundário um nicho: os fãs que fazem parte de comunidades minoritárias, se sentindo, finalmente, representados por universos e personagens ficcionais que, no passado, já foram alvo de marginalização, estereótipo ou humor pejorativo. Ou ainda, incluir nas suas discussões, críticas referentes ao contemporâneo, de maneira que o público adulto também se divirta com este humor (ou drama) inteligente.

O Espanta Tubarões (*Shark Tale*, Bibo Bergenson, Vicki, Jenson, Rob Letterman, 2004), longa-metragem dos estúdios Dreamworks, conta com um personagem de gênero não-inteligível em uma obra que foi lançada nos cinemas³². Sem nenhuma menção à palavra “homossexual”, o filme apresenta Lenny, personagem secundário e tubarão vegano que se diverte se vestindo de golfinho. Lenny é finalmente aceito pelo pai conservador, ao final da trama, que diz: “Eu te amo, filho, não importa o que você come ou o que você veste” (RAMALHO; BELO, 2017).

Situações de inclusão social também são percebidas em obras de complexidade narrativa seriada animada, como *Steven Universe* (BRADLEY, 2018), *Hora da Aventura* (JANE, 2015), e *My Little Pony: A Amizade é Mágica* (*My Little Pony: Friendship is Magic*, Discovery Kids, 2010-2019) (VALIENTE; RASMUSSEN, 2015). Estas, mais especificamente, acabam por atingir um público fã de nicho LGBTQ, que se sente representado por famílias não heteronormativas ou personagens de gêneros e orientações sexuais fora do heteronormativo.

³² Obras nas quais já é esperada uma baixa repercussão geralmente são lançadas diretamente no DVD, como algumas sequências de obras já existentes dos estúdios Dreamworks e Disney.

Este público fã, como Hills defende, se conecta emocionalmente com os personagens por ser algo que conhece, se identifica, e vivencia (HILLS, 2015).

As séries citadas acima, além de complexas, seguem um formato chamado narrativa seriada de drama procedural ou procedimental (HARRISS, 2008). Nestas, há sempre um caso médico, policial, ou de tribunal diferente a ser resolvido a cada episódio. Como já visto nas obras de Tezuka, e, no Ocidente, em *Dr. House* (*House, M. D.*, FOX, 2004-2012), por exemplo, cada episódio conta com um caso que surge e deve ser resolvido dentro daquele mesmo episódio, como a trama principal condutora. É somente nas tramas secundárias que sentimos a complexidade narrativa, ou seja, a evolução afetiva entre os personagens, ou mesmo o amadurecimento destes protagonistas em suas jornadas. Estas tramas secundárias nunca se fecham, e é desta maneira que os episódios são conectados e geram a curiosidade do público mais assíduo. Este é o caso, também, de *Irmão do Jorel*, que a cada episódio é surpreendido por um desafio típico do cotidiano de uma criança, e deverá resolvê-lo, enquanto o triângulo amoroso entre ele, Lara e Ana Catarina perdura todas as temporadas.

Já em *Gravitty Falls* e em *Avatar – A Lenda de Aang*, nenhuma ou apenas uma trama é fechada por episódio, dentre as várias que permeiam as séries. Esta estrutura se assemelha tanto com o conceito de novela³³ (PALLOTTINI, 2012) - embora *Gravitty Falls* apresente menos episódios que uma novela -, como com as obras *supercomplexas* em *live action*, compostas por variadas tramas e subtramas, e regras únicas de difícil compreensão - *LOST* e *Twin Peaks*, são exemplos citados por Mittell (MITTELL, 2012).

Gravitty Falls, claramente inspirada em *Arquivo X* e em *Twin Peaks*, apresenta situações de mistério em uma cidadezinha interiorana envolta por influências incomuns (místicas,

³³ Para Pallottini, os episódios de uma novela terminariam com ganchos, finalizando uma ou mais tramas e deixando uma ainda em aberto (PALLOTTINI, 2012, p. 103) A diferença para as minisséries ou obras seriadas estaria na longa duração da novela. Assim, esta tem fases, sendo os vinte primeiros episódios os mais intensos e emocionantes. Dificilmente este ritmo e intensidade é mantido no decorrer de uma novela, já que, a partir daí todos os temas e problemas precisam ser bem distribuídos nesta obra de longa duração. (*Ibidem*, p. 98-102).

sobrenaturais e alienígenas). Além de abarcar o público fã destas séries em *live action*, também cativa o fã que desconhece esta inspiração, mas tem curiosidade pela resolução do mistério que permeia todas as temporadas; além de um público feminino e feminista, que se vê representado por Mable, Wendy, Candy, Grenda, Susan e Tambry – crianças, adolescentes e adultas maduras, fortes, independentes, e héteros, mas que não precisam seguir uma norma de gênero. Até mesmo uma das vilãs, a rica, delicada e filha perfeita, Pacífica, é forçada pelos pais a ter que seguir esta norma e, posteriormente, se sente presa a isto e se arrepende de suas atitudes elitistas e preconceituosas.

Já em *Avatar – A Lenda de Aang* (Nickelodeon, 2005-2008), umas das primeiras obras ocidentais animadas com complexidade narrativa, percebe-se uma forte influência das animações orientais, conforme já citado. Além disso, Aang, um menino de 12 anos, precisa sobreviver em um universo recheado de guerras civis, apresentando uma distopia na qual as emoções humanas se dissolvem, dentro de governos autoritários e genocidas. Esta série, embora muito mais dramática que humorística, e concebida em estrutura mais próxima a uma novela ou ao *anime* (com muitos episódios), conseguiu atrair uma legião de fãs, além de grande audiência. A discussão política da trama atraiu também fãs ativistas, ativos em discussões e manifestações contra conflitos, xenofobia, e o *whitewashing*³⁴ presente no cinema estadunidense (LOPEZ, 2011). De acordo com a revista *Vice*³⁵, a série (que deixa de ser exibida no Nick, e agora está em exibição na plataforma VoD Netflix) ainda é capaz de atrair novos fãs, graças às suas discussões atemporais mundiais, além da possibilidade de fácil reassistibilidade da plataforma.

³⁴ *Whitewashing* é o hábito de selecionar elenco caucasiano para representar personagens de outras cores e etnias. Para o público asiático de *Avatar – A Lenda de Aang*, a série serviu como pretexto para movimentos que exigissem maior representatividade asiática no audiovisual ocidental contemporâneo, o que não aconteceu na adaptação em *live action* desta obra. Disponível em: <https://www.cartoonbrew.com/anime/the-whitewashing-of-avatar-the-last-airbender-10805.html>. Acesso em: 03 dez. 2018.

³⁵ Disponível em: https://www.vice.com/pt_br/article/5943jz/avatar-a-lenda-de-aang-melhores-desenhos-de-todos-os-tempos. Acesso em: 29 nov. 2018.

Assim como as séries citadas, *Irmão do Jorel* apresenta conteúdo social inclusivo, além de compreender também uma crítica política – sem se prender à fabulação de um universo em guerra, mas apresentando elementos históricos do período da ditadura militar no Brasil. Resta, agora, compreender como são representados estes elementos na série objeto desta pesquisa, e de que maneira o público fã fará a interação com este conteúdo.

CAPÍTULO TRÊS: O CASO *IRMÃO DO JOREL*

A obra seriada *Irmão do Jorel*, exibida no Cartoon Network desde 2014, é a primeira³⁶ produção animada 100% brasileira a criar uma coprodução com o canal Cartoon Network, em toda a América Latina. E, desde seu lançamento³⁷, é a obra infantil televisiva mais vista pelas crianças de 4 a 11 anos³⁸ - responsável também por colocar o canal no patamar de mais assistido em toda a América Latina em 2015³⁹, empatando com o canal pré-escolar Discovery Kids no primeiro lugar em 2017⁴⁰, e ultrapassando-o novamente no primeiro semestre de 2018⁴¹. Dados de grande relevância, uma vez que o canal apresenta uma programação de público amplo, capaz de impulsionar sua audiência. Outro ponto importante e de observação instigante é a penetração do Cartoon Network pelo público maior de 18 anos, sendo o terceiro canal pago mais assistido por adultos, em 2014⁴², e liderando o *ranking* em 2017⁴³ e em 2018 - o que levou o canal a replanejar sua grade de programação, neste ano, para o público de 18 a 24 anos⁴⁴.

Dentre as premiações da série, podemos citar o prêmio de melhor roteiro infanto-juvenil do Telas - Festival Internacional de Televisão de São Paulo⁴⁵ (2015) e do ABRA⁴⁶ (2017); e

³⁶ Disponível em: <https://cultura.estadao.com.br/noticias/televisao,conheca-a-dupla-dinamica-por-tras-do-sucesso-da-animacao-irmao-de-jorel,10000100053>. Acesso em: 04 set. 2018.

³⁷ Fonte: IBOPE. Dados disponíveis em: <http://natelinha.uol.com.br/noticias/2015/02/01/cartoon-network-foi-o-canal-de-maior-alcance-na-tv-paga-em-2014-85104.php>. Acesso em 03 set. 2018.

³⁸ Fonte: IBOPE. Dados disponíveis em: <http://teletela.com.br/telaviva/paytv/23/05/2017/irmao-de-jorel-foi-o-programa-mais-assistido-por-criancas-de-4-11-anos-na-tv-paga-em-fevereiro/>. Acesso em 03 set. 2018.

³⁹ Fonte: IBOPE. Dados disponíveis em: <http://portaldapropaganda.com.br/noticias/3847/cartoon-network-foi-o-canal-de-tv-por-assinatura-mais-visto-em-toda-a-america-latina-em-2015/>. Acesso em 03 set. 2018.

⁴⁰ Fonte: IBOPE. Dados disponíveis em: <https://rd1.com.br/cartoon-network-e-discovery-kids-foram-os-canais-mais-vistos-da-tv-paga-em-2017/>. Acesso em 03 set. 2018.

⁴¹ Fonte: IBOPE. Dados disponíveis em: <http://teleguiado.com/televisao/2018/06/cartoon-network-ultrapassa-discovery-kids-e-volta-ser-canal-pago-mais-assistido-do-pais.html>. Acesso em 03 set. 2018. O canal fica entre os mais vistos pelo público de todas as idades. Disponível em: <https://www.ouniversodatv.com/2018/09/cartoon-network-conquista-lideranca-na.html>. Acesso em: 29 nov. 2018.

⁴² Fonte: IBOPE. Dados disponíveis em: <https://rd1.com.br/cartoon-network-e-o-canal-pago-mais-assistido-pelas-criancas-em-2014/>. Acesso em 03 set. 2018.

⁴³ Disponível em: <https://observatoriodatelevisao.bol.uol.com.br/noticia-da-tv/2018/02/cartoon-network-comemora-lideranca-na-tv-paga-em-2017-dragon-ball-super-e-destaque>.

⁴⁴ Disponível em: <http://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2018/10/30/cartoon-network-cria-faixa-para-millennials.html>. Acesso em: 09 dez. 2018.

⁴⁵ Lista de premiados, disponível em: <https://www.ancine.gov.br/pt-br/sala-imprensa/noticias/telas-2-festival-internacional-de-tv-anuncia-vencedores>. Acesso em: 04 set. 2018.

⁴⁶ Lista de premiados, disponível em: <https://tv-premiacoes-artisticas.webnode.com/news/confira-a-lista-dos-vencedores-do-premio-abra-de-roteiro-2016/>. Acesso em: 04 set. 2018.

dois prêmios no Festival ComKids PrixJeunesse Iberoamericano⁴⁷ (2017): o de primeiro lugar na categoria 7 a 11 anos do júri profissional e de primeiro lugar do júri infantil. *Irmão do Jorel* também esteve entre os doze finalistas do prêmio Japan Prize 2018⁴⁸, na categoria de audiovisual infantil, como única obra brasileira selecionada em toda a premiação, dentre 378 outras obras audiovisuais do mundo todo.

Além destas conquistas em audiência e premiações, *Irmão do Jorel*, enquanto objeto desta pesquisa, é um claro exemplo brasileiro da mudança dos públicos e temáticas das obras animadas infantis ocidentais - conceitos discutidos nos capítulos anteriores.

De acordo com entrevista cedida à Vivo (2015)⁴⁹, o autor, Juliano Enrico, afirma que a ideia da série evoluiu de uma obra adulta para uma obra de público amplo⁵⁰, ainda que mantendo elementos de sua própria infância, e do universo adulto.

A maioria (das histórias) veio do meu passado, muitos personagens... (ENRICO, 2017)⁵¹ Minha ideia inicial era fazer quadrinhos de humor adulto, mas com o amadurecimento do projeto, me deparei com a chance de me comunicar com um público bem maior. Acho que tudo melhorou bastante quando ficou mais sutil. Uma criança pode assistir um episódio do *Irmão do Jorel* com 9 anos, e 10 anos depois assistir o mesmo episódio com outros olhos. (ENRICO, 2015).

⁴⁷ Lista de premiados, disponível em: <https://saopaulosao.com.br/conteudos/outros/3156-conheca-os-vencedores-da-edicao-2017-do-festival-comkids-escolhidos-pelo-publico.html#>. Acesso em: 04 set. 2018.

⁴⁸ Lista de finalistas do prêmio Japan Prize 2018, disponível em: http://www.nhk.or.jp/jp-prize/english/2018/entrylist_contents.html. Acesso em: 04 set. 2018.

⁴⁹ Entrevista cedida à empresa Vivo. Disponível em: <http://www.guiavivotv.com.br/institucionais/vivo-ensina/189-juliano-enrico.html>. Acesso em: 10 ago. 2017.

⁵⁰ Apesar de considerada infantil, a obra foi indicada a maiores de 10 anos, por apresentar cenas de violência.

⁵¹ Entrevista cedida ao Jovem Nerd. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdnews/irmao-do-jorel-conversamos-com-juliano-enrico-criador-da-serie/>. Acesso em: 16 ago. 2017.

FIGURA 7 – QUADRINHO ORIGINAL



A obra seriada ainda mantém várias similaridades de *design* e de humor do quadrinho (2005) - com a exceção do cigarro da Vovó Gigi, substituído por um pirulito, e a faxineira que deixa de ser uma mulher negra e é representada por um polvo roxo, na série. Fonte: Antiga rede social do autor⁵².

Uma vez que ambientada em algum lugar entre as décadas de 1980 e 1990, a obra não somente remete à memória individual, da infância do autor, representado pelo protagonista infantil da série, como também remete à memória coletiva, de jovens adultos e de seus pais. Assim como já visto em obras hipermodernas (LIPOVETSKY, 2011) de público abrangente, a série apresenta elementos estéticos e narrativos variados, também responsáveis por remeter a esta temporalidade diegética.

Este cinema referencial, que Noel Carroll (1998) intitula “cinema de alusão”, “[...] é um termo guarda-chuva que cobre práticas variadas como citações, a memorização de gêneros do passado, a reconstrução desses gêneros, homenagens, e a recriação de cenas clássicas, planos, tramas, diálogos, temas, gestos, e assim por diante” (CARROLL, 1998, p. 240). E é esta a denominação utilizada nesta pesquisa, uma vez que a alusão está presente em todos os episódios

⁵² Disponível em: http://www.fotolog.com/irmao_de_jorel. Acesso em: 05 abr. 2018.

da série, assim como o humor adulto presente em forma de paródia⁵³. *Irmão do Jorel*, desta forma, acaba por parodiar outras obras ficcionais e símbolos do passado para representar estas décadas passadas.

O grande diferencial da obra animada, entretanto, parece ser a forma com que dialoga com o período do regime militar brasileiro (1964-1985), flertando com o conceito de autobiográfico, alternando entre animação e imagens de arquivo pessoal do autor, de maneira inédita na animação infantil. Elemento, este, estilístico⁵⁴ do gênero de documentário, e capaz trazer ao público a ilusão de uma obra calcada em fatos (PENKALA, 2012, p. 93).

Desta maneira, este capítulo nos introduz ao universo temático da série, sua trama, suas representações, bem como a estes variados elementos, e sua relação com a realidade sociocultural e histórica de que são também expressão, trazendo à tona questionamentos quanto ao curioso e inesperado sucesso de uma obra seriada infantil em estilo *cartoon*, entre o público adulto.

⁵³ De acordo com Linda Hutcheon, a paródia é uma citação a algo com tons de humor. Muitos estudiosos defendem a paródia como parte central do pós-modernismo, uma vez que este seja consciente de si mesmo e saturado de imagens. Mas, ao contrário do conceito de paródia de Jameson (1996), esvaziada de conteúdo, Hutcheon percebe na paródia uma possibilidade de teor lúdico e político: não vê a paródia como uma consequência do eterno retorno à textualidade com a citação do passado no presente, mas sim como uma possibilidade do pós-moderno de questionar ideologias passadas e contradições ainda presentes nas sociedades contemporâneas (HUTCHEON, 1989).

⁵⁴ Estilo e gênero, segundo conceitos de David Bordwell (2008) e de Jeremy G. Butler (2010).

FIGURA 8 – PERSONAGENS DO NÚCLEO FAMILIAR



Imagem de divulgação da série. Da esquerda para a direita: a mãe, Dona Danuza; o pai, Seu Edson; sua sogra, Vovó Gigi; o primogênito, Nico; o irmão do meio, Jorel; a Vovó Juju; o caçula sem nome, “irmão do Jorel”; o cachorro da família, Tosh; o pato da vovó Juju, Gesonel; e a cachorra da vovó Gigi, Zazá. Fonte: Cosmonerd⁵⁵.

Irmão do Jorel, com tom humorístico, retrata, principalmente, os eventos cotidianos de um menino comum, o caçula de oito anos, sem nome revelado ainda⁵⁶, cuja existência é ofuscada pela extrema popularidade de seu irmão do meio, Jorel, pré-adolescente atraente e exemplar em tudo o que faz. Nico, Jorel e irmão do Jorel fazem parte de uma típica família brasileira, e moram em uma casa simples de classe média em uma cidadezinha interiorana – tal qual na infância do autor, Juliano Enrico-, com as duas avós, e os pais, dona Danuza, bailarina, e senhor Edson, artista de múltiplos talentos, jornalista, e ex-militante político de esquerda. Oscilando, em sua maioria, entre os cenários escolar e familiar, as tramas principais envolvem as descobertas do protagonista sobre conceitos da sociedade, seu mundo imaginário, e a cidade onde vive. Irmão do Jorel obtém conhecimento do mundo com os ensinamentos de diferentes fontes e gerações - seus pais, suas avós, seus dois irmãos mais velhos, o conteúdo exibido na única televisão de sua casa, que está sempre ligada, o que é informado na escola pública

⁵⁵ Disponível em: <http://cosmonerd.com.br/series/opinanerd-series/irmao-do-jorel-e-seu-sucesso-com-todas-as-idades/>. Acesso em: 23 nov. 2018.

⁵⁶ Sempre referido pelos colegas como “irmão do Jorel”, e pelos parentes como “filho”, ou “garoto”, o menino sempre é interrompido quando tenta dizer seu verdadeiro nome.

primária, ou mesmo por meio dos vilões da série: dr. Perdigotto, representante da mídia e funcionário de um enorme monopólio que controla toda a cidade, e Rambozo, general dos militares, sempre presentes no controle da cidade.

Para compreender melhor os elementos e as temáticas que envolvem a série, estes foram levantados de forma aprofundada, nas duas primeiras temporadas, conforme se pode ver nos quadros do Apêndice 1 – Relação De Episódios E Suas Temáticas - um breve panorama de cada episódio, seus roteiristas, suas sinopses e discussões.

A partir deste extenso levantamento, foi possível compreender de que maneira os principais elementos da série são apresentados nos episódios, sendo eles: elementos autoficcionais, elementos do cinema de alusão, situações tipicamente brasileiras, críticas sociais e políticas, e situações da vida infantil. Desta maneira, a série apresenta uma constante *tensão* entre sentimentos e conceitos opostos, como nostalgia e memória, vida adulta e vida infantil. Esta pesquisa particulariza estes elementos, observando-os, por meio de episódios determinados a partir das temáticas atinentes à proposta, de forma a compreender como esta tensão se faz presente.

3.1 Irmão do Jorel é apenas uma criança

Tal qual seu público-alvo principal⁵⁷, o protagonista é um menino de oito anos tentando conhecer mais do mundo em que vive e adaptar-se nele, enquanto cresce. Cheio de inseguranças e imaginação, o garoto acaba por criar, sozinho, grande parte dos conflitos, na série. Em *Clube da Luta Livre* (T01EP03)⁵⁸, *Elefante de Porcelana* (T02EP24), *A História Sem Começo, Meio e Fim* (T01EP08), e *Uma Odisseia no Espaço Recreativo* (T01EP17), por exemplo, a imaginação do garoto nos leva ao *plot*, ou trama, principal do episódio. Em variados momentos inspirados no surrealismo (CAÑIZAL, 2006)⁵⁹, testemunhamos representações de traumas, imaginação, memória, e delírio do protagonista, ora evidenciando situações na qual passou, ora fabulando preocupações de toda criança. Seja fantasiando que foi perseguido por lobos, para justificar não ter comprado o refrigerante que sua avó pediu; flutuando quando pensa em seu amor platônico, Ana Catarina; ou ainda, viajando a realidades paralelas, voando pelos céus nas costas de seu cachorro voador, e flutuando pelo espaço para lutar contra um pato falante que remete ao personagem Darth Vader, de *Star Wars* (George Lucas, 1976).

O elemento lúdico⁶⁰, desta maneira, unido ao humor, ditam como a trama principal será apresentada, a fim de contemplar um entretenimento ao público-alvo, de maneira divertida e inusitada, ao mesmo tempo em que apresenta situações com as quais este público se identifica.

Crianças são seres que interagem frequentemente com o jogo significativo. Para elas, associar aprendizado a brincadeiras e símbolos é parte de seu processo cognitivo. Mesmo as funções mais básicas, como realizar uma refeição, dormir e tomar banho, são associadas a

⁵⁷ A série tem como público-alvo principal a faixa etária infantil e tem suas estreias e reprises exibidas no canal Cartoon Network entre as 7h e as 22h – faixa de horário com programação infantil no canal. Disponível em: <https://www.cartoonnetwork.com.br/programacao>. Acesso em: 18 nov. 2018.

⁵⁸ Abreviação referente à numeração da temporada e do episódio.

⁵⁹ De acordo com Eduardo Cañizal, o surrealismo apresenta símbolos de maior compreensão e aproximação que o distanciamento causado pelo dadaísmo. E tem como proposta oscilar entre o consciente e subconsciente, o real ou imaginário. (CAÑIZAL, 2006, p.143).

⁶⁰ O lúdico tem sua origem na palavra latina “*ludus*”, que pode ser traduzida como “jogo” ou “brincar”. No lúdico, inclui-se jogos, brincadeiras e divertimento.

situações lúdicas na psicologia da criança. Desta maneira, incluir o lúdico em conceitos novos apresentados à criança é uma maneira melhor de atingir sua atenção e compreensão, além de permitir a ela um crescimento como adulto sadio e sociável (MACEDO *et al*, 2005).

Para o pesquisador de animação Patrick Power (2012), pouco se é discutido no meio acadêmico sobre a presença do lúdico na animação. Ele defende que o “brincar” e o “divertimento” sejam “simultaneamente onipresentes e indescritíveis, geralmente muito enigmáticos e ambíguos para serem adequados dentro das claras categorias acadêmicas.” (POWER, 2012, p. 23, tradução da autora⁶¹). Entretanto, nas animações contemporâneas, é cada vez mais comum observar elementos subversivos e pós-modernistas, como a presença do hiper-realismo, surrealismo, sátira, paródia, intertextualidade, carregando significados por meio do lúdico. O autor elenca, na tabela a seguir, diferentes formas de representação na animação, para que se faça clara a compreensão de que tipos de animação poderiam compreender o lúdico.

QUADRO 1 –PERCEPÇÕES DA ANIMAÇÃO

Animação Naturalista	Animação Tecnológica	Animação Abstrata	Animação Sensorial	Animação Lúdica
fotorrealismo	precisão	precisão	expressividade	humor / ingenuidade
perspectiva	legibilidade	organização	<i>design</i> sensorial	metamorfose
captura de movimentos	denotação	<i>design</i> formal	conotação	antropomorfismo
sons reais gravados	atenção aos detalhes	uso de cores seletas	simbolismo	som exagerado
estilo documental	cores restritas		metáfora	caricaturização / paródia
cores realistas			desfamiliarização	jogo / brincadeira
cinematografia clássica			ambiguidade	paradoxo / absurdo
ilusão da vida real			sinestesia	Física inventiva
				desconstrução criativa
				dinamismo / fluidez
				criatividade / fantasia

A animação naturalista se basearia na captura de movimentos de atores ou na grande verossimilhança com o mundo real; a animação tecnológica viria a impressionar com sua técnica visual; enquanto a abstrata chocaria visualmente

⁶¹ No original: "simultaneously ubiquitous and elusive, often too enigmatic and ambiguous to fit neat academic categories."

e a sensorial traria diferentes formas de interagir com os sentidos. Power enfatiza que uma obra não necessariamente se restringe a um destes formatos, podendo se encaixar em mais de uma categoria. Fonte: POWER, 2012, p. 42-43.

O autor faz um levantamento histórico da animação estadunidense, considerando suas formas de representação, recepção e percepção, para apontar a presença do lúdico na animação experimental e nos *theatricals*, e como esta abre espaço a uma animação mais realista nos longas-metragens dos estúdios Disney até meados do século passado, para novamente retornar ao lúdico com força, no final do século passado até às animações atuais. Assim, o autor defende que a maioria dos elementos elencados no lúdico se fazem presentes nas animações contemporâneas.

A animação é capaz de criar imagens e sensações únicas, dando vida a seres e objetos de maneira que o *live action* não conseguiria. O antropomorfismo, por exemplo, presente em personagens como Mickey Mouse e Donald Duck, é um elemento possível somente na animação. E tão somente o antropomorfismo já permitiria todos os outros componentes estéticos da lista: “ambiguidade criativa, defamiliarizações, brincar com as representações, imaginação, simbolismo, o apelo às crianças, fantasia, surrealismo, o ‘estranho’, humor, mudança de forma ou metamorfose, realismo mágico, subversão, ironia, sátira, paródia” (*Ibidem*, p. 37, tradução da autora⁶²). Animações dos estúdios Warner Brothers, como *Looney Tunes*, também são capazes de deixar de lado as leis da Física e criar suas próprias. Todos estes elementos, para Power, geram no espectador, principalmente no espectador infantil, um senso de brincadeira enquanto assiste às obras animadas.

A animação é um *playground* criativo para a mente, projetada para envolver nossas mentes em brincadeiras recíprocas. [...] Há uma miríade de meios, também, pelos quais a animação joga com nossas expectativas da realidade, realismo cinematográfico e representação - de fato, da própria animação. A animação joga com espaço, tempo e forma; desafia as leis da Física, articula o inefável e anima o inanimado; ela encena o invisível, o fantástico e o impossível; exagera, simplifica, subverte, distorce e energiza através de conotações sutis, nuances de design e qualidade de linha; e subverte de

⁶² No original: “creative ambiguity, defamiliarization, play of representation, imagination, symbolism, appeal to children, fantasy, surrealism, the uncanny, humor, shape shifting or morphing, magic realism, subversion, irony, satire, jouissance”.

brincadeira a cultura dominante da imagem em movimento chamando a atenção para a sua própria natureza construída [...] Sua essência é seu movimento, seu dinamismo e seu jogo. E acima de tudo, move a audiência, a admiração, a alegria, a alegria e o riso. Os membros de uma platéia oscilam entre serem apanhados na experiência e estarem cientes de serem apanhados. [...] uma entidade cuja essência é processo, transformação ou devir. [...] Na sua forma mais lúdica, a animação não apenas nos diverte, mas oferece *insights* reais este mundo louco de processo, possibilidade, variabilidade e jogo. (*Ibidem*, p. 51, tradução da autora⁶³).

Em *Irmão do Jorel*, no episódio *Embalos de Sábado à Tarde* (T02EP12), por exemplo, o protagonista percebe um comportamento diferente no irmão mais velho, o adolescente Nico. Durante todo o episódio, ele cria situações para poder segui-lo sem ser notado, e espionar o irmão. Preocupado, ele acredita que o irmão esteja sob o controle de alienígenas – e, claro, sua preocupação é revelada imagetivamente, com uma alusão ao surrealismo. Nico está crescendo, agora tem uma namorada, e esta foi a forma que o protagonista encontrou para justificar o processo de paixão e amadurecimento do irmão mais velho.

Já no final da segunda temporada, em *Elefante de Porcelana* (T02EP24), Lara está na casa do irmão do Jorel, fazendo um trabalho de escola, quando a amiga revela que está se mudando para o Japão e não sabe quando voltará. Irmão do Jorel fica em choque e, acidentalmente, derruba uma relíquia de porcelana. Ele é um menino tímido e ela é a sua única amiga. Ele corre e se esconde no armário, onde chora, lembrando que são amigos desde muito pequenos. No avião, Lara segura um pedaço de porcelana do elefante quebrado, enquanto pensa no amigo. O elefante é colado e fica na estante, com um pedaço faltando, próximo ao peito do

⁶³ No original: “Animation is a creative playground for the mind designed to engage our minds in reciprocal play. [...] There are a myriad of means, too, by which animation plays with our expectations of reality, cinematic realism, and representation—indeed, of animation itself. Animation plays with space, time and form; it defies the laws of physics, makes articulate the ineffable, and animates the inanimate; it enacts the invisible, the fantastical, and the impossible; it exaggerates, simplifies, subverts, warps and energizes through subtle connotation, nuance of design, and quality of line; and it playfully subverts the mainstream culture of the moving image by drawing attention to its own constructed nature. [...] Its essence is its movement, its dynamism, and its play. And most of all, it moves its audience, to wonder, delight, mirth, and laughter. Members of an audience oscillate between being caught up in the experience and being aware of being caught up. [...] an entity whose essence is process, transformation, or becoming. [...] At its most playful, animation not only entertains us, but offers real insights into this crazy world of process, possibility, variability, and play.”

animal. Assim, o lúdico ilustra, simbolicamente, como o menino deixou “uma parte de si” com a Lara, que se mudou pro Japão.

As duas primeiras temporadas revelam um personagem que, aos poucos, vai amadurecer. O protagonista é apresentado a conceitos básicos - como se alimentar bem, se agasalhar, não sair sozinho na rua -, e situações e medos normais da vida infantil – ter piolhos, ter medo, sofrer *bullying*, chegar atrasado na escola, a despedida de um colega -, e vai tentar compreendê-los, seja através da instrução dos mais velhos, com os diálogos da série, seja ora com a sua imaginação, ora com o lúdico que a própria série propõe - como o pedaço de porcelana. Enquanto o lúdico surge como um modalizador para os variados temas da série (inclusive as temáticas principais da infância do protagonista), alguns outros elementos acabam por surgir em *plots* secundários, ou em forma de breves citações, a fim de atrair, de maneira secundária, o público adulto. Dentro de episódios de onze minutos de duração, os *plots* se encontram e se resolvem de maneira breve e de fácil compreensão. Entretanto, nem por isso, estes outros elementos devem ser ignorados.

3.2 A autoficção

Irmão do Jorel, em certos aspectos, tenta construir um jogo com a memória da infância do autor. Entretanto, a obra surge em um contexto contemporâneo na qual não se faz necessária a presença de fatos nas narrativas, numa tendência na qual ficção e realidade facilmente podem se confundir (FELDMAN, 2008). Dentro desta combinação entre imaginação do autor e memória, o discurso se torna ambíguo, e oscila entre o real e o onírico (PRYSTHON, 2015, p. 68). Resta ao espectador, assim, uma obra cujas barreiras entre o real e a ficção não estão bem definidas – estão mescladas, amenizadas e esvaziadas, também, pelo elemento lúdico.

Dona Danuza, Sr. Edson, Jorel, Nico, e irmão do Jorel são personagens da série, mas também são, respectivamente, sra. Denize Marques, sr. Luis Tadeu Teixeira, Jor-El Teixeira, Federico Nicolai Teixeira e Juliano Enrico. “Eu me baseei [...] em fotos da família, porque minha família é de acumuladores, então [...] existe um tesouro ali: muitas coisas, roupas engraçadas, cada membro da minha família teve um visual bem caricato em alguma fase da vida”, afirma o autor e diretor da série (ENRICO, 2017)⁶⁴. Filho de artistas, Juliano tenta recuperar sua infância e a memória de seus pais, por meio de representações: uma ex-bailarina profissional, dançarina, atriz de musicais, ginasta acrobática, e saltadora ornamental, que atualmente leciona ginástica acrobática, balé e dança para crianças; e um antigo dramaturgo, ator e cineasta independente, ativista, e ex-militante político de esquerda, que está aposentado.

Os personagens da série pertencem a uma família sem sobrenome: uma professora de dança, sempre vestida de *colant*, polainas e de cabelo armado, como se usava dos anos 1980, que se locomove somente com saltos de ginástica elaborados; um cineasta, ator e dramaturgo de bigode, com paranoia de perseguição dos militares; uma avó ranzinza; uma avó que quer

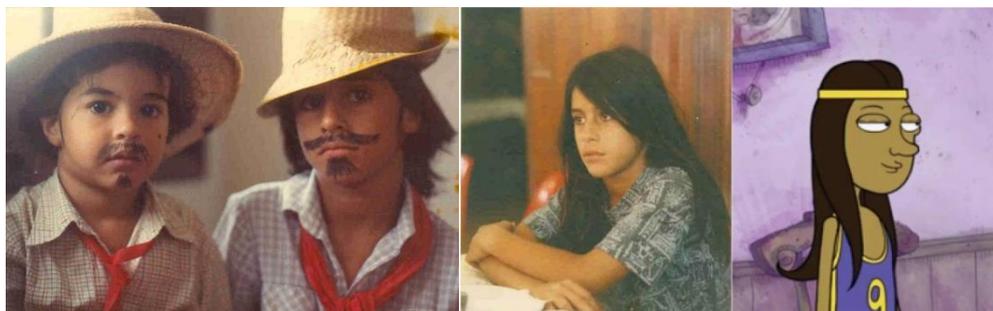
⁶⁴ Entrevista cedida ao Jovem Nerd. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdnews/irmao-do-jorel-conversamos-com-juliano-enrico-criador-da-serie/>. Acesso em: 16 ago. 2017.

apenas alimentar bem seus netos e mimá-los; um irmão adolescente roqueiro; e um irmão pré-adolescente esportista, bastante popular na escola.

Nascido em 1984, Juliano Enrico, criador da série, cresceu nos anos 1980 e 1990, e sua série é ambientada neste período, fazendo referências a eventos, ícones, produtos e situações do final da década de 1980 e começo da década de 1990. Apesar de ficcional, o autor utiliza-se de imagens de arquivo pessoal e familiar para seduzir seus espectadores (dentro da série e em suas redes sociais) quanto às similaridades entre o *design* e a personalidade dos personagens e de sua verdadeira família.

Desta maneira, não é incomum que os episódios da série intercalem cenas de animação com fotografias e vídeos de arquivo pessoal, seguindo a temática do episódio. Na primeira imagem, abaixo, a foto de Jorel com seu irmão é exibida nos créditos do episódio final da primeira temporada, *Meu Segundo Amor* (T01EP26), que é todo ambientado em uma festa junina da escola. A segunda imagem é referente ao episódio *A História Sem Começo, Meio e Fim* (T01EP08), na qual a vovó Juju vê uma foto (real) de Jorel, e ele (personagem animado homônimo) sorri orgulhoso.

FIGURA 9 – IMAGENS DE ARQUIVO NA SÉRIE



Imagens da série animada e do arquivo pessoal de Juliano Enrico, exibidas nos episódios da série. Fonte: Cartoon Network.

Dentre as várias situações cômicas que a família passa na série, Juliano enfatiza (seja nas redes sociais ou em entrevistas) que a maioria tem base na realidade. A necessidade de

comprovar a fidelidade dos aspectos autobiográficos quase beira ao exagero, entretanto é alvo de admiração e entusiasmo dos fãs nas redes sociais⁶⁵, conforme imagem e tabela, a seguir.

Embora o próprio Juliano não admita em algumas entrevistas⁶⁶ que a obra seja totalmente autobiográfica, e, ao mesmo tempo, se contradiga em outras, ou quando vende esta realidade dos fatos em suas redes sociais, fica claro que este circuito midiático de discussão nas redes sobre a obra, assim, acabe sendo norteadado pelas ações *online* do autor.

QUADRO 2 – RELAÇÃO ENTRE IMAGEM DE ARQUIVO E ANIMAÇÃO



Imagens da série animada e do arquivo pessoal de Juliano Enrico. Fonte: Cartoon Network e página pessoal de Facebook do autor.

⁶⁵ Ver comentários de fãs na página pessoal de Juliano Enrico, e na página comercial da série, no *Facebook*.

⁶⁶ Entrevista cedida à Super Interessante. Disponível em: <http://super.abril.com.br/cultura/batemos-um-papo-com-juliano-enrico-criador-do-irmao-do-jorel/>. Acesso em: 24 jul. 2017.

FIGURA 10 – A RELAÇÃO DOS FÃS DIANTE DOS FAMILIARES



Imagens de variadas redes sociais. Em todas, os fãs se entusiasmam ao reconhecer os familiares de Juliano Enrico e notar suas similaridades com os personagens da série, resultando nas fotos mais curtidas das redes do autor. Fonte: Páginas pessoais de Instagram e Facebook do autor (acima, e à esquerda, abaixo), e Twitter pessoal de uma fã (à direita, abaixo).

Para Philippe Lejeune, a autobiografia é *uma* “narrativa retrospectiva em prosa que uma pessoa real faz de sua própria existência, quando focaliza sua história individual, em particular a história de sua personalidade” (LEJEUNE, 2008, p. 14). Além disso, para o teórico francês, nesta narrativa deve haver “relação de identidade entre o autor, o narrador e o personagem” (LEJEUNE, 2008, p.15), narração em primeira pessoa e o nome da personagem principal, caso apareça, deve ser necessariamente idêntico ao nome do autor. Caso o nome seja diferente, mas ainda sim a história carregue similaridades com a vida do autor, Lejeune a restringe a chama-la de ficção ou de romance autobiográfico.

Esses textos entrariam na categoria do ‘romance autobiográfico’. Chamo assim todos os textos de ficção em que o leitor pode ter razões de suspeitar, a partir das semelhanças que acredita ver, que haja identidade entre o autor e personagem, mas que o autor escolheu negar essa identidade ou, pelo menos,

não afirmá-la. Assim definido, o romance autobiográfico engloba tanto narrativas em primeira pessoa (identidade do narrador e do personagem) quanto narrativas ‘impessoais’ (personagens designados em terceira pessoa); ele se define por seu conteúdo (LEJEUNE, 2008, p.25).

O que parece ser o caso de *Irmão do Jorel*, uma vez que Juliano defende apenas uma leve inspiração em sua história e, em nenhum momento, narre a obra ou revele o nome do protagonista. Para ele, o lado bom de adaptar histórias reais para a ficção seria o fato de poder “usar uma história pessoal para contar uma história que poderia acontecer com todo mundo. Acho que a marca mais importante da série é se conectar com as pessoas e fazer as pessoas enxergarem a avó delas, não a minha.” (ENRICO, 2016)⁶⁷.

Desta maneira, Juliano é capaz de combinar elementos de sua infância com elementos ficcionais e lúdicos, passíveis de identificação do grande público. Os episódios escritos por Juliano, nas duas temporadas, representam a grande maioria – com exceção de apenas dois episódios -, e nesses, nota-se a forte representação de seu núcleo familiar e escolar aliado a variadas situações infantis – insegurança, *bullying*, piolhos, ficar de castigo, ter que se alimentar bem, ter uma coleção de figurinhas e ídolos televisivos. Tarefa que Juliano não realiza sozinho, contando com uma equipe de roteiristas, conforme observado no apêndice. Assim, esta pesquisa postula que a obra é uma *autoficção*.

Independente do quanto a obra seja calcada em acontecimentos e pessoas reais, é evidente que o comportamento dos fãs exibe um desejo por traços do real. E isto não é um fato exclusivo de *Irmão do Jorel*, como também analisado em documentários biográficos e em ficções baseadas em fatos.

Vivemos em uma realidade espetacularizada (DEBORD, 1997), sedenta pelo real. O fenômeno da proliferação de cinebiografias já foi analisado por teóricos como Baudrillard,

⁶⁷ Entrevista cedida ao portal UOL. Disponível em: <https://tvefamosos.uol.com.br/noticias/redacao/2015/12/08/sucesso-no-cartoon-irmao-do-jorel-tera-2-temporada-conheca-o-desenho.htm>. Acesso em: 13 ago. 2017.

Jameson e Derrida; e apesar do gênero de *biopic* existir desde os anos trinta, ele se intensificou nas últimas décadas, seja documentando a vida de famosos, ou homenageando entes queridos desconhecidos.

[...] A televisão tem se exercitado na produção de documentários e entrevistas [...] como também o cinema tem oferecido filmes sobre algum personagem real, cuja trajetória de vida se presta à ficcionalização na tela (RONDELLI & HERSCHMANN *apud* SCHMIDT, 2000, p. 281).

Antigas obras biográficas, ou *biopics*, costumavam glorificar grandes ícones históricos do passado, como Joana D'Arc e Napoleão, imortalizando reis e heróis. Conforme este gênero evoluiu, questões mais complexas do indivíduo são analisadas e “hoje, em sua maioria, recorrem a detalhes intimistas que desconstróem mitos, especialmente no caso de *Steve Jobs* e *Amy*” (ARAÚJO, 2016, p.4)⁶⁸. Entretanto, *Irmão do Jorel*, enquanto obra infantil ainda calcada em fabulações, “nada contra a maré”, e ainda se preocupa em apresentar de forma positiva a família, a infância, e suas situações.

A recente⁶⁹ e comum “dramatização da realidade” (FELDMAN, 2008) com fabulação não é exclusiva da obra ficcional, apesar dos vários subgêneros como os dramas baseados em fatos, as cinebiografias, os *docudramas* (documentário com teor dramático da ficção), os *dramadocs* (dramas que documentam), *mockumentaries* ou documentários-*fake*, *realities*, e assim por diante.

Irmão do Jorel, a partir desta atração pelo real, faz uso de imagens de arquivo - um indicador documental que comprova a existência daqueles familiares, além de um artifício estilístico do gênero do documentário -, gerando grande aceitação da série e dos fãs.

[...] as imagens de arquivo são a prova física da ligação material entre o interlocutor que nos informa sobre (o cinegrafista e/ou jornalista/repórter) e os fatos em sua

⁶⁸ Disponível em: http://www.compos.org.br/biblioteca/trabalhocompletocomautoria_3396.pdf. Acesso em: 10 ago. 2017.

⁶⁹ Há um movimento na produção audiovisual contemporânea que, cada vez mais, busca experiências reais, independente da mídia. Surgem *reality-shows*, imagens amadoras em telejornais, flagrantes policiais, obras ficcionais com apelo realista, etc., que buscam acima de tudo transmitir impressões de realismo. Além, é claro, da formulação de uma imagem pessoal nas redes sociais – idealizada, mas que simula o real.

ocorrência única. Por meio da produção e uso dessas imagens podemos concluir que são considerados, em sua natureza bruta ou editados, documentos de grande valor descritivo, informativo, representativo e comprobatório. (PENKALA, 2012, p. 93).

Desta maneira, *Irmão do Jorel* se aproxima de uma autoficção, uma vez que apresenta, mesmo que superficialmente, a memória familiar do autor mesclado à fabulação. Para Lejeune, contar sobre a sua vida pode apresentar autenticidade, profundidade e exigência. Entretanto, apesar de todo este lado do afeto, revelação e autoconexão, Lejeune afirma que também pode apresentar um lado negativo de falta de imaginação, ausência do gênio criador, subjetividade, ou narcisismo que não leva em conta a demanda e o prazer do leitor (LEJEUNE, 2008). Por outro lado, ainda será discutido como a obra seriada seria capaz de cruzar – em alguns episódios – as situações familiares com momentos históricos de nosso país, abrindo mão desta superficialidade ou ainda, respeitando uma demanda dos fãs.

3.3 História e memória brasileira no *cartoon*

As sociedades humanas sempre romantizaram eras perfeitas, estejam estas no passado, ou no futuro. *Irmão do Jorel*, em certos episódios, se aproxima de uma saudade utópica, uma tentativa de retornar ao passado, seja por puro saudosismo ou escapismo do presente. Afinal, “[...] nostálgicos expressam desejo de abandonar o presente[...] porque o passado parece completo e distante” (SMITH, BROWN, 2014, p.24). Este retorno ao passado, este revivalismo, pode ser interpretado como utópico, visto como uma “viagem ao tempo” em busca de uma época mais feliz ou idealizada: a *Golden Age*⁷⁰.

“Utopia”, do grego *utópos* (não-lugar), é um termo criado por Thomas More, que descreve um lugar ideal. “A distribuição dos bens simplesmente não é um problema em Utopia, [...] todos são ricos.” (MORE, 2004, p. 167). O termo “utopia” é compreendido como algo inalcançável, inatingível, impossível. E a viagem no tempo sempre foi tema da curiosidade humana, se concretizando na literatura, no cinema e, atualmente, também na web 2.0 (JENKINS, 2014), no acervo do YouTube⁷¹, e por meio de produtos *vintage* e *retro*⁷².

Jacques Le Goff chama estas eras idealizadas, Idades de Ouro, de “Idades Míticas”. A partir de mitos gerados por religiões, a antiguidade venerava o início dos tempos como a era perfeita, enquanto temia pelo fim dos tempos. (LE GOFF, 1996)

Joe Moran defende a saudade da infância e adolescência (a mais comum Idade do Ouro) como as saudades de um tempo na qual se tinha a ilusão de um controle do futuro. E este sentimento geralmente é despertado no adulto por meio de objetos e imagens de arquivo referentes àquela época (MORAN, 2002). Assim, compreender o saudosismo em *Irmão do*

⁷⁰ O conceito de “Era de Ouro” é proveniente da mitologia greco-romana, e o *Oxford Dictionary* (2014) destaca-o como “Um tempo idílico, muitas vezes imaginário da paz, prosperidade e felicidade”, o que torna clara a relação deste termo com a palavra *utopia*.

⁷¹ “A internet coloca o passado remoto, e o exótico presente, lado a lado. Igualmente acessíveis, eles se tornam o mesmo: longe, ainda que perto... antigo, ainda que atual.” (REYNOLDS, 2011, p.85, tradução livre).

⁷² Retrô: produtos contemporâneos que prestam homenagem ao *vintage*, a elementos culturais de décadas passadas, passíveis de culto, moda e adoração.

Jorel é observar momentos na qual este passado é idealizado, por meio da atração emotiva que os anos 1980 e 1990 causam ao público jovem adulto, que também busca um retorno romântico à sua infância.

A romantização de uma Idade Mítica, a memória, e os elementos autoficcionais da obra surgem como citações breves, ou como tramas secundárias – mantendo sempre o cotidiano infantil do protagonista como condutor principal dos episódios. Mas, este revivalismo está presente em toda a obra, uma vez que está ambientada, diegeticamente, nos anos 1980 e 1990.

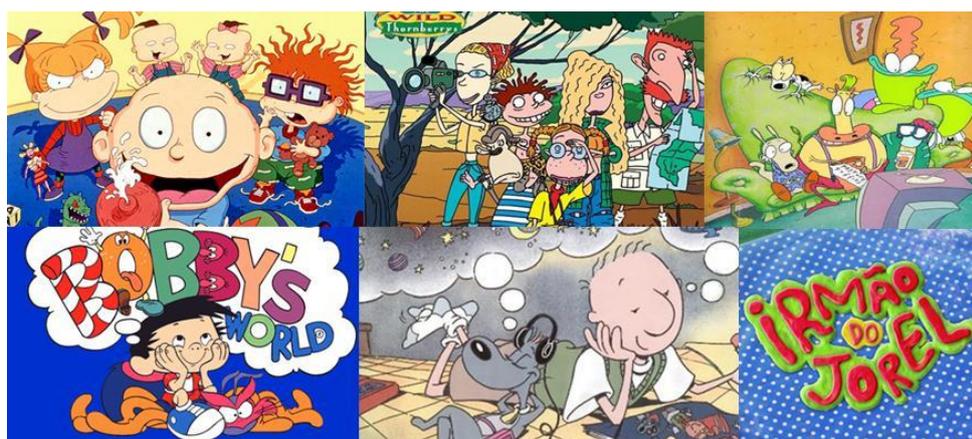
Se, nos anos 1980, esse sentimento já começava a aflorar no pós-moderno, dentro de um cinema que se volta a cinemas e gêneros passados, o cinema de alusão (CARROLL, 1998); a partir dos anos 2000, com a popularização da *internet* e das redes sociais em nosso país, é cada vez mais difícil se desprender deste fato em uma realidade muito mais midiaticizada (SANTANA, 2016) e recheada de intertextualidades. Essa midiaticização da realidade e aceleração dos processos e dinâmicas pela via tecnológica faz com que o tempo perca em sentido e importância, uma vez que se faz presente através de outras vias simbólicas, constantemente (LASCH, 1987).

É por meio do cinema de alusão que se percebe uma representação do passado na série. Estas paródias representam o passado por meio de símbolos, podendo envolver alusões a *hobbies*, objetos, marcas, ídolos dos anos 1980 e início dos 1990 – como música *disco* e *hard rock*, aeróbica, polainas, caneta de três cores, anel apito, refrigerante de laranja, Sidney Magal, Bozo, entre outros-, e homenagem a obras e gêneros cinematográficos do passado por meio do cinema de alusão – *noir*, musical, filme policial, de guerra e de máfia, obras de Spielberg, entre outros.

E a própria série em seu formato, *design*, logo, e música de abertura, também faz alusão a diversas séries animadas infantis dos anos 1990, como *Rugrats: Os Anjinhos* (*Rugrats*, Nickelodeon, 1991-2004), *A Vida Moderna de Rocko* (*Rocko's Modern Life*, Nickelodeon,

1993-1996), *Os Thornberrys* (*The Wild Thornberrys*, Nickelodeon, 1998-2004). E também a formatos já tidos como ultrapassados de séries de animação infantil, como *O Fantástico Mundo de Bobby* (*Bobby's World*, Fox Kids, 1990-1998) e *Doug* (Nickelodeon, 1991-1994) - duas obras autoficcionalis de grande sucesso no início dos anos 1990, em formato *sitcom*⁷³, que retratavam um menino protagonista sem popularidade, ofuscado pelos irmãos mais velhos. Bobby, Doug e Irmão do Jorel são protagonistas infantis cheios de imaginação quanto aos fatos do mundo adulto, criando universos alternativos em sua mente para fantasiar desejos, criar aventuras, explicar fatos que não compreendem, ou mentiras que contam - e que não querem que sejam desmascaradas.

FIGURA 11 – RECUPERAÇÃO DE *DESIGN*



Animações seriadas: *Rugrats: Os Anjinhos*, *Os Thornberrys*, *A Vida Moderna de Rocko* (acima), *O Fantástico Mundo de Bobby*, *Doug* e *Irmão do Jorel* (abaixo). Fonte: Variety⁷⁴, Vintage Poster Plaza⁷⁵, The Verge⁷⁶, IMDB⁷⁷, Divirta-se Mais⁷⁸, Tediioso⁷⁹.

⁷³ Jason Mittell, no artigo “Complexidade Narrativa na Televisão Americana” (MITTELL, 2012), afirma que o surgimento de novas emissoras promoveu novas séries tivessem engajamento mais profundo do espectador, com narrativas mais complexas que os *reality shows* e *sitcoms* em exibição.

⁷⁴ Disponível em: <https://variety.com/2018/tv/news/rugrats-tv-relaunch-movie-1202874434/>. Acesso em: 09 dez. 2018.

⁷⁵ Disponível em: <https://vintageposterplaza.com/products/the-wild-thornberrys-rare-vintage-poster?variant=48951410895>. Acesso em: 09 dez. 2018.

⁷⁶ Disponível em: <https://www.theverge.com/2016/8/11/12445758/rockos-modern-life-nickelodeon-one-hour-special-announcement>. Acesso em: 09 dez. 2018.

⁷⁷ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0103373/mediaviewer/rm2625159168>. Acesso em: 09 dez. 2018.

⁷⁸ Disponível em: http://df.divirtasemais.com.br/app/noticia/tv/2015/01/04/noticia_tv,153036/personagem-doug-vivia-aventuras-ao-lado-de-amigos-e-do-cao-costelinha.shtml. Acesso em: 09 dez. 2018.

⁷⁹ Disponível em: <https://www.tediioso.com/214062-voce-conhece-irmao-jorel.html>. Acesso em: 09 dez. 2018.

O saudosismo da série também pode ser atingido por meio das imagens de arquivo pessoal do autor.

Filmes domésticos quase sempre evocam um sentimento de nostalgia, de tempo perdido, sejam eles Super 8 granulados e desbotados, o VHS suave, ou até mesmo agora, com vídeos pixelados de bebês ou gatos no YouTube. Mesmo quando eles não são nossos, servem como um gatilho de lembranças. (PROCTOR, 2013, p. 3).

Reynolds defende que passado e presente se fundem como uma coisa única, já que estão igualmente acessíveis, por meio da *internet* e das obras pós-modernas. E ainda afirma que há uma intensa admiração nos jovens pelas tecnologias antigas que mal conheceram - entretanto somente pela *imagem* das mesmas, sem chegar a usá-las de fato. (REYNOLDS, 2011, p.85). Logo, mesmo o público infantil ou adolescente, que não viveu nestas décadas, podem simpatizar com estes símbolos do passado e com as imagens pixeladas de arquivo do autor.

Idealizar uma época por seus produtos culturais, celebridades, e infância é a forma pela qual a série se ocupa de pequenas e breves citações do passado de forma saudosa. Um retorno romântico poderia fechar os olhos quanto a situações negativas do passado, entretanto, este sentimento saudoso caminha lado a lado a um compromisso de memória.

A preocupação com o registro do passado é tão antiga quanto a existência da humanidade, porém o pensamento quanto a representação da memória e a narrativa dos fatos, é uma discussão recente (ALBUQUERQUE, 2007). Paul Ricoeur, em “Memória, História e Esquecimento”, buscava a defesa de uma memória esclarecida pela historiografia, capaz de traçar um olhar justo perante os acontecimentos históricos, evitando a manipulação ideológica, a sedução da memória, e o desvio de seu rumo de investigação por outras influências. Dentre outras diretrizes apontadas por Ricoeur, está o dever de memória (a anamnese, distanciando-se da imaginação⁸⁰ e do esquecimento), o distanciamento dos fatos (para que houvesse

⁸⁰ Imaginação, segundo Ricoeur, é a atribuição de uma imagem, ou signo, a um acontecimento passado. Desta maneira, a memória deixa de ser imparcial e é representada com uma simbologia que faz jus ao sentimento daquele que rememorou. Ricoeur aponta as diferenças entre memória e imaginação: “a imaginação e a memória tinham

imparcialidade), e o luto, para que então as dores vividas no passado pudessem ser suportadas e retratadas da maneira mais justa possível. Entretanto, a recordação, na maioria das vezes, é um recorte de um acontecimento, uma narrativa seletiva, e implica em um problema na reapropriação do passado histórico. Assim, a memória que nos aflora, não necessariamente dialoga com o registro histórico. E é justamente por meio destes recortes de memória que certos episódios selecionados de *Irmão do Jorel* parecem ser construídos, deixando de lado uma visão oficial registrada na época, e mostrando, ao contrário, uma militância política de esquerda na obra contemporânea.

Pierre Nora, entre 1978 e 1981, organizou seminários na École des Hautes Études en Sciences Sociales de Paris, que discutiam questões relacionadas à memória e à identidade na França. Verificava-se, na ocasião, o desaparecimento do culto aos signos da memória nacional, diante de uma sociedade desritualizada. Visando a comemoração dos 200 anos da Revolução Francesa em 1989, fora criado um inventário dos lugares onde esta memória nacional se encontrava presente. Assim, era necessária a *musealização*, ou a criação de *lugares de memória*, como consequência da tendência de “vontade de memória”, a necessidade de rememoração como algo fundamental. Lugares turísticos, monumentos, exposições e museus são criados para manter constante a rememoração. De acordo com Nora, rituais como aniversários, feriados, e profissionais como arquivistas, historiadores, museólogos e bibliotecários têm a função chamada de *memória-dever*, que incentivaria o *dever de memória* e inúmeras comemorações. Porém, estes agentes e seus produtos de *memória-arquivo* consistem em retratar situações de maneira que não fazem mais parte da memória espontânea individual ou coletiva, elas se instalam como informações projetadas artificialmente, as chamadas “memórias-prótese”

como [...] traço diferencial, de um lado, a suspensão de toda posição de realidade e a visão de um irreal, do outro a posição de um real anterior.” (RICOEUR, 2007, p.61)

(NORA, 1993). Este conceito é semelhante ao de “memória imaginada”⁸¹, proposto por Andreas Huyssen, em “Seduzidos pela Memória” (HUYSSSEN, 2000). Esta “imaginação”, por muitas vezes, pode ser negativa, causando uma deturpação dos fatos históricos e levando ao esquecimento do que se passou; entretanto, também pode ser uma oportunidade de desconstrução, de reavaliar o passado e de construir novas narrativas sobre ele, abarcando variados pontos de vista, antes não observados ou silenciados por uma censura.

Segundo Huyssen, após a década de 1970, com a globalização, evolução das mídias, e a aproximação entre as noções de espaço e de tempo⁸², a necessidade de memória se aplicaria não somente nas restaurações históricas de arquiteturas e bairros, mas também nos produtos chamados “retrô”, numa crescente quantidade de documentários e obras autobiográficas e biográficas (com difícil negociação entre o real e a ficção, conforme já discutido), e no consumo desenfreado desses produtos na cultura de massas (HUYSSSEN, 2000, p. 14). Queremos lembrar porque temos medo de esquecer? Ou seria o oposto?⁸³.

O saudosismo, nesta obra, é um fator que nos faz observar como a obra constrói uma tensão entre uma tendência mercadológica – a ambiência em décadas passadas, exigida pelo canal, ou não⁸⁴-, com o objetivo pessoal narrativo do autor, de manter viva a sua memória, elementos dela, e de sua opinião, dentro de um compromisso informativo de dialogar com um público não habituado a discutir questões profundamente relevantes ao nosso país. Neste aspecto, o retorno ao passado atravessa não só o saudosismo e o interesse pessoal, mas também chega como uma luta contra o esquecimento, trazendo diferentes aspectos do passado.

⁸¹ “Memória imaginada”: Neste conceito, a memória de um fato poderia ser imposta por arquivos ou produtos criados para consumo rápido da massa. Ainda assim, era possível ao cidadão distinguir a memória de fatos vivenciados, da memória imaginada. (HUYSSSEN, 2000, p. 40)

⁸² Necessita-se “memória e musealização juntas para construir uma proteção contra a obsolescência e o desaparecimento, para combater a nossa profunda ansiedade com a velocidade de mudança e o contínuo encolhimento dos horizontes de tempo e de espaço” (HUYSSSEN, 2000, p. 28).

⁸³ “Hoje, nossa cultura secular, obcecada com a memória, tal como ela é, está também de alguma maneira tomada por um medo, um terror mesmo, do esquecimento.” (HUYSSSEN, 2000, p. 19).

⁸⁴ Juliano cita em sua entrevista à Revista Super Interessante o quanto o produto se encaixa ao perfil da grade de exibição do canal.

Assim, alguns episódios foram selecionados como exemplos de representações da memória, de maneira que esta moveria o curso e as discussões presentes nos episódios selecionados - seja provocando uma crítica, seja aproximando passado e presente, conforme apontaremos a seguir. Vale reforçar que elementos de humor criados para atingir o público adulto se fazem presente em todos os episódios, em forma de críticas sociais e políticas discretas, ou em forma de alusão a símbolos do passado. Entretanto, em meio a variados episódios cuja temática principal são os desafios do protagonista enquanto criança – conflitos com colegas de classe, competição entre irmãos, a busca por um par para a festa junina, a saga para poder assistir seu filme favorito no cinema, e as trapalhadas de seus familiares icônicos – alguns episódios, de maneira brusca, desviam do curso da narrativa da temporada, e até mesmo da rememoração dos familiares do autor, para apontar certos questionamentos. Desta maneira, de certa forma, a temática principal da primeira temporada – o cotidiano de uma criança -, e da segunda temporada – o interesse do protagonista por sua melhor amiga, Lara, e por seu amor platônico, Ana Catarina -, podem estar parcialmente ou totalmente ausentes nos episódios discutidos a seguir.

A sátira à repressão, por exemplo, é mencionada em quase todos os episódios, uma vez que a imagem do segurança, do policial, ou do militar é retratada por um palhaço de uniforme militar, chamado Rambozo – provável combinação do nome Rambo e Bozo⁸⁵ -, sempre presente na obra, podendo estar ao lado, ou não, de seu exército, a “Trupe de Choque”, e tirando sempre conclusões erradas das situações. Desta maneira, a obra sempre encontra uma maneira de criticar a força bruta e a ignorância por trás da repressão. Em especial, esta sátira é a temática de dois episódios da primeira temporada, em específico, *Profissão: Palhaço* (T01EP16) e *Gangorras da Revolução* (T01EP02).

⁸⁵ *Rambo: Programado para Matar* (Ted Kotcheff, 1982), longa-metragem sobre personagem homônimo estadunidense veterano da Guerra do Vietnã, estrelado por Sylvester Stallone. *O Palhaço Bozo*, programa televisivo infantil que era ambientado em um circo, esteve ao ar na TV estadunidense dos anos 1960 aos anos 2000, com auge de popularidade na TV brasileira nos anos 1980.

Profissão: Palhaço (2015) mostra a curiosidade do protagonista por estes profissionais. Assim, testemunhamos apenas a rotina dos “palhaços”, fazendo alusão ao exército, seu recrutamento, e a notáveis situações do filme *Nascido para Matar* (Kubrick, 1987)⁸⁶. Podendo até parecer um episódio avulso em meio a uma temporada sobre um menino apaixonado. Entretanto, abre um *plot* secundário, ou ainda, um *easter egg* (uma breve menção) presente nos episódios, para que este sutil humor sobre a repressão seja explorado de maneira mais aprofundada e crítica, no decorrer da trama de todo um episódio.

Já *Gangorras da Revolução* (2014), surge logo após o piloto da série. Se o espectador ora estava concentrado em um garoto aprendendo a andar de bicicleta sem rodinhas no piloto, logo é surpreendido com esta sequência. O segundo episódio engloba diversos temas da “época em que os palhaços estiveram no poder” (fala do episódio), e este é um dos episódios com uma crítica política presente de maneira mais intensa, dentre todas as temporadas.

Sr. Edson, personagem da série, e pai do irmão do Jorel, é um ex-militante político de esquerda que orienta o filho sobre os perigos da repressão e incentiva-o a criar uma revolução, e lutar contra o regime – embora não seja evidente a presença de regime político algum na série. Edson se utilizou de seu perfil artístico para lutar contra o controle na época da ditadura militar, e espera a mesma atitude do filho.

⁸⁶ Considerado um filme anti-guerra, ambientado na Guerra do Vietnã, revela personagens soldados que enlouquecem após o duro treinamento físico militar e a própria guerra.

FIGURA 12 - CENAS DO EPISÓDIO *GANGORRAS DA REVOLUÇÃO*



Nas cenas: a presença do pai do irmão do Jorel, a diretora Lola (tida como ditadora), o militar Rambozo, e a revolução liderada por Irmão do Jorel. Fonte: Cartoon Network.

“Os palhaços estavam no poder!” É com esta frase que Sr. Edson alerta seu filho, irmão do Jorel, quanto aos perigos da opressão. O episódio *Gangorras da Revolução* começa com uma conversa na sala de estar, entre o irmão do Jorel, seu irmão, Nico, e o Sr. Edson. O pai relata aos meninos que foi um militante revolucionário e que lutou contra o regime, criando uma peça de teatro musical infantil. Estrelada por ele e pelo “companheiro” Perdigotto, era a única forma vista por eles de se combater a repressão: com a expressão artística. A dramaturgia infantil, segundo Edson, teria força relevante em sua luta militante, uma vez que sua peça homenageia o estilo do dramaturgo José Celso Martins Corrêa.

Irmão do Jorel, após a conversa com seu pai, vai à escola, e se vê contrariado. Quando o horário do intervalo acaba, todos os seus colegas saem do pátio desanimados e voltam para a sala, exceto ele, que encara a diretora. “Ditadora Lola, seus dias de repressão acabaram!” - grita o menino, acreditando ter iniciado uma revolução. A diretora não reage, e os colegas voltam a brincar no pátio, tendo o irmão do Jorel como líder. Diretora liga para a polícia e um helicóptero militar rapidamente se aproxima, pilotado pelo palhaço Rambozo e pelo repórter dr. Perdigotto. O palhaço militar e o repórter exigem que o menino e os colegas retornem de maneira pacífica à sala de aula. Os garotos reagem, lançando bolinhas de papel com estilingue no helicóptero –

que perde o rumo e explode, caindo estrategicamente sobre um grupo de animais em extinção. Irmão do Jorel pede pacificidade aos seus “companheiros de revolução”, mas não é obedecido. Rambozo e Perdigotto sobrevivem à queda e utilizam-se de uma nova estratégia: lançam gomas de mascar dentro da escola. A revolução acaba, os meninos voltam à sala de aula, e o chamado “companheiro Irmão do Jorel” chora, frustrado com o fim de sua “causa” (expressões citadas no episódio). A professora, de maneira apática, continua sua aula, dando instruções de boa conduta aos alunos, que a assistem com o olhar hipnotizado, enquanto mascam as gomas – uma possível crítica ao formato tradicional de ensino.

Sr. Edson, também desolado, orienta o filho: “alguém encontra um jeito de lucrar com a revolução e te deixar sem nada”. Roberto Perdigotto, que também era militante, abre mão de seus ideais e se rende ao capitalismo. O empresário usou os direitos da peça musical para transformá-la em um logotipo de goma de mascar, distribuída internacionalmente pela empresa em que trabalha, *Shostners & Shostners*, como parte do papel da cultura de massas em integrar e dissolver a dissidência.

Testemunhamos variadas representações da repressão e poder, sejam estes vindos do capitalismo, do militar, da ditadora, e da professora. Em um momento de ditadura militar brasileira, longe de uma democracia, esta repressão ultrapassaria os limites do aceitável, levando à manipulação da população por meio de censura das mídias⁸⁷, pela violência dos militares, com a desculpa de uma boa conduta – representada pela metralhadora de Rambozo, que atira gomas de mascar capazes de conter e desviar a atenção dos revolucionários -, e pela revolução, único caminho de expressão proposto por um povo oprimido – seja artístico, como na peça de teatro, ou violento, com as bolinhas de papel, inspiradas nas pedras atiradas contra os militares, no movimento de maio de 1968, na França.

⁸⁷ Por Antonio Gasparetto Junior, disponível em: <http://www.historiabrasileira.com/brasil-republica/censura-no-regime-militar/>. Acesso em 12 set. 2018.

Desta maneira, em somente um episódio, o segundo da série, toda a trama é dedicada a nos transportar de volta ao momento do golpe militar brasileiro, de 1964. O período em que os militares estiveram no poder durou até 1985, mas parece nunca ter terminado, uma vez que, no contemporâneo, haja uma aproximação entre o atual presidente, Jair Bolsonaro, e suas propostas não tão distantes daquela época. Considerando que a obra seja ambientada em um momento pós-golpe, entre os anos 1980 e 1990, este processo ainda seria muito recente para Sr. Edson e deixou o personagem traumatizado e paranoico. Este medo do retorno do regime ainda está presente na nossa sociedade contemporânea, uma vez que as marcas e seus torturadores deste período nunca tenham enfrentado a justiça brasileira e tão somente agora são revisitados a serem analisados com outro olhar, pela História.

Assim, o episódio acaba por aproximar passado e presente, rememorando crises políticas e econômicas do passado, não tão diferentes das contemporâneas, combinando o contexto militar com o capitalismo tardio (JAMESON, 1996) – representado por Perdigotto e a empresa *Shostners & Shostners*.

Vale observar como, neste quesito político, Sr. Edson é o personagem capaz de conduzir grande parte dos questionamentos da série por meio de sua *memória-dever*.

FIGURA 13 – CENA DO EPISÓDIO *JORNAL DO QUINTAL*



Perdigotto, à esquerda, e Rambozo, à direita, testemunham a transformação de Seu Edson, juntamente a uma multidão. Os dois vestem roupas de uma campanha em prol da proteção dos animais em extinção, na tentativa de passar uma boa imagem. Fonte: Cartoon Network.

O episódio *Jornal do Quintal* (T01EP05, 2014) é escrito somente por um roteirista, Arnaldo Branco, que atua como roteirista de humor e quadrinista, apresentando obras em jornais que faziam o papel de criticar os hábitos brasileiros, a mídia, a política e o entretenimento⁸⁸. Este episódio apresenta uma sátira ao jornalismo brasileiro e sua relação com a polícia. E, também parece ser mais um caso de episódio cuja trama principal se desvia da trama do protagonista - tema da primeira temporada -, uma vez que ele sucede um episódio sobre os medos infantis, e outro sobre *bullying* na escola, e antecede um episódio sobre a troca de bilhetinhos secretos em sala de aula.

Na trama, como lição de casa, irmão do Jorel filma, com sua câmera analógica, um jornal, com direito a notícias cotidianas, previsão de tempo e toques de humor. Em um acesso de raiva e impaciência com a antena parabólica, seu pai, sr. Edson, escala a casa, se transformando em uma espécie de *King Kong* (Merian Caldwell Cooper, Ernest B. Schoedsack, 1933). A imprensa aparece, na figura do Dr. Perdigotto, juntamente com a polícia, representada pelo Rambozo, e uma multidão de curiosos. Estes tumultuam a frente da casa do garoto e distorcem os fatos. Revela-se aqui, um sensacionalismo calcado nos relatos da mídia sobre os protagonistas do evento. Sr. Edson é chamado de “o homem macaco”, e tido como uma criatura perigosa e que deve ser detida pela polícia. E, como já visto em diversos casos televisivos, a reportagem de Perdigotto é interrompida no momento em que Rambozo intervém, soltando um míssil. Desta maneira, a série traz uma certa herança do regime militar: a manipulação de mídia para vender a imagem de bem da polícia. Assim que a violência termina, e o garoto salva o pai, a mídia volta a cobrir a notícia, com tons emotivos e melodramáticos, sem poupar-nos de mais sensacionalismo.

⁸⁸ Entrevista de Arnaldo Branco cedida ao Tribuna HQ. Disponível em: <https://tribunahq.wordpress.com/2017/04/09/entrevista-com-o-cartunista-arnaldo-branco-ii/>. Acesso em: 09 dez. 2018.

Já no episódio *Fluffy, O Golfinho Assassino* (T02EP02, 2016), da segunda temporada, sr. Edson, agora trabalhando como jornalista, deseja cobrir a notícia de um animal assassino que ameaça a segurança da cidade. Entretanto, é vetado por seus superiores, uma vez que a grande manchete da primeira página do jornal já havia sido comprada: a divulgação de uma nova hamburgueria no *shopping* da cidade. O jornal, a hamburgueria e o *shopping* assinam a mesma marca: *Shostrners & Shostners*. Enquanto a trama do episódio acompanha a saga de Edson atrás do golfinho assassino, observa-se aqui uma crítica ao noticiário vinculado à publicidade, deixando de lado seu compromisso com a informação por um interesse econômico. Nestes dois episódios, é claro o papel da obra em questionar o papel do jornalismo brasileiro, ainda não tão distante da censura e do comportamento de décadas passadas.

A crítica à mídia também se faz presente nos episódios *Expressividade Máxima* (T01EP09), *Natureza Totalmente Selvagem* (T01EP11), *Jornada Matinal Implacável* (T01EP12), *Embarque Nessa Onda* (T01EP15), e *Os Caçadores da Figurinha Perdida* (T01EP18), todos da primeira temporada (2014-2015), ainda que de maneira mais tímida, já que intercalada com o cotidiano infantil do protagonista. Há certo humor negro, porém crítico, ao lembrar a violência contra pessoas e animais, presente nos *videogames*, e nos filmes de ação (de censura livre), e na intensa publicidade infantil da época⁸⁹. As crianças e adolescentes da série, irmão do Jorel, seus irmãos e amigos, interagem com estes ícones tal como ídolos infantis, consumindo produtos referentes às obras, e criando brincadeiras ditadas pelos personagens da televisão, como uma crítica ao entorpecimento e ao consumismo alimentado

⁸⁹ Vale lembrar que, apesar da lei de classificação indicativa ter vigor nos anos 1990 nos EUA, a grade de horários da televisão brasileira seguiria a classificação etária somente a partir de 2001. E a publicidade infantil só foi proibida na televisão aberta em 2014, entretanto, a partir de 2006, expressões como “compre” e “venha”, no imperativo, tornaram-se proibidas na publicidade no geral. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/cotidian/ff0902200920.htm>, e em: <http://www.aumanack.etc.br/2016/09/08/atencao-classificacao-indicativa-na-tv-tem-novas-regras-a-partir-deste-mes/>. Acesso em: 03 ago. 2018. Apesar da extinção da publicidade infantil da TV aberta, esta realidade citada e criticada não está muito distante da intensa publicidade exibida nos canais a cabo infantis, atualmente. (PILLA *et al*, 2009)

pela TV e pela publicidade. Em *Embarque Nessa Onda*, por exemplo, irmão do Jorel se sente excluído das discussões dos colegas por ter perdido um episódio de *Microwave Warriors* (uma alusão a *Cavaleiros do Zodíaco*), tamanha a pressão e a influência que a mídia exerce sobre o universo infantil e suas relações sociais.

Já o medo do domínio do capital pelas grandes corporações monopolizadoras foi tema de variadas obras dos anos 1980, principalmente as do subgênero *cyberpunk*. (BROUILLETTE, 2002). Este medo retorna hoje, seja com os impérios tecnológicos⁹⁰, alimentícios⁹¹, e audiovisuais⁹², se apresentando também na obra *Irmão do Jorel*. A empresa *Shostners & Shostners*, da qual Perdigotto é responsável pela publicidade, detém, aparentemente, todos os tipos de bens e serviços do universo da série. Fato que até pode passar despercebido pela maioria dos personagens, mas incomoda Edson. Eventos como a corrida em *O Fenomenal Capacete com Rodinhas* (T01EP01), a marca de chicletes em *Gangorras da Revolução* (T01EP02), a indústria de refrigerantes em *Clube da Luta Livre* (T01EP03), a agência de viagens em *Ilha Doidera* (T01EP20) (todos da primeira temporada, 2014-2015), o *Shostners Shopping*, e o *Shostners Burger* (presentes na segunda temporada, 2016-2017), os únicos da cidade, são propriedade da empresa, assim como ela também controla o jornalismo (televisivo e impresso), programas de auditório, e a bancada de jurados em diversas apresentações do protagonista, com a ajuda de Perdigotto. Desta maneira, traçam uma relação muito próxima entre a mídia e o consumo. Perdigotto e esta empresa, além de cumprirem os papéis de vilões que pressionam e humilham o protagonista e seu pai, também apresentam o elemento de conspiração na série. Seja por meio de poder, fazendo alusão ao instável perfil político de nosso país, seja por meio de controle financeiro, o que causa grande parte das intrigas nos episódios, incitando em Edson

⁹⁰ Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/mercado/132841-apple-primeira-empresa-tecnologia-valer-1-trilhao.htm>. Acesso em: 03 ago. 2018.

⁹¹ Disponível em: <https://www.oxfamamerica.org/explore/stories/these-10-companies-make-a-lot-of-the-food-we-buy-heres-how-we-made-them-better/> Acesso em: 21 mar 2019.

⁹² Disponível em: <https://exame.abril.com.br/negocios/netflix-ganha-mais-com-assinaturas-que-a-hbo/>; e em: <https://www.omelete.com.br/filmes/8-maiores-empresas-compradas-pela-disney#1>. Acesso em: 03 ago. 2018.

uma paranoia justificável. Em *Caçadores da Figurinha Perdida* (T01EP18), por exemplo, a empresa cria um álbum de figurinhas (usando mão-de-obra escrava de micos leão dourados) com uma figurinha faltante nas lojas. Irmão do Jorel fica com seu álbum incompleto devido a um plano da empresa de lucrar com essa raridade – trama que a série utiliza para criticar as formas multifacetadas do capitalismo tardio (JAMESON, 1996).

Além destes episódios calcados especificamente em críticas a diferentes instituições ou aspectos políticos da sociedade, nota-se ainda a presença de sátiras e críticas menos evidentes, em outros episódios, por meio de breves situações na trama – de humor ou não -, e diálogos. Conforme observado no apêndice, assuntos como a igualdade de gêneros, o respeito aos gêneros não normativos, a crítica ao *bullying*, e situações comuns na vida de uma criança se fazem presentes em diversos episódios, exemplos e situações, mesclando temáticas da época enfocada e do universo infantil com temas mais atuais.

Vale ressaltar como a crítica depende do humor e do lúdico para poder existir, de forma que estes amenizem as tensões entre conteúdos, críticas e discussões do universo adulto e os conteúdos do universo infantil – uma vez que a obra ainda seja direcionada principalmente ao público infantil. Como estas discussões são diluídas por símbolos e pelo humor irônico, estas podem, inclusive, passar despercebidas por parte do público e, inclusive, pela maioria dos personagens – exceto pelo sr. Edson.

FIGURA 14 – PERSONAGEM EDSON



Imagem da série animada. Jornalista ainda ativo na série, Edson procura alertar a população, mas é silenciado pelo chefe, que o direciona a notícias de publicidade. Fonte: Cartoon Network, episódio *Fluffy, O Golfinho Assassino*, da segunda temporada.

O principal retrato de memória na série, principalmente tratando-se de um momento histórico pós-golpe de 1964, se dá por meio do Sr Edson, personagem pai do protagonista. Pai de família, casado, e com três filhos, é um ex-militante político de esquerda, com traumas e manias, provavelmente provenientes da tortura do período do regime militar (MOTTA, 2013). Sempre se referindo aos policiais e militares como “palhaços”, acredita que o golpe pode voltar a qualquer momento, e que a causa não terminou, desta maneira, sempre alerta os filhos dos perigos do regime, o que poderia soar como paranoia no momento do lançamento dos episódios citados (2014-2017), entretanto, acaba se realizando no contemporâneo.

Sua preocupação permite a ele estar presente em todos os momentos, espionando ou protegendo o filho, e trazendo à tona na série a maioria dos questionamentos políticos, conforme observado anteriormente. Em meio a tantos personagens simples, caricatos, e previsíveis, sr. Edson é um personagem complexo, imprevisível, e questionador, resultado da proximidade do período militar, capaz de revelar a história por meio de sua memória, prevendo acontecimentos futuros. É justamente este personagem, presente diegeticamente nos anos 1980, que mais dialoga com o contemporâneo. De acordo com a definição de Agamben (2008), o contemporâneo é o ser que está ciente de todas as fraturas que acontecem no presente. É aquele

que, “no olho do furacão”, por assim dizer, consegue compreender a complexidade das contradições e conflitos que vivencia.

Por isso os contemporâneos são raros. E por isso ser contemporâneo é, antes de tudo, uma questão de coragem: porque significa ser capaz não apenas de manter fixo o olhar no escuro da época, mas também de perceber nesse escuro uma luz que, dirigida para nós, distancia-se infinitamente de nós. Ou ainda: ser pontual num compromisso ao qual se pode apenas faltar. [...] Isso significa que o contemporâneo não é apenas aquele que, percebendo o escuro do presente, nele apreende a resoluta luz; é também aquele que dividindo e interpolando o tempo, está à altura de transformá-lo e de colocá-lo em relação com os outros tempos, de nele ler de modo inédito a história, de ‘citá-la’ segundo uma necessidade que não provém do seu arbítrio, mas de uma exigência à qual ele não pode responder. É como se aquela invisível luz, que é o escuro do presente, projetasse a sua sombra sobre o passado, e este, tocado por esse fecho de sombra, adquirisse a capacidade de responder às trevas do agora (AGAMBEN, 2008, p.65-72).

Um ex-militante de esquerda traumatizado poderia ser mais uma cicatriz de guerra, que deveria ser silenciada hoje, ou um ser incapacitado de tocar novamente nas feridas de sua memória; mas é Edson quem aproxima com fidelidade o passado e presente, dentro de questões semelhantes de instabilidade política e econômica.

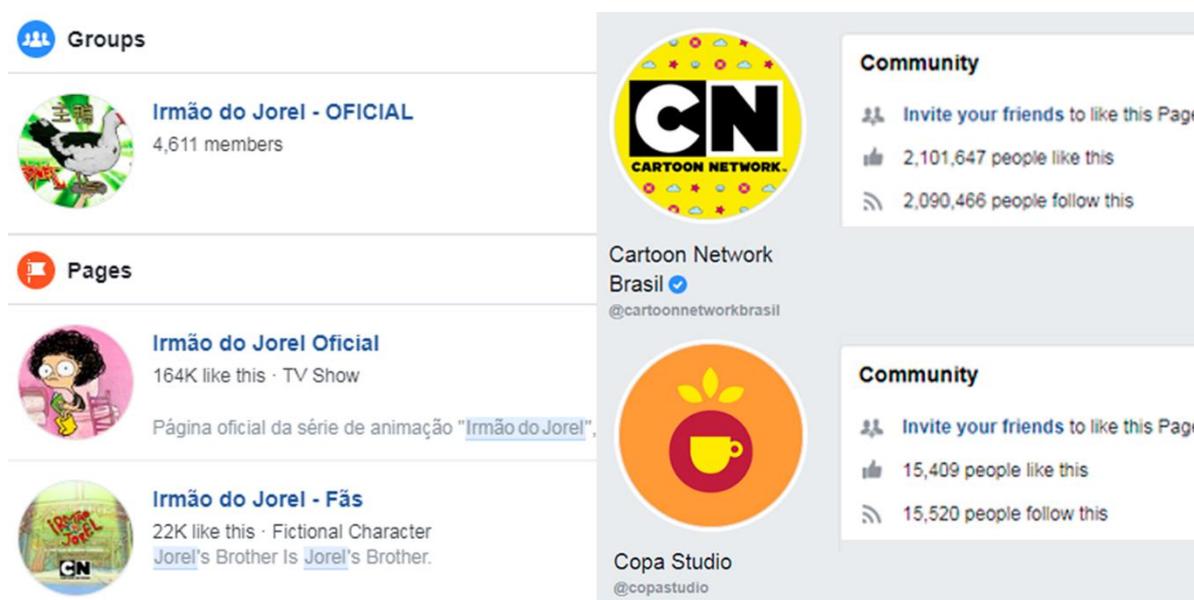
Resta observar o quanto o público compreende as discussões trazidas por Edson.

3.4 A participação dos fãs

Jenkins aponta como a transmídiação é a exploração de um mesmo universo narrativo em variadas mídias. Esta atrairia preferencialmente um público de fãs, o que teria uma importância maior do que o público massivo, uma vez que apresenta frequência e fidelidade ao universo fictício da obra. (JENKINS, 2009)

Irmão do Jorel é um exemplo de obra transmidiática, uma vez que tem um *spin-off*⁹³ *online*, e um *game* encomendado⁹⁴. Entretanto, mesmo antes da criação dos mesmos pela emissora e produtora, já é possível notar, além de uma alta audiência desde a primeira temporada, uma grande atividade nas redes sociais e no YouTube, no que se diz respeito a subprodutos criados por fãs.

FIGURA 15 – PÁGINAS E GRUPO DE *FACEBOOK*



Páginas de *Facebook*: à esquerda, um grupo criado por fãs, a página oficial da obra, a página de fãs; e, à direita, as páginas oficiais do canal e da produtora, bem como seus dados de seguidores e membros. Acesso em: 04 jan. 2019.

⁹³ *Spin-off* é um subproduto a partir de uma obra ficcional original. Esta obra juntamente com seus *spin-offs* formam um universo transmidiático ficcional próprio. (JENKINS, 2009)

⁹⁴ Disponível em: <https://www.ancine.gov.br/pt-br/sala-imprensa/noticias/ancine-anuncia-vencedores-do-edital-de-jogos-eletr-nicos>. Acesso em: 30 nov. 2018.

A página oficial do *Facebook*, “Irmão do Jorel Oficial”, conta com mais de 148mil curtidas e seguidores (2018). Suas postagens – geralmente *memes*, ou cenas dos episódios – contam com cerca de 700 reações cada (entre curtidas, risos e corações). Grande parte destas postagens é reproduzida ou compartilhada pelas páginas oficiais do Facebook da emissora, Cartoon Network (2,1mi seguidores), e da produtora, Copa Studio (15mil seguidores). O grande diferencial da página da Copa Studio é, além de *memes*, compartilhar promoções, eventos, premiações, vários *making ofs*, e informações adicionais sobre a equipe, a série e seus subprodutos que estão por vir. Toda esta produção vinda das páginas oficiais resulta numa direta comunicação com o *fandom*, alimentando-o com humor e informações referentes à série. Estes *posts* têm relevância e importância para os realizadores da série, não somente no que se diz a respeito à análise da quantidade de curtidas deles, mas também à análise de seus comentários, a fim de perceber o quanto os fãs estão conectados emocionalmente com a trama e os personagens. Desta maneira, podem mudar o curso das narrativas presentes na série, ou ainda cancelá-la, direcionando o produto de acordo com o interesse de seu público.

Já a página no *Facebook*, criada por fãs brasileiros, “Irmão do Jorel – Fãs”, é uma comunidade de discussão e de produção de fã, que conta com mais de 22mil pessoas que curtem a página, e mais de 32mil seguidores - dentre eles, alguns fãs ativos, que produzem humor em forma de *memes*, enquetes e discussões. Suas postagens têm por volta de 100 reações cada (principalmente curtidas). Número bastante expressivo para uma página criada somente por fãs brasileiros de uma obra brasileira.

FIGURA 16 – PÁGINA DE *TWITTER*



Página criada por fãs no *Twitter* é gerenciada pelos mesmos moderadores da página de fãs do *Facebook*. Ambas páginas costumam retwitter, repostar e compartilhar postagens de fãs com a *hashtag* da obra. Acesso em: 04 jan. 2019.

No *Twitter*, a interação e publicação por parte das páginas oficiais (Cartoon Network, criada em 2009, 800mil seguidores, e Copa Studio, criada em 2010, com 4mil seguidores), e da página de fãs (“Jorel’s Brother”, criada em janeiro⁹⁵ de 2015, com 3mil seguidores) são bem menos expressivas - confirmando pesquisas⁹⁶ que apontam que esta rede social não obteve sucesso na América Latina. Mas isso não impede que alguns fãs postem, de suas páginas pessoais do *Twitter*, o seu interesse pela série, marcando com uma *tag* as páginas oficiais – conforme o depoimento de um fã, compartilhado pela página, na imagem acima.

As discussões dos fãs, independentemente da rede social, envolvem a trama dos personagens – o que acontecerá com Lara? -, o *shipping*⁹⁷ – Irmão do Jorel deve ficar com Lara ou Ana Catarina? -, *cosplays*, imagens feitas por fãs, ilustrações, e discussões acerca do teor

⁹⁵ A produção de fãs é bem próxima ao lançamento da obra (setembro de 2014). Dados coletados no dia do acesso: 04 jan. 2019.

⁹⁶ Disponível em: <https://canaltech.com.br/redes-sociais/brasil-e-o-pais-que-mais-usa-redes-sociais-na-america-latina-70313/>. Acesso em: 04 jan. 2019.

⁹⁷ O *shipping*, o movimento mais comum de ser observado nos fãs, vem da palavra em inglês “relationshipers”, e caracteriza uma forte torcida dos fãs para que um personagem tenha um relacionamento amoroso com outro – mesmo quando as possibilidades deste não são evidenciadas pela trama original. Muitos evidenciam o seu *shipping* por meio de enquetes, *memes* e *fanfics* (obras ficcionais de fãs), na qual escrevem uma obra literária dentro do universo da obra, entretanto guiando os personagens em tramas de acordo com a sua vontade (e a vontade de grande parte do *fandom*) (SCODARI; FELDER, 2003).

auto ficcional da obra, conforme já foi discutido. Grande parte destas atividades vêm de um público majoritariamente adolescente e jovem adulto (HOFFNER; BUCHANAN, 2005), conforme observado nas imagens coletadas a seguir.

FIGURA 17 – MEMES



À esquerda, um *meme* com humor produzido pela página oficial da série. À direita, a resposta, via comentário, ao *post* com o *meme*, vem com um *meme* produzido por um fã, com humor proveniente da própria fala da série, ou seja, demonstra maior relação emocional com a obra. Fonte: Página Oficial do *Facebook*, acesso em: 15 dez. 2018.

FIGURA 18 – SHIPPING



A imagem com cenas da série, vem no *post* com uma pergunta feita por uma fã: ela pede que os fãs respondam, nos comentários, que casal preferem: o protagonista com Lara ou com Ana Catarina? Fonte: Página de fãs, do *Facebook*, acesso em: 15 dez. 2018.

FIGURA 19 – PRODUÇÃO DE FÃS ADULTOS: *COSPLAY*



À esquerda: uma jovem comemora estar no Comic Con Experience 2017 (a maior convenção brasileira de fãs da cultura *pop*), e encontrar o *cosplay* de Jorel e de Irmão do Jorel. À direita, uma jovem realiza o *cosplay* da mãe do irmão do Jorel, dona Danuza. Fonte: Página de fãs do *Twitter* e do *Facebook*, acesso em: 15 dez. 2018.

FIGURA 20 – PRODUÇÃO DE FÃS ADULTOS: *FANART*



Dois jovens fãs profissionais da área de *design* enviam suas *fanarts* (ilustração de fã) à comunidade de fãs. À esquerda, arte da ilustradora Thais Leal. À direita, arte do designer gráfico Lucas Sant'Ana. Fonte: Página de fãs, do *Facebook*, acesso em: 15 dez. 2018.

Percebe-se, por meio das páginas nas redes sociais, que as discussões carregam uma maior preocupação com a trama e com o teor autoficcional, deixando de lado as variadas

temáticas que a série aborda. Entretanto, de todas as redes citadas, o grupo de fãs no Facebook é a que move maior quantidade de publicações, diariamente. Desta maneira, uma investigação foi feita pelo canal de busca no grupo, a fim de buscar discussões pertinentes a outros temas que não sejam a trama do protagonista.

Uma breve e superficial percepção de uma fã é o único resultado de pesquisas acerca de temas como inclusão, etnia, *bullying*, nostalgia, público LGBTQ e feminismo.

FIGURA 21 – REPRESENTATIVIDADE ÉTNICA



Os fãs percebem a representatividade asiática na melhor amiga do protagonista. Entretanto, este *post* carece de comentários ou discussões enriquecedoras quanto à temática de inclusão ou a importância da representatividade nas obras contemporâneas. Fonte: Grupo de fãs, do *Facebook*, acesso em: 06 jan. 2019.

Desta maneira, os fãs presentes nas redes sociais abrem mão de se utilizar destas comunidades *online* de fãs para discutirem os temas inclusivos ou mesmo políticos da obra.

No YouTube, um canal chamado “Meteoro Brasil” discute os conteúdos massivos e suas críticas presentes. Em dois vídeos⁹⁸, criados em 2017, contendo aproximadamente 9 minutos de duração cada, são abordadas discussões sobre a crítica à mídia e à ditadura militar presentes

⁹⁸ Conteúdo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uRyDzjQrWfo>. E em: <https://www.youtube.com/watch?v=9v8KIyuihxE>. Acesso em: 29 nov. 2018.

em *Irmão do Jorel*. O canal do Youtube, criado pela recepção (e não pelo Cartoon Network, ou pelos autores e produtores da série) apresenta um olhar de fã crítico. Para os criadores do canal, um casal de jovens fãs adultos, não somente *Irmão do Jorel* apontaria críticas ao contemporâneo, bem como variadas obras audiovisuais e musicais contemporâneas. Estes fãs produtores de conteúdo audiovisual percebem os simbolismos presentes nos diálogos, representações e situações da obra e concluem que *Irmão do Jorel* traz um olhar crítico e necessário à realidade brasileira. Entretanto, é somente nesta plataforma (e a partir da discussão iniciada pelos vídeos deste canal) que se percebe uma discussão de cunho político entre a comunidade de fãs da obra.

No grupo do *Facebook*, por exemplo, a partir de pesquisa de palavras-chave como “ditadura”, “regime militar”, “política”, entre outros, o único resultado da busca por questões políticas da série, é uma postagem de uma fã, contendo o *link* deste mesmo vídeo. De 4.600 usuários presentes no grupo, apenas 44 reagiram ao *post*, com curtidas e corações, e um comentou, abrindo questionamentos sobre a porcentagem de fãs que concordam com o conteúdo do vídeo.

FIGURA 22 – VÍDEO DO *METEORO BRASIL*



O grupo foi criado em setembro de 2014, no mesmo mês do lançamento da obra, e conta com maior participação diária dos fãs, se comparado às páginas do Facebook. A partir de buscas por palavras-chaves no campo de busca do grupo, apenas este *post* correspondia a questões políticas na série. Acesso em: 04 jan. 2019.

Já na imagem a seguir, é possível constatar comentários do próprio vídeo do YouTube.

FIGURA 23 – COMENTÁRIOS SELECIONADOS

-  **Lucas Teo** 1 ano atrás
Não é à toa que esse é um dos melhores desenhos animados brasileiro. É uma crítica inocente a corrupção e outras hipocrisia brasileiras. Os pais deveriam colocar desenhos desse tipo para as crianças ao invés de Peppa, O Show da Luna ou outros atrasos mentais que corrompem a infância de uma forma bem maquiada.
-  **Ronnie Godoi** 1 ano atrás
Eu nunca mais vou ver o Irmão do Jorel do mesmo jeito depois dessa
Meus olhos...se abriram...
-  **Milena Monteiro** 1 ano atrás (editado)
Rick and Morty está passando por algo parecido com o que está acontecendo nestes comentários. Pessoas com pouco estudo e entendimento estão criticando as animações por simplesmente não serem capazes de lidar com as verdades ditas.
Busquem conhecimento, bando de alienados.
-  **felipe21279** 1 ano atrás
"Irmão do Jorel" é um dos melhores desenhos feitos por brasileiros na atualidade. Possui preciosas mensagens e referências diretas à infância de cada um, além de abordar de uma forma cômica e escrachada a relação corrupta entre estado, a mídia e as grandes corporações.
-  **Heitor Augusto** 1 ano atrás
Video sensacional! Vejo o desenho as vezes com meu filho e percebo as criticas, ainda não vi esse episodio da propagando dos palhaços, mas sempre desconfiei o do porque o palhaço usa um uniforme militar, pensava que fosse alguma referencia a aquele grupo de palhaços do Beto Carreiro, que depois trabalharam com o Dede Santana na TV, eles usavam uniforme militar tambem.
-  **Eduardo Cunha** 1 ano atrás
O desenho é legal mas não passa de mais uma máquina de manipulação. Pq o mundo quer transformar as crianças em gays e lésbicas ou indefinidas?
Porque mentem tanto sobre a "ditadura"? ;;
-  **Crisol Alice** 1 ano atrás
pqp...deturpam o meu desenho preferido. mania besta de politizar tudo....Saco!!!!
-  **Ghost Hunter** 1 ano atrás
Eu vi esse episódio do golfinho e nem reparei nas sublinhas

Dentre páginas e páginas de comentários recheados de opiniões diferenciadas, estes foram selecionados por apresentarem visões variadas. Nesta página, não é possível identificar a idade dos fãs, entretanto, estima-se que seja um público adolescente a jovem adulto, pelas fotos e pelo linguajar utilizado nas discussões. Fonte: Canal “Meteoro Brasil”, no YouTube, acesso em: 13 dez 2018.

Os comentários, vindos de espectadores que já conhecem a obra, alternam-se entre críticas generalizadas sobre o público brasileiro despolitizado, total ignorância sobre a presença destes elementos na série, elogios e críticas negativas à série quanto à presença destas discussões. Quanto aos críticos, estes espectadores preferem revelar seus posicionamentos políticos divergentes quanto ao período militar brasileiro.

Um espectador, por exemplo, não acredita que as obras *Os Trapalhões* (TV Globo, 1977-1995) ou *Dedé e o Comando Maluco* (SBT, 2005-2008) sejam recheadas de críticas sociais e políticas, por via de humor. Já outro aponta a importância desse conteúdo informativo de fácil acesso *online* (o vídeo didático produzido por “Metoro Brasil”), já que o/a inspirou a ver e compreender as obras de outra maneira. Em meio a estes, evidencia-se também um curioso comentário de uma fã da série (seu desenho favorito), que discorda do conteúdo do vídeo e deve continuar a acompanhar os eventos da obra, independentemente do que assistiu - já que esta defende que aqueles que analisam obras têm uma “mania” de acreditar que existem críticas políticas em todo conteúdo ficcional. Ou seja, uma espectadora que, desconhecendo a história do país, não se interessa por estas discussões (que são, afinal, o diferencial da obra), e deve se ater somente à trama do protagonista, absorvendo o conteúdo da obra de maneira superficial (FLUSSER, 2002).

Desta maneira, conforme esta obra atinge públicos de idades, opiniões e conhecimentos variados, sua recepção também aponta percepções variadas, cabendo ao pesquisador, e a produtores de conteúdo didático como este, o papel informativo.

Abrir estas discussões também pode colocar em risco a própria audiência da série. Se estes fãs, que antes contribuíram à audiência, agora percebem na série um conteúdo militante de esquerda, e se opõem a ele, podem deixar de acompanhar a obra, e ainda, promover uma propaganda negativa à série. Como visto no comentário do usuário que acredita que a trama seja divertida, mas não passa de “máquina de manipulação”, sendo contra os discursos inclusivos LGBTQ, feministas, e a crítica ao período de ditadura militar.

Há também, claro, a evidência de um grande problema educacional em nosso país, que não levaria ou incentivaria a população a buscar informações e consciência política - mesmo depois dos movimentos de 2013, do *impeachment* da ex-presidente Dilma Rousseff, da prisão do ex-presidente Lula da Silva, e das turbulentas eleições, desde 2014. (OLIVEIRA, 2016)

Neste sentido, para a série, dialogar com o público amplo é um grande feito, uma vez que o público infantil se apoie na ficção animada como forma de obtenção de conhecimento e formação de caráter.

Os saberes que são transmitidos por essas diversas instâncias culturais têm uma função produtiva na formação da identidade das crianças. Assistimos aos desenhos sem perceber que eles estão nos constituindo e ensinando o que é ser mulher, ser homem, ser crianças, ser branco ou ser negro. Embora muito desses produtos culturais, como os desenhos, estejam ligados ao lúdico, ao prazer e, por isso, sejam considerados como “inocentes” demais para merecerem uma análise política, eles necessitam ser analisados como pedagogias culturais que participam ativamente na construção de identidades culturais. (RAEL, 2003, p. 161).

A partir desta investigação nas comunidades de fãs da obra, notou-se uma preocupação muito maior dos fãs sobre a trama do protagonista (capaz de gerar *memes* e outros subprodutos de humor) e sobre o teor autoficcional, deixando de lado as questões de igualdade de gênero entre outras críticas sociais e políticas que a obra abarca. Ao contrário do caso de *Avatar – A Lenda de Aang*, que impulsionou manifestações de fãs a favor de uma maior representatividade étnica, as discussões políticas em *Irmão do Jorel* não foram capazes de gerar grandes discussões *online*. Desta maneira, observa-se uma falta de compreensão dos símbolos presentes referentes à censura e ao regime militar, ou ainda, um desinteresse quanto a participar destas discussões.

Pode-se notar, também, conforme observado no apêndice, uma diminuição nestas discussões a respeito do passado (ditadura militar, censura, alta publicidade infantil e violência nas mídias), ao passar da primeira para a segunda temporada, entre 2015 e 2016. Já na terceira temporada (2018-2019), estas discussões são totalmente eliminadas, deixando espaço somente para a ambiência em outras décadas por meio de símbolos, e abrindo discussões que somente condizem com o contemporâneo e com a evolução do protagonista. Nota-se um enfoque muito maior na nostalgia (desta vez, do próprio protagonista pelo seu passado), e a discussão social fica somente por conta da poluição dos mares e da expansão da empresa *Shostners & Shostners*

– conforme apontado no apêndice, e em depoimento do autor ao jornal Estadão⁹⁹. Assim, o dever de memória desaparece, deixando de aproximar questões dos anos 1980 com a contemporaneidade brasileira. Neste momento, a própria classificação indicativa cai, de 10 anos a livre, abrindo mão, também, de conteúdo político e LGBTQ, além de um conteúdo capaz de criticar a violência.

À medida em que o país vai sendo mergulhado em uma crescente crise política, a série vai amenizado e apagando seus traços mais marcadamente críticos, e dando maior espaço ao entretenimento - que é, como podemos observar por muitas das postagens nas redes sociais, o tema que os adolescentes e jovens adultos percebem e se interessam, de imediato. Assim, os próprios fãs diluem o conteúdo crítico. Entretanto, diminuir a crítica social e política que marcava a série no seu início (nas proximidades das manifestações de 2013), é, também, eliminar o grande diferencial da obra, nesta atual temporada.

⁹⁹ Disponível em: <https://cultura.estadao.com.br/blogs/sem-intervalo/irmao-do-jorel-volta-para-a-terceira-temporada-com-amadurecimento-de-personagem/>. Acesso em: 29 nov. 2018. De acordo com o apêndice, os únicos episódios com conteúdo político na terceira temporada seriam o primeiro, com alusão ao muro sugerido pelo presidente Trump; e o *Seja Brócolis*, que cita, brevemente, cenas do *Gangorras da Revolução*.

CONCLUSÃO

A animação *cartoon* sofreu de uma falsa interpretação de que estaria voltada apenas ao público infantil – seja pela censura estipulada pela FCC, seja pelo horário de exibição, ou mesmo pela programação em que estava inserida. Entretanto, sempre mostrou potencial para atingir os mais variados públicos, apresentando elementos que pudessem ser compreendidos somente pelos adultos, ao lado de temáticas e discussões infantis. Assim, pensar a animação, hoje, caracteriza um olhar muito mais democrático. Pede que observemos esta técnica em suas mais variadas possibilidades, variados gêneros e públicos. Independentemente de rótulos, de expectativas, idade do público-alvo, ou a presença ou não de uma complexidade narrativa (MITTELL, 2012), a animação acaba por encontrar diversos fãs.

Graças ao surgimento de novas mídias, o audiovisual pode ser distribuído nas mais variadas janelas – seja cinema, televisão aberta, paga, seus variados canais com públicos de nicho específicos, idem com as plataformas de VoD. Desta maneira, as obras conseguem penetrar na mídia mais favorável a seu público e recepção, possibilitando uma variedade de conteúdo, discussões e públicos-alvo. Surgem, assim, animações adultas, animações em formato de *edutainment* (para o público pré-escolar), animações de humor e situações leves, para o público de 7 a 11 anos, e animações para o grande público.

Pensar o comportamento do fã, hoje, também exige esta visão mais ampla. Desde o fã assíduo que não admite ser chamado de fã, o fã que apenas assiste as obras e tem uma relação de afeto e admiração, ao fã que participa de todas as comunidades e discussões *online* e pessoalmente, e até mesmo o fã de comunidades minoritárias que se veem representadas naqueles personagens ficcionais. Independentemente do quanto estes admitam ser ou não fãs, esse público pode abranger das crianças à terceira idade, entretanto, nota-se um maior comportamento de comunidades participativas vindo do público adolescente e jovem adulto.

Irmão do Jorel surge neste contexto na qual a animação seriada é capaz de abranger grandes públicos e fãs com suas variadas discussões, além de estar presente em uma realidade midiaticizada na qual a atividade dos fãs é potencializada no âmbito *online*. Satisfazendo, assim, o público infantil ao adulto com seus variados elementos, a série também é capaz de trazer discussões políticas referentes à história de nosso país.

A série, bem como variadas animações seriadas contemporâneas de público amplo já citadas, apresentam uma tensão sempre presente entre o universo adulto e infantil. Estando o infantil representado no lúdico e nas situações que o protagonista passa, enquanto trama principal; e o adulto presente em pequenas e breves citações ao período de regime militar (e na ambiência em outras décadas e paródia destas); a obra consegue, desta maneira, atingir variados públicos, independentemente da compreensão de todos estes elementos da trama, ou de estar ou não ciente do teor auto ficcional – conforme observado nos comentários coletados. A obra ainda vai além e atinge um público fã, ativo nas comunidades *online*, majoritariamente composto por adolescentes e jovens adultos – que parecem se identificar muito mais com os eventos do protagonista e o conteúdo infantil da obra, que as temáticas adultas levantadas pela pesquisa.

Em uma realidade na qual sofremos manipulação dos fatos históricos e da memória, Huyssen afirma que a memória é transitória e nem sempre confiável. “Assegurar o passado não é uma tarefa menos arriscada do que assegurar o futuro. Afinal de contas, a memória não pode ser uma substituta da justiça, e a própria justiça será inevitavelmente envolvida pela falta de credibilidade da memória” (HUYSSSEN, 2000, p. 36). Assim, cabe ao público buscar informações em diversas fontes confiáveis e tecer sua própria opinião sobre os fatos históricos citados nas mídias (HUYSSSEN, 2000, p.37) – ou, pelo menos, é o que se espera do público. Entretanto, por se tratar de uma obra ficcional de humor, é possível que apresente seus personagens com teor de *imaginação* - conceito de Ricoeur-, associando, por exemplo, o militar

à imagem do palhaço, e tratando o assunto com uma visão crítica quanto ao período – de acordo com a opinião do criador e roteiristas. Logo, este caso não deve ser confundido com o termo “memória-prótese”.

Apesar das situações em torno do cotidiano infantil, o grande trunfo dos episódios apontados é justamente recorrer a este tema adulto de extrema relevância, conectando a época do regime militar a questões que ainda permeiam o capitalismo mundial (como a comercialização da revolução)¹⁰⁰, e ao atual perfil político instável brasileiro¹⁰¹. Em um país onde a educação é precária¹⁰², principalmente quanto à história política nacional (MOTTA, 2017)¹⁰³, e que apresenta uma das polícias mais violentas do mundo¹⁰⁴, esta série se baseia não somente no dever de informação e conscientização (de um público bem abrangente), como também no *dever de memória*. Chegando em um momento pós-luto, pós-distanciamento, e depois de tantas outras obras que já retrataram o assunto - *Cabra marcado para morrer* (Eduardo Coutinho, 1984), *O Ano em que meus pais saíram de férias* (Cao Hamburger, 2006), entre outros -, os episódios em questão conseguem ser recebidos com dores suportáveis¹⁰⁵.

¹⁰⁰ Jameson afirma que “a produção estética hoje está ligada à produção das mercadorias em geral”. (JAMESON, 1996, p. 30). Neste trecho, ele defende que estéticas que pareçam “novidade” são cada vez mais patrocinadas por grandes empresas. E isto nos remete à marca da peça de teatro que teve seus direitos vendidos, como uma franquia, no episódio *Gangorras da Revolução*.

¹⁰¹ Esta pesquisa foi escrita após eventos como as manifestações de 2013, a morte do candidato Eduardo Campos, o *impeachment* da ex-presidente Dilma Rousseff, investigações das operações Lava Jato e Carne Fraca, a prisão do ex-presidente Luís Inácio Lula da Silva, a eleição do presidente Jair Bolsonaro, e a recente renúncia de Jean Wyllys (2019).

¹⁰² No Programa Internacional de Avaliação de Alunos (PISA) de 2012, elaborado pela OCDE, o país foi classificado nas posições 55ª em leitura, 58ª em matemática e 59ª em ciências, entre os 65 países avaliados pela pesquisa. Quase metade da população com 25 anos ou mais não possui o ensino fundamental completo (IBGE, 2012). Sendo, aproximadamente, 27% da população analfabeta funcional, e 8% analfabeta (IBOPE e UNESCO, 2012).

¹⁰³ De acordo com IBOPE, brasileiros confiam na TV para se manterem informados. Disponível em: <https://www.kantaribopemedia.com/brasileiros-confiam-nos-meios-de-comunicacao-para-se-manter-informado-indica-estudo-da-kantar-ibope-media/>. Acesso em: 27 mar 2018.

¹⁰⁴ Fonte: Relatório da Anistia Internacional. Disponível em: <http://g1.globo.com/globo-news/noticia/2015/09/forca-policial-brasileira-e-que-mais-mata-no-mundo-diz-relatorio.html>. Acesso em: 27 mar 2018.

¹⁰⁵ “As dores, sejam elas quais forem, tornam-se suportáveis se as narrarmos ou fizermos delas uma história” - Ricoeur cita o poema de Isak Dinensen em sua conferência. (RICOEUR, 2007, p.7).

Irmão do Jorel poderia ser apenas mais uma obra nostálgica, que apenas olha para o passado com olhar romantizado, citando símbolos e ídolos da época; entretanto, está no pai do protagonista, o contemporâneo sr. Edson, o papel de aproximar passado e presente (AGAMBEN, 2010), questionando-os, por forma de uma militância na série, que ainda carrega as dores do regime militar. Assim, Juliano Enrico aproveita-se deste período contemporâneo de sedução de memória (HUYSSSEN, 2000) para atingir um público amplo (na TV paga, e nas redes sociais), questionando, de diversas maneiras, a nossa identidade política e social não tão distante dos anos 1980, e que persiste com suas contradições.

O dever de memória é assegurado pelas duas primeiras temporadas, apresentadas entre os anos de 2014 e 2017, analisadas aqui, nesta pesquisa. Sendo a primeira temporada (2014-2015) a que mais possui elementos críticos sociais e políticos, esta se aproxima das manifestações de 2013, das turbulentas eleições de 2014 com disputas políticas acirradas, e da investigação policial “Operação Lava Jato”, em torno do escândalo da Petrobrás. Os manifestantes, em sua maioria, não lutavam para apoiar um partido ou ideologia política, ou mesmo o retorno da ditadura militar; este certo sentimento esperançoso de democracia que pairava pelo país, buscava “menos corrupção”¹⁰⁶.

A segunda temporada (2016-2017) aponta menos temáticas de cunho político e social, ainda que exibida durante a continuação desta investigação policial, os escândalos da Odebrecht e JBS, e o *impeachment* da ex-presidente Dilma Rousseff (OLIVEIRA, 2016). A terceira temporada (2018-2019), apesar de lançada após a prisão do ex-presidente Luiz Inácio Lula da Silva, abre mão totalmente de aproximar o final dos anos 1980 com o contemporâneo, deixando de lado discussões inclusivas e acerca da violência, mantendo somente uma crítica à poluição dos mares, causada pela empresa *Shostners & Shostners*. Estas duas últimas temporadas

¹⁰⁶ Disponível em: <https://g1.globo.com/politica/noticia/junho-de-2013-cinco-anos-depois-parte-das-medidas-para-responder-aos-protestos-nao-saiu-do-papel.ghtml>. Acesso em: 30 jan. 2019.

também surgem durante um momento na qual o país deixa de lado sua militância inclusiva e democrática, pra abrir espaço a uma perigosa nostalgia ao período militar; a conclusão é o resultado das eleições de 2018¹⁰⁷.

Este esvaziamento das discussões acerca do passado, ao decorrer da primeira temporada à atual (2014-2019), pode, ou não, ter sido fruto de análise do canal a partir da faixa etária que mais lhe oferece audiência, e das discussões e interesses dos fãs. Mas, enquanto obra direcionada, *a priori*, ao público de 7 a 11 anos, em um canal infantil – e mais visto por esta faixa-, não há como desprezar as duas primeiras temporadas a partir do que comumente se vê nesta atual temporada. Vale aqui chamar a atenção para a qualidade e sensibilidade desta obra, que conseguiu trazer estas discussões a um público amplo, em um canal de TV, de altíssimo alcance; considerando as turbulências políticas brasileiras, sempre presentes, e o quanto o público infantil se apoia na ficção animada para sua compreensão de mundo (RAEL, 2003). Assim, a obra traz a esperança e a tentativa de politização da arte (BENJAMIN, 1955) para este público infantil, enquanto a pesquisa aponta um grande problema de ignorância ou desinteresse político nos públicos brasileiros de idade um pouco mais avançada - adolescente e adulto.

Comercializando mais um conteúdo que referencia os anos 1980 (com o cinema de alusão e humor referencial) (WETMORE, 2018), e sua própria memória pessoal e familiar, o autor usa ambos como condutores narrativos para submeter um humor adulto crítico e necessário ao nosso país. Com o perfil de *contrabandista*¹⁰⁸, Juliano concretiza, de maneira lúdica e humorística, o dever de questionar a nossa própria memória histórica, e de criticar a sociedade que nos cerca.

¹⁰⁷ O candidato ex-militar Jair Bolsonaro (PSL) vence as eleições em uma disputa acirrada com Fernando Haddad (PT), na qual mais de 30% da população se absteve de escolher entre os dois. Disponível em: <https://g1.globo.com/politica/eleicoes/2018/apuracao/presidente.ghtml>. Acesso em: 03 fev. 2019.

¹⁰⁸ A expressão “diretor contrabandista”, segundo Scorsese, é uma definição para o grupo de diretores de cinema que trabalhavam com as regras institucionais dos grandes estúdios, mas subvertiam a ortodoxia esperada. Jacques Tourner, Max Ophuls, Fritz Lang, André de Toth e Douglas Sirk são parte do grupo, segundo ele. Fonte: Depoimento do diretor no longa-metragem televisivo *Uma Jornada Pessoal com Martin Scorsese Pelo Cinema Norte-Americano* (Martin Scorsese, Michael Henry Wilson, 1995).

REFERÊNCIAS

Referências Bibliográficas

AGAMBEN, Giorgio. **Signatura rerum:** sobre el método. Barcelona: Editorial Anagrama, 2010.

_____. **O que é o contemporâneo?** E outros ensaios. Chapecó: Argos, 2008.

ALBUQUERQUE JR., Durval Muniz de. **História a Arte de inventar o Passado.** São Paulo: Edusc, 2007.

ARAÚJO, Denise. Imagens- memória: documentários-homenagem, autobiográficos e biopics. **Anais.** XXV Encontro Anual da Compós, UFG, Goiânia, 7-10 jun. 2016. Disponível em: http://www.compos.org.br/biblioteca/trabalhocompletocomautoria_3396.pdf. Acesso em: 15 ago. 2017.

ASSUNÇÃO, Antônio Luiz. Memórias em ebulição em tempos de liquidez. *In:* SOUZA, Eneida Maria de; LAGUARDIA, Adelaine; MARTINS, Anderson Bastos (orgs.). **Figurações do íntimo:** ensaios. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013. pp.111-126.

BARBIERI, Daniele. **Tempo, Immagine, Ritmo e Racconto:** Per una Semiotica della Temporalità nel Testo a Fumetti. Tese (Doutorado em Semiótica) - Università degli Studi di Bologna, Bolonha, 1992.

BARRIER, J. Michael. **Hollywood cartoons:** American animation in its golden age. New York: Oxford University Press, 1999.

BAYM, N. **Tune In, Log On:** Soaps, Fandom, and Online Community. Thousand Oaks, CA: Sage, 2000.

_____. The Emergence of On-Line Community. *In:* JONES, S. **Cybersociety 2.0:** Revisiting Computer-Mediated Communication and Community. Thousand Oaks, CA: Sage, 1998.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica.** 1ª ed. 1955. Disponível em:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1563569/mod_resource/content/1/A%20obra%20de%20arte%20na%20era%20da%20sua%20reprodutibilidade%20t%C3%A9cnica.pdf. Acesso em: 01 fev. 2019.

_____. **Origem do drama trágico alemão**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

BERGAN, Ronald. **Guia Ilustrado Zahar: Cinema**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2009.

BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Campinas: Editora Unicamp, 2008.

BRADLEY, Mads. Living in the Liminal: Representation of Transgender and Nonbinary Identity in Steven Universe. **Media and Communication Studies Honors Papers**, nº.8, 2018.

BRIENZA, Casey. **Global Manga: 'Japanese' Comics Without Japan?** Londres: Routledge, 2015.

BROUILLETTE, Sarah. **Corporate Publishing and Canonization: Neuromancer and Science-Fiction Publishing in the 1970s and Early 1980s**. Book History, Johns Hopkins University Press, volume 5, 2002. pp. 187-208.

BUTLER, J.G. **Television Style**. New York: Routledge, 2010.

BURY, R. *et al.* From Usenet to Tumblr: The changing role of social media. **Participations, Journal of Audience & Reception Studies**. Volume 10, Issue 1, May 2013.

CAMARGO, Marcus Vinícius Guio de. Animação adulta na televisão brasileira: experiências e desafios. In: CHIARIONI, Bruno, *et al.* **Mídia, experiência e interação: leituras críticas sobre a comunicação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2017. v.1, p. 53-93.

CAÑIZAL, Eduardo Peñuela. Surrealismo. In: MASCARELLO, Fernando. **História do Cinema Mundial**. São Paulo: Papyrus, 2006.

CARREIRO, Rodrigo. **Cada vez mais sofisticadas, fábulas do cinema passam lições e miram também o público adulto**. [Entrevista cedida a:] Felipe Torres. Pernambuco: O Diário de Pernambuco, 21 mar. 2016. Disponível em:

http://www.diariodepernambuco.com.br/app/noticia/viver/2016/03/21/internas_viver,633976/cada-vez-mais-sofisticadas-fabulas-do-cinema-passam-licoos-e-miram-ta.shtml. Acesso em: 01 dez. 2018.

CARROLL, Noël. **Interpreting the movie image**. United Kingdom: Cambridge University Press, 1998.

COSTA, Antonio. **Comprender o Cinema**. São Paulo: Globo, 2003

DANKO, Viktor. **Aspectos Autorais Nas Animações De Hayao Miyazaki**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2018.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 1997.

DENIS, Sébastien. **O Cinema de Animação**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.

ECO, Umberto. Pirandello Ridens. *In: Sobre os espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

ESQUENAZI, Jean-Pierre. **As Séries Televisivas**. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

FARLEY, Rebecca. From Fred And Wilma To Ren And Stimpy: What makes a cartoon “prime time”? *In: STABILE, Carol A.; HARRISON, Mark. Prime Time Animation: Television Animation and American Culture*. Nova Iorque : Routledge, 2003.

FELDMAN, Ilana. O apelo realista: uma expressão estética da biopolítica. *In: HAMBURGER, E. et al (org.) Estudos de Cinema Socine*. São Paulo: Fapesp/Annablume, 2008.

FERREIRA, Wilson. Nostalgia Pós-moderna: A Nostalgia do Totalmente Outro. **Revista Fórum**, 2010. Disponível em: <http://www.revistaforum.com.br/cinegnose/2010/01/06/nostalgia-pos-moderna-a-nostalgia-do-totalmente-outro/>. Acesso em: 26 jun. 2017.

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain. Trocas, apropriações, pilhagens: literatura, cinema e cultura de massa. *In: _____*. **Narrativas migrantes: literatura, roteiro e cinema**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 7 Letras, 2010.

- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- HARRISS, Chandler. Policing Propp: Toward a Textualist Definition of the Procedural Drama. **Journal of Film and Video**, vol. 60, no. 1, 2008, p. 43-59.
- HILLS, Matt. O fandom como objeto e os objetos do fandom. [Entrevista cedida a] Clarice Greco. **MATRIZES**. V. 9 - Nº 1, jan./jun. 2015.
- HELJAKKA, Katrina. Toy Fandom, Adulthood, and the Ludic Age. *In*: Gray, Jonathan; Sandvoss, Cornel; Harrington, C. Lee. **Fandom, Second Edition**: Identities and Communities in a Mediated World. Nova Iorque: New York University Press, 2017.
- HOFFNER, Cynthia; BUCHANAN, Martha. Young Adults' Wishful Identification With Television Characters: The Role of Perceived Similarity and Character Attributes. **Journal Media Psychology**, volume 7, issue 4, 2005.
- HUTCHEON, Linda. **The Politics of Postmodernism**. Nova Iorque: Routledge, 1989.
- _____. **Irony, Nostalgia and the Post Modern**. University of Toronto: English Library, 1998. Disponível em: <http://www.library.utoronto.ca/utel/criticism/hutchinp.html>. Acesso em: 25 jun. 2017.
- HUYSSSEN, Andreas. **Seduzidos Pela Memória**: arquitetura, monumentos, mídia. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.
- _____. **After the great divide**: Modernism, mass culture and postmodernism. Londres: Macmillan, 1983.
- ISER, Wolfgang. **O fictício e o imaginário**. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2013.
- JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo, a lógica cultural do capitalismo tardio**. 2ª ed. São Paulo: Ática, 1996.
- JANE, Emma A. “Gunter's a Woman?!”: Doing and Undoing Gender in Cartoon Network's Adventure Time. **Journal of Children and Media**, volume 9, 2015, p. 231-247.

- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**, São Paulo: Editora ALEPH, 2009.
- _____. “Do You Enjoy Making the Rest of Us Feel Stupid?” Twin Peaks, the Trickster Author, and Viewer Mastery. *In*: LAVERY, D. **Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks**. Detroit: Wayne State University Press, 1995.
- JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. **Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. São Paulo: Editora ALEPH, 2014.
- LAMERICHS, Nicolle. Stranger than fiction: Fan identity in cosplay. **Transformative Works and Cultures**, vol. 7, 2011.
- LASCH, Christopher. O Enfraquecimento do Sentido de Tempo Histórico. *In*: _____. **A Cultura do Narcisismo**. A vida americana numa época de esperanças em declínio. Rio de Janeiro: Imago, 1983.
- LE GOFF, Jacques. Memória. *In*: LE GOFF, Jacques. **História e Memória**. 4º ed. Campinas: Unicamp, 1996.
- LEJEUNE, Philippe. **O pacto autobiográfico: de Rousseau à internet**. Belo Horizonte: editora da UFMG, 2008.
- PILLA, Armando *et al.* Cartoon Network: A Publicidade Destinada Ao Público Infantil e o Código De Defesa Do Consumidor. **Intercom** – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul – Blumenau – 28 a 30 de maio de 2009.
- LIPOVETSKY, Gilles. **Tempos Hipermodernos**. Edições 70, 2011.
- LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A Tela Global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- LOPEZ, Lori Kido. Fan activists and the politics of race in The Last Airbender. **International Journal of Cultural Studies**, October 2011.
- LYOTARD, Jean-François. **A Condição Pós-Moderna**. José Olympio, Rio de Janeiro, 2004.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MACHADO, Martha; DANTAS, Danilo. LEI 12.485 DE 2011: As Dificuldades na Coprodução de conteúdo para TV por Assinatura. **Comunicação - Reflexões, Experiências, Ensino**. Curitiba: v. 12, n.12, p. 43-65, 2º Semestre de 2016.

MAGALHÃES, Marcos. **Cartilha Anima Escola**: técnicas de animação para professores e alunos. [organização Joana Milliet, Marcos Magalhães; texto Marcos Magalhães; ilustrações Marcos Magalhães, Victor Pacheco]. 2ª ed. Rio de Janeiro: IDEIA - Instituto de Desenvolvimento, Estudo e Integração pela Animação, 2015.

MARTINS, João. O Valor Social Na Web 2.0 – O *Meme* Como Veículo Cultural. **Anais**. VIII Congresso Português de Sociologia. 40 anos de democracia(s): progressos, contradições e prospetivas. Universidade de Évora, abril de 2014.

MCA (Canadá). Animation Narcissus: Norman McLaren Reflexions on a Life. **Revista Cinema Canada**, setembro de 1983. Disponível em: <http://cinemacanada.athabasca.ca/index.php/cinema/article/viewFile/1663/1723>. Acesso em: 18 dez. 2018.

MCWILLIAMS, Donald. **Norman McLaren On The Creative Process**. Quebec: National Film Board of Canada, 1991.

MIRANDA, Carlos A. **Cinema de Animação**: Arte Nova / Arte Livre. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1971.

MITTELL, Jason. A complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. **Velvet Light Trap**, Volume 58, págs.29-40. 2012. Disponível em: <http://www.journals.usp.br/matrices/article/viewFile/38326/41181>. Acesso em 22 jul. 2018.

_____. **Complex TV**: the poetics of contemporary television storytelling. Nova Iorque e Londres: New York University Press, 2015.

_____. **Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture.** Nova Iorque e Londres: Routledge, 2004.

MORAN, Joe. Childhood and nostalgia in contemporary culture. **European Journal of Cultural Studies**, vol. 5, issue 2, 2002.

MORIN, Edgar. **O Meu Caminho.** Entrevista com Djénane Kareh Tager. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010.

MORE, Thomas. **Utopia.** Brasília: Instituto de Pesquisa de Relações Internacionais, Editora Universidade de Brasília, edição de 2004.

MORENO, A. **A Experiência Brasileira no cinema de animação.** Rio de Janeiro: Artenova/Embrafilmes, 1978.

MOTTA, Rodrigo Patto Sá. A ditadura nas representações verbais e visuais da grande imprensa: 1964-1969. **Topoi**, v. 14, n. 26, jan./jul. 2013, p. 62-85. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/topoi/v14n26/1518-3319-topoi-14-26-00062.pdf>. Acesso em 22 jul. 2018.

_____. **Ditadura militar no Brasil: historiografia, política e memória.** [Entrevista cedida a] João Teófilo, Bruno Leal. *Café História online*, 2017. Disponível em: <https://www.cafehistoria.com.br/entrevista-rodrigo-patto-sa/>. Acesso em: 22 jul. 2018.

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia de série de animação.** São Paulo: Sérgio Nesteriuk, 2011.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao Documentário.** Indiana: Indiana University Press, 2001.

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. **Revista Projeto História.** São Paulo, v. 10, 1993.

OLIVEIRA; Hebe. Retrato das manifestações de rua no processo de impeachment da presidenta Dilma Rousseff: a construção da opinião pública pela mídia privada brasileira. **Revista Pauta Geral - Estudos em Jornalismo**, Ponta Grossa, vol. 3, n. 2, p. 83 -96, Jul/Dez 2016.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia de Televisão.** São Paulo: Perspectiva, 2012.

PENKALA, A. P. A imagem-objeto e a memória: uma reflexão sobre linguagem a partir das imagens de arquivo em documentários. **Revista Doc On-line**, 13:89-130, 2012.

PEREIRA, Milena. Adultização da Infância e Infantilização do Adulto: Uma Análise Sobre Consumo, Identidade e Estilo de Vida na Década de 90. **Anais**. Comunicon, São Paulo, 2014.

POWER, Pat. Ludic Toons: The Dynamics of Creative Play in Studio Animation. **American Journal of Play**, versão 5, nº 1, p. 22-54, 2012.

PROCTOR, Jennifer. Appropriating memories: home movies and spatial montage. **Revista Laika**, vol.2, nº4, 2013.

PRYSTHON, Angela. Furiosas frivolidades: artifício, heterotopias e temporalidades estranhas no cinema brasileiro contemporâneo. **Revista Eco Pós**. V. 18. N. 3, 2015.

RAEL, Claudia Cordeiro. Gênero e sexualidade nos desenhos da Disney. *In*: LOURO, Guacira Lopes; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana Vilodre (Orgs). **Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação**. 9 ed.. Petrópolis: Vozes, 2013.

RAMALHO, Felipe De Castro; BELO, Fabio. Identidade de gênero não-inteligível e o cinema de animação: o caso de Lenny, de O Espanta Tubarões. **Bagoas**, n. 16, 2017, p. 268-290.

REYNOLDS, Simon. **Retromania: Pop Culture's Addiction to its own past**. Londres: Faber & Faber, 2011.

RICOEUR, Paul. **A Memória, a História, o Esquecimento**. Editora Unicamp, 2007.

RONDELLI, Elizabeth; HERSCHMANN, Micael. Os media e a construção do biográfico: a morte em cena. *apud* SCHMIDT, Benito (Org.). **O biográfico – Perspectivas interdisciplinares**. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2000.

SANTANA, Gelson. Representação e formas da diferença na cultura midiaticizada de hoje. **Anais**. XXV Encontro Anual da Compós, UFG, Goiânia, 7-10 jun 2016.

SCODARI, Christine; FELDER, Jenna Felder. Creating a Pocket Universe: “Shippers”, Fan Fiction, and the X-Files Online. **Communication Studies**, 51 (3), 2003, pp. 238-257.

SEVCENKO, Nicolau. Configurando os anos 1970: A imaginação no poder e a arte nas ruas.

In: _____. **Anos 70: trajetórias**. São Paulo: Iluminuras. Itaú Cultural. 2005.

SHEPHARD, K. **Questioning, promoting and evaluating the use of streaming video to support student learning**. *British Journal of Educational Technology*, 2003.

SILVA, Alexandra Cristina da. **O “X” da questão: Tv Xuxa e o desgaste dos programas infantis de auditório**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social).

– Faculdade de Comunicação Social da UFJF, Juiz de Fora, 2007. Disponível em: <http://www.ufjf.br/facom/files/2013/04/AlexandraCristinadaSilva.pdf>. Acesso em: 04 set. 2018.

SMITH, Fiona; BROWN, Mary. Negotiating Meaning in the Consumption of the Past. **Journal of Fandom Studies**. n°2. Robert Gordon University, 2014. Disponível em: <https://openair.rgu.ac.uk/handle/10059/1079>. Acesso em: 26 jun. 2017.

SPINDOLA, Alexandra. Refabular a história a partir de restos. **Revista Crítica Cultural**, Dossiê Simpósio de Fotografia e Cultura Visual – Arquivo e Imagem, Edição Especial.

UNISUL, 2010. Disponível em: http://www.portaldeperiodicos.unisul.br/index.php/Critica_Cultural/article/view/151/165.

Acesso em: 26 jun. 2017.

THOMAS, Frank; JOHNSON, Ollie. **The Illusion of Life: Disney Animation**. New York: Abbeville Press, 1981.

VALIENTE, Christian; RASMUSSEN, Xeno. Bucking the Stereotypes: My Little Pony and Challenges to Traditional Gender Roles. **Journal of Psychological Issues in Organizational Culture**, volume 5, issue 4, January 2015.

VELHO, João. **Motion Graphics: linguagem e tecnologia – Anotações para uma metodologia de análise**. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

WATANABE, Stephanie C. K. O. A sedução da memória: o caso *Irmão do Jorel*. **Anais**. XII Encontro de Pesquisadores em Comunicação e Cultura, Uniso, setembro de 2018.

WETMORE, Kevin. **Uncovering Stranger Things: Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series**. North Carolina: Mac Farland & Company, 2018.

Referências Filmográficas

IRMÃO do Jorel. 2 Temporadas. Direção: Juliano Enrico. São Paulo: Copa Studio / Cartoon Network, 2014-2019. Seriado (11 min., cada episódio).

APÊNDICE

APÊNDICE A – RELAÇÃO DE EPISÓDIOS E SUAS TEMÁTICAS

QUADRO 3 – RELAÇÃO DE EPISÓDIOS DA PRIMEIRA TEMPORADA

Primeira Temporada (2014-2015)					
Episódio	Título	Escrito por	Sinopse	Temáticas	Exibição original (no Brasil)
T01EP01	<i>O Fenomenal Capacete com Rodinhas</i>	Juliano Enrico & Caíto Mainier	Irmão do Jorel tenta provar a seus pais que ele pode andar em uma bicicleta sem rodinhas, contanto que ele use rodinhas no capacete.	Em uma corrida, Irmão do Jorel aprende que o melhor é competir. Mesmo que esta competição seja patrocinada pela única e maior empresa detentora de todos os bens e serviços da série. Alusão à obra seriada <i>Corrida Maluca</i> (CBS, 1968-1969) e ao ioiô que acende e toca música, lançamento da época.	22 de setembro de 2014
T01EP02	<i>Gangorras da Revolução</i>	Daniel Furlan & Juliano Enrico	Depois de ouvir uma história de seu pai sobre a revolução, Irmão do Jorel tem que passar um dia na escola sem estragar o seu Short Camuflado Série Especial Steve Magal.	Referências à Tropicália, à ditadura militar, a relações de poder e à imagem dos repressores. Em meio à confusão, a empresa <i>Shostners & Shostners</i> acaba corrompendo e lucrando com os ideais da revolução.	29 de setembro de 2014
T01EP03	<i>Clube da Luta Livre</i>	Daniel Furlan & Juliano Enrico	Irmão do Jorel entra em um Clube de Luta Livre para recuperar o refrigerante Sprok Maçã da Vovó Gigi.	Irmão do Jorel sofre <i>bullying</i> e agressão de um valentão do bairro e colega da escola. Este abre um clube de luta clandestino que referencia a obra de Fincher (1999). O clube e o refrigerante abrem uma discussão sobre a forte publicidade e a conspiração por trás da empresa <i>Shostners & Shostners</i> .	06 de outubro de 2014
T01EP04	<i>Não tenha medo do seu medo</i>	Caíto Mainier	Irmão do Jorel acha que está sendo observado por patos depois de ter pesadelos.	Episódio que retrata a anatadefobia (medo de patos) que Juliano Enrico apresentava quando criança, com toques de imaginação. Segundo entrevistas, sua avó criava patos. O episódio faz alusão ao cinema japonês, a <i>Godzilla</i> (Ishiro Honda, 1954) e a <i>Um Corpo que Cai</i> (Hitchcock, 1958), e enfatiza o amor de uma avó pelo neto.	13 de outubro de 2014
T01EP05	<i>Jornal do Quintal</i>	Arnaldo Branco	Irmão do Jorel decide criar uma reportagem em vídeo apresentando sua família como o trabalho da escola.	Alusão a <i>Hellraiser - Renascido do Inferno</i> (Clive Barker, 1987), crítica ao sensacionalismo, “manipulação dos telejornais” (fala do episódio) e teor comercial dos mesmos. Sátira a casos policiais nacionais famosos e a personagens tipificados de nosso jornalismo (como Gil Gomes). Ameaça e violência da polícia presente, também.	20 de outubro de 2014
T01EP06	<i>O Mistério dos Bilhetinhos Ultra Secretos</i>	Daniel Furlan & Juliano Enrico	Irmão do Jorel tem um interesse amoroso secreto pela garota da escola Ana Catarina (personagem semelhante à Angélica), e resolve bisbilhotar um dos bilhetes dela. Episódio sobre amor.	Retrato de hábitos ultrapassados e analógicos de conversação em sala de aula. O interesse amoroso do protagonista é um gatilho para uma alusão ao surrealismo e a <i>De Volta para o Futuro</i> (Zemeckis, 1985). Colegas acreditam que os bilhetinhos façam parte de uma conspiração “repressora do sistema” (fala do episódio).	03 de novembro de 2014

T01EP07	<i>A Perigosa Lambada Brutal</i>	Juliano Enrico & Valentina Castello Branco	Irmão do Jorel tenta mostrar para a escola o seu grande talento pela dança. Para isso, conta com as aulas de sua mãe.	Recuperação dos talentos artísticos da mãe de Juliano Enrico, o episódio em formato musical homenageia várias obras do gênero. O tema de igualdade de gênero vem com o garoto praticando balé e lambada.	10 de novembro de 2014
T01EP08	<i>A História Sem Começo, Meio e Fim</i>	Juliano Enrico & Daniel Furlan	Irmão do Jorel se sente menosprezado por não encontrar fotos de sua infância. Decide fugir de sua casa ao lado de seu cachorro Tosh em uma jornada em busca de autoconhecimento.	Referência à obra <i>História Sem Fim</i> (Wolfgang Petersen, 1984), com ênfase no protagonista se sentindo menosprezado por ser o caçula. Presença do videogame Atari e de imagens de arquivo da família do autor.	17 de novembro de 2014
T01EP09	<i>Expressivida de Máxima</i>	Juliano Enrico, Daniel Furlan, Valentina Castello Branco & Victor Gaspari Canela	Irmão do Jorel faz um vídeo para fazer parte de um filme com seu astro de cinema favorito, Steve Magal.	Referência a obras de ação dos anos 1980 e início de 1990, com astros como Steven Seagal. O ídolo é uma mistura deste com o Sidney Magal. Crítica à violência e vingança presente em obras infantis. Sr. Edson defende que uma boa obra não precisa de explosões e efeitos, apenas uma boa atuação - ele não gosta do Steve Magal.	12 de janeiro de 2015
T01EP10	<i>O Terrível Ataque dos Piolhos Mutantes</i>	Juliano Enrico & Valentina Castello Branco	Irmão do Jorel volta pra casa com piolhos, e a família inteira resolve livrá-lo dessa situação.	Uma situação natural na vida de uma criança gera confusões com doses de humor, imaginação e alegoria à caverna de Platão (séc. IV a.C.).	19 de janeiro de 2015
T01EP11	<i>Natureza Totalmente Selvagem</i>	Juliano Enrico & Daniel Furlan	Irmão do Jorel vai com sua família para um parque aquático da natureza, enquanto sua casa está sendo dedetizada contra insetos.	Crítica a um jogo que maltrata animais em extinção. E à indiferença quanto à conservação das matas e seus animais. Por fim, os insetos eram protegidos pela lei.	26 de janeiro de 2015
T01EP12	<i>Jornada Matinal Implacável</i>	Arnaldo Branco & Juliano Enrico	Irmão do Jorel deve se apressar para chegar a tempo em seu primeiro dia de aula na escola.	A jornada matinal do garoto é uma alusão à série <i>24 Horas</i> (FOX, 2011). A igualdade de gênero novamente em pauta por um personagem que às vezes se veste de mulher.	02 de fevereiro de 2015
T01EP13	<i>Aterrorizante Vida Adulta</i>	Vini Wolf & Juliano Enrico	Depois que ocorre um desastre no aniversário do Irmão do Jorel, ele e Lara se transformam em pessoas adultas.	Episódio apresenta um possível interesse amoroso entre os dois amigos, enquanto faz alusão a filmes de policial dos anos 1980 e 1990 e a <i>Poderoso Chefão</i> (Francis Copolla, 1972).	09 de fevereiro de 2015
T01EP14	<i>Caneta de 250 Cores</i>	Daniel Furlan & Juliano Enrico	Irmão do Jorel compete com William Shostners para conseguir uma caneta de 250 cores coloridas para dar de presente para a Ana Catarina.	Alusão à caneta de três cores, lançamento dos anos 1980. A dita caneta de 250 cores apresentaria conteúdo de tinta tóxica, teoricamente, proibida de circular à venda em diversos países. Entretanto, o Brasil parece ser uma exceção. Há um nostálgico duelo entre os estojos multiuso de plástico e esta caneta.	16 de fevereiro de 2015
T01EP15	<i>Embarque Nessa Onda</i>	Juliano Enrico & Caíto Mainier	Irmão do Jorel tenta ficar acordado até tarde para assistir a um novo programa de TV chamado <i>Microwave Warriors</i> .	Temáticas da intensa publicidade infantil na TV, a influência dos desenhos japoneses, e a pressão infantil de precisar estar sempre por dentro do <i>hype</i> para ser aceito em um grupo.	23 de fevereiro de 2015

T01EP16	<i>Profissão Palhaço</i>	Arnaldo Branco & Juliano Enrico	Irmão do Jorel é matriculado para uma escola de palhaços e tenta escapar.	Alusão ao filme <i>Nascido para Matar</i> (Stanley Kubrick, 1987), e ridicularização dos militares por meio da imagem de palhaços.	02 de março de 2015
T01EP17	<i>Uma Odisséia no Espaço Recreativo</i>	Juliano Enrico	Irmão do Jorel atravessa um universo espacial paralelo através do milagroso mundo da imaginação.	Alusão à obra de Kubrick (1968), <i>Star Trek</i> (NBC, 1966) e <i>Star Wars</i> (George Lucas, 1977) para retratar a dificuldade em fazer crianças se alimentarem de maneira saudável. O protagonista, de castigo, sem seus brinquedos, se diverte com a imaginação.	07 de setembro de 2015
T01EP18	<i>Os Caçadores da Figurinha Perdida</i>	Arnaldo Branco & Juliano Enrico	Irmão do Jorel precisa completar seu álbum de figurinhas.	Alusão à obra de Spielberg (1981), na qual Steve Magal exerce o papel de Indiana Jones em uma versão cheia de ação e explosões no comercial de figurinhas. A fala do comercial em imperativo (“colecione”) remete à antiga publicidade infantil. Irmão do Jorel enfrenta uma versão de Bruce Lee para conseguir trocar suas figurinhas repetidas em uma partida de “bafo”. A <i>Shostners & Shostners</i> detém da única figurinha faltante do garoto.	14 de setembro de 2015
T01EP19	<i>Gincana Mortal</i>	Daniel Furlan & Juliano Enrico	Irmão do Jorel e Jorel unem forças pra participar da gincana anual da Escola Pônei Encantado e vencer um inimigo em comum: Shostners e Irmão do Shostners.	O cartaz da Gincana Mortal do Dia do Irmão faz alusão ao cartaz de alistamento de Tio Sam. A atividade da escola, semelhante às Olimpíadas, tem Perdigotto e Rambozo como jurados, e questiona a competitividade na infância. Perdigotto tenta manipular a competição para que a dupla Shostners ganhe.	21 de setembro de 2015
T01EP20	<i>Ilha Doidera</i>	Vini Wolf & Juliano Enrico	A família de Irmão do Jorel embarca numa viagem patrocinada pela <i>Shostners & Shostners</i> ao redor do mundo, só que ela não sai como o esperado.	A viagem patrocinada pela empresa não dá certo e o avião cai nas Honduras. Irmão do Jorel é tentado pelo cônsul a ficar no país. Solitário, o cônsul oferece brinquedos e uma vida de luxo, mas o garoto percebe que não pode viver sem sua família.	28 de setembro de 2015
T01EP21	<i>Os Incríveis Lateenagers</i>	Arnaldo Branco & Juliano Enrico	Irmão do Jorel decide ajudar o seu pai na apresentação da banda "Cuecas em Chamas" em um espetáculo ao vivo.	O protagonista descobre que seu pai tinha uma banda de <i>rock</i> experimental de grande prestígio – mais uma alusão à Tropicália. Dr. Perdigotto se apropria do nome antigo da banda para criar uma <i>boy band</i> com modelos adolescentes. As duas bandas, inspiradas no <i>rock</i> dos anos 1980, duelam em uma competição. Uma crítica a bandas comerciais que se apoiam na estética de seus integrantes.	05 de outubro de 2015
T01EP22	<i>A Lenda da Mulher de Algodão</i>	Valentina Castello Branco & Juliano Enrico	Irmão do Jorel chega na escola com todos desmentindo a Lenda da Mulher de Algodão que assombra o banheiro.	Alusão à lenda urbana da Loira do Banheiro. O <i>bully</i> da escola, Billy Doidão se fantasia de Mulher de Algodão, assustando os garotos no banheiro da escola. Em paralelo, Irmão do Jorel aprende que organização e obrigações são importantes.	12 de outubro de 2015
T01EP23	<i>Família à Deriva</i>	Daniel Furlan & Juliano Enrico	Irmão do Jorel e sua família fazem uma viagem para a praia.	O garoto aprende a preservar a praia, percebendo que muitos animais se alimentam de plástico. Irmão do Jorel também se aproxima de seu pai, e aprende a se divertir com sua família – embora, inicialmente, se envergonhe de seus hábitos peculiares.	19 de outubro de 2015

T01EP24	<i>O Pequeno Mestre do Gi Gitsu</i>	Juliano Enrico & David Benincá	Irmão do Jorel volta para a casa com o olho roxo e Vovó Gigi decide lhe ensinar algumas lições de artes marciais para poder se defender da valentona da escola, Samantha. Este episódio é baseado no piloto original da série.	O episódio aborda o gênero não normativo e o machismo, uma vez que os pais do irmão do Jorel não creem que o menino tenha apanhado de uma garota. E também a infantilidade dos colegas, que instigam a violência na escola enquanto humilham o colega. O protagonista e Samantha fazem as pazes depois de um duelo. Irmão do Jorel aprende a não mais mentir para seus pais e avós.	02 de novembro de 2015
T01EP25	<i>Fúria e Poder Sobre Rodas</i>	Juliano Enrico & Valentina Castello Branco	Irmão do Jorel fica com inveja de Lara quando ela se torna parte de um time de patinadoras femininas.	Apresenta o conceito de igualdade de gênero, uma vez que patinação artística não é algo "só para meninas". Irmão do Jorel aprende a não usar esta expressão e nem a expressão "mulherzinha", com ajuda de conselhos da amiga Lara. O garoto se traveste para participar e ainda se diverte patinando com as meninas em uma competição brutal.	09 de novembro de 2015
T01EP26	<i>Meu Segundo Amor</i>	Juliano Enrico, Daniel Furlan & Zé Brandão	Irmão do Jorel precisa de uma menina para se tornar o seu par na festa junina da escola e ele está disposto a se declarar para a Ana Catarina.	Alusão ao anel apito, produto infantil popular nos anos 1980, e possível interesse amoroso entre Lara e o protagonista. Com alusão ao <i>western</i> , o episódio introduz a festa típica às Américas, e traz o sonho infantil de formar um casal na quadrilha da escola.	16 de novembro de 2015

QUADRO 4 – RELAÇÃO DE EPISÓDIOS DA SEGUNDA TEMPORADA

Segunda Temporada (2016-2017)					
Episódio	Título	Escrito por	Sinopse	Temáticas	Exibição original (no Brasil)
T02EP01	<i>Carlos Felino: Conselheiro Amoroso</i>	Juliano Enrico, Daniel Furlan & Vini Wolf	Carlos Felino dá conselhos amorosos duvidosos ao Irmão do Jorel para que ele possa se relacionar com Ana Catarina. Em paralelo, rouba a casa do garoto.	O conselheiro o instiga a fazer ciúmes a uma menina, flertando com várias; e a ignorar sua única amiga, Lara. Ao fim, Carlos devolve os itens roubados e o protagonista dá valor à sua amizade com Lara.	10 de outubro de 2016
T02EP02	<i>Fluffy, O Golfinho Assassino</i>	Juliano Enrico, Caíto Mainier & Daniel Furlan	Irmão do Jorel descobre que a profissão de seu pai é de um jornalista que procura por animais perigosos, e juntos, eles fazem uma viagem para encontrarem um golfinho que está aterrorizando toda a cidade.	Ao mesmo passo que faz alusão a <i>Free Willy</i> (Simon Wincer, 1993), o episódio relata a censura do jornalismo, ainda que fora do período da ditadura. O pai do protagonista se vê impedido de fazer uma reportagem que auxiliaria a população, e é obrigado a usar o noticiário do jornal como meio de publicidade paga.	17 de outubro de 2016
T02EP03	<i>Shostners Shopping</i>	Juliano Enrico, Caíto Mainier & Daniel Furlan	Vovó Juju e Irmão do Jorel vão comprar roupas novas para a festa de aniversário da Ana Catarina. O menino pega uma escada rolante gigantesca e acaba se perdendo da sua avó.	O episódio apresenta a chegada dos <i>shopping centers</i> ao Brasil e a estranheza da família, que acaba se perdendo em meio à arquitetura faraônica e à intensa publicidade da empresa <i>Shostners & Shostmers</i> . Também relata um episódio comum na vida de uma criança: se perder dos pais em meio a um ambiente recheado de hiperestímulos.	24 de outubro de 2016
T02EP04	<i>Consequência ou consequência?</i>	Valentina Castello Branco, Daniel Furlan & Juliano Enrico	Irmão do Jorel tenta conquistar o coração da Ana Catarina na festa de aniversário dela com poesias, mas antes, ele precisa se desfazer de seu aparelho.	O garoto fica com vergonha de usar aparelho, mas se diverte na festa, mesmo perdendo a chance de beijar Ana Catarina.	07 de novembro de 2016
T02EP05	<i>Através do Guarda-roupa</i>	David Benincá, Daniel Furlan & Juliano Enrico	Irmão do Jorel dorme no guarda-roupa do seu quarto e descobre que possui um mundo gigantesco de roupas dentro dele.	Contra a vontade dos pais, o garoto fica acordado de madrugada para assistir filmes violentos, e perde a aula no dia seguinte. Preso no armário, dormindo escondido, perde uma sessão de fotos com Steve Magal.	14 de novembro de 2016
T02EP06	<i>Excursão Alucinante Sem Freio</i>	Juliano Enrico, Caíto Mainier & Daniel Furlan	Irmão do Jorel perde o ônibus da excursão escolar para o Acampamento do Steve Magal, e sua mãe, Danuza, o ajuda a pegá-lo no momento correto.	O noticiário percebe a moto de Danuza seguindo o ônibus em alta velocidade e se aproveita para distorcer os fatos. Irmão do Jorel aprende a não se atrasar para seus compromissos, embora sua mãe adore mimá-lo.	21 de novembro de 2016

T02EP07	<i>A Fantástica Fábrica de Refrigerantes</i>	Juliano Enrico, Daniel Furlan & Arnaldo Branco	Irmão do Jorel visita uma misteriosa fábrica que vende refrigerantes de Sprok Maçã, na qual ele vira garoto-propaganda.	Sr. Sprok, alusão ao Willy Wonka, impressiona a todos com sua fábrica mágica, menos a Lara – que logo descobre a mão-de-obra escrava e ingredientes tóxicos. Ana Catarina perde um dente e percebe como é a vida de alguém “não-popular”.	28 de novembro de 2016
T02EP08	<i>Acampamento Brutal</i>	Elena Altheman, Juliano Enrico & Daniel Furlan	Irmão do Jorel e Lara procuram pelo Pônei Fluffy durante uma noite de acampamento com os seus colegas.	A professora abandona as crianças em uma floresta fechada inóspita e tampouco Steve Magal tenta auxiliá-los. Em alusão à obra literária <i>O Senhor das Moscas</i> (1954), as crianças aprendem que precisam de regras e disciplina para sobreviver sozinhas.	05 de dezembro de 2016
T02EP09	<i>Então é Natal</i>	Juliano Enrico, Caíto Mainier & Daniel Furlan	Irmão do Jorel ganha uma maravilhosa experiência natalina quando recebe a visita do seu tio, Valtinho, que estava fantasiado de Papai Noel para fugir da polícia.	Os amigos do garoto o idolatram quando descobrem que Papai Noel é seu tio. Valtinho tenta seduzir os garotos com brinquedos contrabandeados e defeituosos, mas irmão do Jorel percebe a magia do Natal com a união de sua família.	12 de dezembro de 2016
T02EP10	<i>A Vida Secreta dos Belezitos</i>	Victor Gáspari Canela, Daniel Furlan & Juliano Enrico	Irmão do Jorel conhece pequenas criaturas microscópicas conhecidas como Belezitos, localizadas na pele facial do seu irmão, Jorel.	Irmão do Jorel quer ficar bonito para a sessão de fotos da escola, e se sente diminuído perto da beleza de seu irmão, Jorel, e de Ana Catarina. Os Belezitos, criaturas microscópicas responsáveis pela beleza, fazem alusão aos Gogos, brinquedos de plástico dos anos 1990.	14 de janeiro de 2017
T02EP11	<i>Mc Juju</i>	Daniel Furlan, Juliano Enrico & Felipe Berlinck	Irmão do Jorel tenta provar para toda a sua família que Vovó Juju sabe cantar <i>rap</i> , inscrevendo-a no programa <i>Terapia de Família</i> , onde a senhora entra em um duelo de <i>rap</i> com o rapper Kássius Kleyton (interpretado pelo Emicida).	Com letras instrutivas sobre uma boa alimentação, a Vovó Juju compartilha seu amor pelos vegetais e a importância de respeitar os idosos. Ao mesmo tempo, Edson percebe que o drama de sua família está sendo explorado na TV para ganhar audiência e anunciar publicidade.	16 de janeiro de 2017
T02EP12	<i>Embalos de Sábado à Tarde</i>	David Benincá, Juliano Enrico & Daniel Furlan	Irmão do Jorel acha que Nico está sendo controlado por alienígenas e ele tenta solucionar este caso estranho.	Com alusão ao musical dançante, o jovem adolescente Nico se apaixona na pista de dança com músicas <i>disco</i> dos anos 1970. O que irmão do Jorel achava ser uma possessão, não passava de uma mudança de comportamento em Nico para impressionar uma garota. Afinal, <i>roqueiros</i> também podem gostar de <i>disco</i> .	23 de janeiro de 2017

T02EP13	<i>Sucesso Interplanetário</i>	Raul Chequer, Juliano Enrico & Daniel Furlan	Seu Edson descobre um outro destino para suas obras cinematográficas: a <i>internet</i> . Enquanto Lara e Irmão do Jorel tentam ajudá-lo, Irmão do Jorel é sequestrado por uma nave de alienígenas, que o levam para um planeta onde ele fica muito famoso pelo vídeo <i>Astronauta da Vovó</i> .	Uma alusão ao início da <i>internet</i> no Brasil, ainda que discada. Seu Edson se revolta ao perceber que vídeos fúteis tem altíssima visualização <i>online</i> . Os alienígenas confessam que não têm capacidade de se concentrar para ver um vídeo longo, por isso consomem vídeos de <i>internet</i> . Raptam irmão do Jorel para que ele possa entretê-los ao vivo, uma vez que já se saturaram de todo o entretenimento existente.	30 de janeiro de 2017
T02EP14	<i>Maquineto, o Robô Amigo</i>	Pedro Leite, Juliano Enrico & Daniel Furlan	Irmão do Jorel tenta deter Maquineto, um robô psicopata, com a ajuda do Steve Magal de um futuro alternativo.	Alusão ao <i>Exterminador do Futuro</i> (James Cameron, 1985). Steve Magal do futuro alerta o protagonista sobre um futuro com pessoas viciadas em <i>smartphones</i> e tendo robôs como empregados. Steve quer evitar este futuro em que as máquinas escravizam a humanidade. Descobrimos que a ideia dos robôs veio da <i>Shostners & Shostners</i> , com o intuito de comercializar sentimentos.	10 de julho de 2017
T02EP15	<i>Sedoso Cream Double Cream</i>	Nigel Goodman, Daniel Furlan & Juliano Enrico	Irmão do Jorel usa demais um creme para deixar o seu cabelo mais forte e acaba fazendo com que ele ganhe vida e cause danos por toda a cidade.	O produto proibido, criado pela <i>Shostners & Shostners</i> , causa sintomas adversos, e o caos pela cidade. Episódio baseado no mito de que as fases da lua influenciariam o crescimento do cabelo.	17 de julho de 2017
T02EP16	<i>Shostners Burger</i>	Marcus Ferraz, Daniel Furlan & Juliano Enrico	Depois de fugir de uma tenebrosa refeição saudável preparada por Danuza, Seu Edson precisa enfrentar as consequências de ter levado Irmão do Jorel para se alimentar na lanchonete <i>Shostners Burger</i> .	Semelhante ao Mc Donalds, recheado de comida não saudável e brindes, o lanche apresenta ingredientes nojentos e modificados geneticamente e automaticamente transforma o garoto em uma criança obesa. Edson percebe a engenhosidade por trás do cupom de desconto no lanche para a academia <i>Shostners Fitness</i> .	24 de julho de 2017
T02EP17	<i>Irmão do Nico</i>	Arthur Warren, Daniel Furlan & Juliano Enrico	Nico é descoberto pela agência de Perdigotto, especializada em modelos bonitos apenas de costas, após se separar da banda dos Cuecas em Chamas. Enquanto isso, Lara e Irmão do Jorel montam uma nova banda com Carlos Felino.	Irmão do Jorel e Lara percebem a tristeza de Carlinhos e o reúnem com Nico novamente para o retorno da banda. Edson acredita que roqueiros de verdade não são aqueles que fazem publicidade, e se seduzem pela fama, mas os que têm sentimentos. Nico aprende que quando se perde a fama, não se perde os verdadeiros amigos.	31 de julho de 2017

T02EP18	<i>Perdido no Cinema</i>	Luciano Sant'Anna, Daniel Furlan & Juliano Enrico	Irmão do Jorel é barrado no cinema e impedido de assistir ao novo filme do Steve Magal por ser inapropriado para sua idade. O garoto foge do cinema e encontra um homem misterioso, seu avô, pai do Seu Edson e ex-marido da Vovó Juju.	Edson acha as instruções de silêncio da sala de cinema muito autoritárias. Seu Edvaldo mora sozinho, em um cineclube de cinema europeu independente, no esgoto embaixo do cinema. Irmão do Jorel rouba sua carteirinha para tentar assistir ao filme violento de Steve Magal, mas chega ao final da sessão.	07 de agosto de 2017
T02EP19	<i>Adelino Adventure Park</i>	Felipe Berlinck, Daniel Furlan & Juliano Enrico	Irmão do Jorel assiste a um comercial de chiclete Clack Boom, e vai na loja do Seu Adelino comprar o produto. Mas quando entra na loja, descobre um parque radical secreto, dentro do estabelecimento do Seu Adelino.	A família acredita que chiclete seja coisa de adulto e que estraga os dentes, mas irmão do Jorel persiste. O garoto ganha um emprego no parque e é acusado por Billy Doidão de “girar as engrenagens do sistema”. Mas se aproveita do emprego para andar de roda gigante com Ana Catarina.	14 de agosto de 2017
T02EP20	<i>De Volta para o Futuro do Passado</i>	Valentina Castello Branco, Daniel Furlan & Juliano Enrico	Irmão do Jorel viaja no tempo e tenta descobrir o que aconteceu com o seu boneco favorito do Steve Magal, mas como seu pai disse, viajar pelo tempo pode ter várias consequências.	Alusão à intensa publicidade infantil. Irmão do Jorel volta no tempo em busca de seu boneco perdido de Steve Magal. Durante a busca é advertido pelo seu eu do futuro que precisa aprender a lidar com as perdas, pois em breve perderá sua amiga Lara.	21 de agosto de 2017
T02EP21	<i>Recreio Brutal</i>	Pedro Leite, Daniel Furlan & Juliano Enrico	Irmão do Jorel cria uma grande aventura do Steve Magal na hora do recreio com seus bonecos e seus amigos da escola.	No intervalo da escola, Irmão do Jorel e seus amigos tentam desativar o alarme da escola, depois de serem proibidos de brincar pela diretora que nada permite. O episódio tenta, por meio do surrealismo, representar a imaginação da criança enquanto brinca com bonecos.	28 de agosto de 2017
T02EP22	<i>Em Busca de Liberdade</i>	Valentina Castello Branco, Daniel Furlan & Juliano Enrico	Irmão do Jorel viaja de carro pela estrada com as suas avós enquanto estão sendo perseguidos pela polícia – o que pode ser bem perigoso.	As avós do Irmão do Jorel decidem fugir em busca de Liberdade, que ao final do episódio seria revelada apenas como o nome de uma marca de polidor de bonecos de porcelana. Em uma alusão a <i>Thelma e Louise</i> (Ridley Scott, 1991), Rambozo acredita que as senhoras sejam meliantes e as persegue, caindo acidentalmente de um penhasco.	04 de setembro de 2017
T02EP23	<i>Inimigo Imaginário</i>	Arnaldo Branco, Daniel Furlan & Juliano Enrico	Quando Irmão do Jorel senta no fundo da sala de aula de sua escola, começa a criar um menino imaginário que apenas lhe daria maus exemplos.	Irmão do Jorel é influenciado pelo inimigo imaginário a criar um levante para contestar a utilidade das matérias ensinadas na escola. Ao final, os dois duelam, em alusão a <i>Clube da Luta</i> (Fincher, 1999), e o garoto retorna à primeira fileira, confirmando o mito de que o fundo da sala é para os bagunceiros.	11 de setembro de 2017

T02EP24	<i>Elefante de Porcelana</i>	Zé Brandão, Daniel Furlan & Juliano Enrico	Durante o trabalho em dupla da escola que a Professora Adelaide pediu no feriado, Lara faz uma grande revelação que choca Irmão do Jorel.	Irmão do Jorel vai realizar um trabalho em grupo em sua casa com Lara e Ana Catarina. Lara informa ao garoto que está se mudando para o Japão, deixando os amigos em total tristeza.	18 de setembro de 2017
T02EP25	<i>Dormindo Acordado Dormindo</i>	David Benincá, Juliano Enrico & Daniel Furlan	Enquanto tenta assistir ao momento exato em que a noite vira dia, Irmão do Jorel não sabe mais se está acordado dormindo ou dormindo acordado.	Irmão do Jorel tenta passar a noite acordado para ver o nascer do sol, ao mesmo momento em que Lara veria o pôr do sol no Japão, mas acaba pegando no sono e tendo vários pesadelos.	25 de setembro de 2017
T02EP26	<i>Eject Especial</i>	Caito Mainier, Daniel Furlan & Juliano Enrico	Irmão do Jorel quer gravar o último episódio da sua série favorita <i>Microwave Warriors</i> , mas para tirar uma fita que estava no videocassete, é preciso apertar o botão <i>Eject</i> . Quando o botão não funciona, ele aperta o botão <i>Eject Especial</i> e tudo que foi gravado na fita, acaba sendo transportado para a realidade.	Irmão do Jorel grava um episódio do programa <i>Microwave Warriors</i> , mas, ao apertar uma tecla do vídeo cassete, causa um grande desastre que precisa ajudar a conter, juntamente com Lara, no Japão. Em uma alusão aos seriados japoneses repletos de heróis que combatem monstros gigantes, somente a amizade de Lara e irmão do Jorel seria capaz de salvar o Japão.	02 de outubro de 2017

QUADRO 5 – RELAÇÃO DE EPISÓDIOS DA TERCEIRA TEMPORADA

Terceira Temporada (2018-2019) ¹⁰⁹					
Episódio	Título	Escrito por	Sinopse	Temáticas	Exibição original (no Brasil)
T03EP01	<i>Jardim da Pesada</i>	Nigel Goodman, Daniel Furlan & Juliano Enrico	Irmão do Jorel tenta acabar com uma rivalidade entre frutas e legumes através de uma batalha de <i>rap</i> com o Tomate (dublado pelo artista e <i>rapper</i> Criolo). A rivalidade é tanta, que os legumes desejam erguer um muro na horta, para separar legumes e frutas. Tomate, que tem parentes dos dois lados, fica preocupado com o muro dividindo famílias.	O muro é uma alusão aos recentes acontecimentos ligados à relação do atual presidente estadunidense Donald Trump e suas políticas quanto à imigrantes ilegais. Tomate é excluído tanto no grupo de legumes e frutas, mas irmão do Jorel quer acabar com este preconceito. De acordo com ele, a música de protesto é o único jeito de assegurar a paz entre os povos.	16 de julho de 2018
T03EP02	<i>Irmãozinho do Jorel</i>	Raul Chequer, Daniel Furlan & Juliano Enrico	Com saudades, e ainda aguardando uma carta da amiga, Irmão do Jorel vasculha um álbum antigo de fotografias, e relembra o primeiro dia em que conheceu Lara. Este álbum é o mote para o tema desta temporada: as saudades do menino.	Apesar de nostálgico, o episódio apresenta uma crítica aos dejetos tóxicos liberados nos oceanos pelas grandes indústrias, bem como o plástico que causa tantas mortes em animais marinhos. Este dejetos seria responsável por transformar Fluffy, um golfinho comum, em um animal assassino. Irmão do Jorel e a amiga recolhem o lixo da praia.	16 de julho de 2018
T03EP03	<i>Dono de Casa</i>	Arnaldo Branco, Daniel Furlan & Juliano Enrico	Irmão do Jorel, acidentalmente, quebra a televisão da Vovó Gigi. Nico percebe e chantageia o menino: não vai contar aos pais se ele limpar a casa no lugar do irmão mais velho. Ao fim, os pais tinham ido ao <i>shopping</i> justamente para comprar uma nova TV e descartar a antiga.	O menino de férias mal sai de casa, com saudades da Lara. Os pais, com dó, deixam-no em casa para fazer o que quisesse enquanto estivessem fora, no <i>shopping</i> . Ao voltarem e verem a casa bagunçada, percebem que não têm por que brigar com o menino, se permitiram isso.	17 de julho de 2018
T03EP04	<i>Ed Show</i>	Pedro Leite, Daniel Furlan & Juliano Enrico	Irmão do Jorel ajuda o seu pai na produção de seu novo <i>programa de auditório</i> . Nele, todos os familiares participam. Seu Edson usa um microfone preso junto ao pescoço, tal qual Silvio Santos, enquanto sonha com uma TV sem mentiras e com dever social e educativo. Mas somente apelando para o quadro de gincana – como o <i>Moratoma</i> , quadro do <i>Domingão do Faustão</i> (Globo, 1989-2019) -, é que consegue passar a audiência do programa do Perdigotto. A audiência do <i>Ed Show</i> incomoda a empresa <i>Shostners & Shostners</i> , que sugere a Perdigotto o uso de quadros com famosos, ou seja, publicidade de Steve Magal.	Crítica aos programas de auditório sensacionalistas, que fazem de tudo por audiência, com alusão a várias programações brasileiras, como o <i>Domingo Legal</i> (SBT, 1993-2009), com quadros de disfarce de mendigo, torta na cara como o <i>Passa ou Repassa</i> (SBT, 1987-2000), exploração da pobreza de convidados para presenteá-los com produtos dos patrocinadores. Irmão do Jorel fica desolado com o fato do pai render-se ao sensacionalismo em troca de audiência, e deseja voltar ao cunho educativo. Edson percebe e se reconcilia com o filho	18 de julho de 2018.

¹⁰⁹ Segunda parte da Terceira Temporada (episódios 14 a 26) prevista para lançamento em abril de 2019. Disponível em: <https://cabanadoleitor.com.br/ccxp-2018-cartoon-network-e-as-novidades-do-irmao-do-jorel/>. Acesso em: 30 jan. 2019.

T03EP05	<i>A Pipa Ideal</i>	Caito Mainier, Daniel Furlan & Juliano Enrico	Irmão do Jorel empina sua primeira pipa durante um dia de praia, com a ajuda de seu pai. As crianças se animam e desejam aprender com Edson, também, do contrário as pipas deixarão de existir. O menino Shostners entra na competição com uma pipa motorizada controlada por controle remoto.	Tendo a nostalgia como tema principal, a antiga pipa de Seu Edson representa o antigo e o analógico em conflito com o tecnológico e novo, na pipa do rico menino Shostners. Nico entra na briga para defender o pai e o irmão caçula e eles ganham da pipa motorizada. Típico momento de férias em família.	19 de julho de 2018
T03EP06	<i>O Mais Doidão da Escola</i>	Raul Chequer, Daniel Furlan & Juliano Enrico	Na volta às aulas, irmão do Jorel sente falta da carona no triciclo da Lara. O menino percebe que está com o bigode crescendo e sofre <i>bullying</i> por isso. Vai enfrentar Billy Doidão durante uma disputa pelo título de O Mais Doidão da Escola. Ana Catarina se aproxima do protagonista, demonstrando simpatia e enfatizando o triângulo amoroso.	Irmão do Jorel precisa amadurecer sem a Lara, para isso se aproxima de Nico, que o acompanha à escola dando conselhos. Também tenta socializar mais na escola, já que não pode mais fazer trabalhos em dupla com a Lara. Os colegas, em detenção, remetem à obra <i>O Clube dos Cinco</i> (John Hughes, 1985).	23 de julho de 2018
T03EP07	<i>Vovó, me Leva pra Aula</i>	Elena Altheman, Daniel Furlan & Juliano Enrico	Irmão do Jorel se perde da Vovó Juju durante o trajeto de ônibus para a escola. A vovó, com a inocência de uma criança, se perde em um lado perigoso da cidade, com alusão a <i>Ninguém Segura este Bebê</i> (Patrick Read Johnson, 1994). Mas, o garoto a encontra e a guia de volta à escola.	O episódio aponta o cotidiano do transporte público brasileiro: superpopulação, presença de artistas, e a condução perigosa do motorista. Rambozo se recusa ajudar o garoto, e prefere prender uma estátua viva que se mexeu, e criticar a bolsa aberta do garoto a prender uma meliante de moto que o perseguia - bem semelhante aos personagens de <i>Mad Max</i> (George Miller, 1979).	24 de julho de 2018
T03EP08	<i>Solução Eterno</i>	David Benincá, Daniel Furlan & Juliano Enrico	Irmão do Jorel tenta se livrar dos seus soluços, seguindo todos os mitos e rituais conhecidos para eliminá-lo. A cidade crê que seja contagioso, e o menino é contido numa bolha, como <i>O Menino da Bolha de Plástico</i> (Randal Kleiser, 1976). O garoto só vai conseguir resolver o problema com a ajuda de um oráculo.	Em um acesso de raiva, Dona Danuza protege o filho com um pano e foge de moto dos militares vestindo roupas herméticas, como visto em <i>E.T. - o Extraterreste</i> (Spielberg, 1982). O oráculo crê que o soluço seja sinal de ansiedade pela perda da amiga. Ana Catarina simpatiza com o "menino que mora na bolha" e o liberta dela, curando o soluço.	25 de julho de 2018
T03EP09	<i>Seja Brócolis!</i>	Felipe Berlinck, Daniel Furlan & Juliano Enrico	A diretora castiga Irmão do Jorel, obrigando-o a participar das aulas de teatro pedagógico de Perdígotto. Perdígotto logo reconhece o menino como "o filho do Edson", deixando-o com o papel de brócolis. Edson e Perdígotto revelam uma rivalidade e o pai quer que o menino dê o máximo de sua expressividade. O menino improvisa, homenageia a peça do pai e é ovacionado.	Perdígotto coloca Ana Catarina e o pequeno Shostners (patrocinador da peça) como o casal romântico, frustrando o protagonista. Cada um tem um personagem de Shakespeare como papel, exceto ele. Edson relembra os momentos de palco nos "tempos de chumbo", ao lado de Perdígotto.	26 de julho de 2018
T03EP10	<i>Shostners Cable</i>	Gustavo Suziki, Daniel Furlan & Juliano Enrico	Irmão do Jorel usa o controle remoto da Vovó Gigi para assistir a todos os canais de TV ao mesmo tempo até chegar no infinito. A avó faz companhia para o garoto quando percebe que ele sente falta da amiga.	Ironicamente, enquanto família presa nos anos 1980, a TV nova da casa é uma de tela plana e LCD. A <i>Shostners Cable</i> , nome da TV, causa hipnose nos espectadores. O pular de canais faz alusão a várias programações internacionais e brasileiras, passando por infantis, esportes,	30 de julho de 2018

				culinária, debate político, programas de história, programa de notícias sensacionalistas com um apresentador, novelas, entre outras.	
T03EP11	<i>Enquanto isso, no Japão</i>	Valentina Castello Branco, Daniel Furlan & Juliano Enrico	Neste episódio, concentrado na Lara, ela faz amizade com um gato falante chamado Yuki, no Japão, e resolve ajudá-lo a encontrar sua família de novo. Mesmo assim, a menina sente falta do amigo Irmão do Jorel. Enquanto isso, o garoto assiste tudo do Brasil, pelo canal japonês da TV a cabo.	No Japão, alusão a variadas obras animadas japonesas, como <i>Speed Racer</i> (ABC, 1967-1968), <i>O Serviço de Entregas da Kiki</i> (Hayao Miyazaki, 1989), e <i>Akira</i> (Katsuhiro Otomo, 1988). Os pais de Lara admitem trabalhar na <i>Shostmers Japão</i> , sofrendo lavagem cerebral deles.	31 de julho de 2018
T03EP12	<i>Cine Horrível</i>	Leandro Ramos, Daniel Furlan & Juliano Enrico	Irmão do Jorel, sem ter com quem fazer trabalho em dupla, acaba por assistir a um filme de terror durante sua visita na casa do William Shostmers. Com medo do filme, ele urina na cama do colega e é motivo de zombaria no dia seguinte, na escola.	Sua mansão faz alusão à de <i>Riquinho</i> (Donald Petrie, 1994), recheada de brinquedos e <i>videogames arcade</i> , porém o colega não compartilha seus brinquedos. Ele é criado pela CEO e pelos executivos - que confessam que só comem comida vencida da geladeira, e se sentem gratos por isso, além de fazerem os trabalhos de escola para o garoto. O filme de horror remete ao <i>Brinquedo Assassino</i> (Tom Holland, 1989).	01 de agosto de 2018
T03EP13	<i>Zazázilla</i>	<i>Nigel Goodman, Daniel Furlan & Juliano Enrico</i>	Após Irmão do Jorel deixar seu trabalho de redação ser comido pela mascote da Vovó Gigi, Zazá, ele compra uma pílula que acaba a fazendo crescer. Irmão do Jorel aproveita a oportunidade e entra no corpo de Zazá para recuperar seu trabalho, mas para sua surpresa, ele reencontra Lara acompanhada do gato falante Yuki. O protagonista volta para casa e deixa Lara no Japão.	Referência ao <i>Godzilla</i> (Ishiro Honda, 1954), o cachorro gigante chega ao Japão. Para Perdigotto, as fronteiras se foram uma vez que o animal destrói o planeta, unindo todas as etnias em harmonia – “um completo caos”, fala dele. Ao final, Lara diz que precisa ajudar Yuki a derrubar a <i>Shostmers Japão</i> . O terremoto de <i>Zazázilla</i> une os continentes, literalmente, deixando o Japão bem perto do Brasil.	02 de agosto de 2018

QUADRO 6 – RELAÇÃO DE EPISÓDIOS DE *SPIN-OFF*¹¹⁰

Perdigotto Show (Spin-off: Mini Episódios Online - 2017)					
Episódio	Título	Escrito por	Sinopse	Temáticas	Exibição original (YouTube – Canal Cartoon Network Brasil)
1	<i>Perdigotto Show: Cuecas em Chamas</i>	David Benincá	Perdigotto convida a banda de Carlos Felino, <i>Os Cuecas em Chamas</i> , para uma entrevista, e os garotos são humilhados ao vivo em seu programa.	Paródia de <i>show</i> de auditório com 2'30" de duração com humor simples e descontraído, semelhante a <i>Faustão</i> .	17 de junho de 2017 (<i>online</i>)
2	<i>Perdigotto Show: Irmão do Jorel</i>	David Benincá	Perdigotto faz perguntas a irmão do Jorel e o deixa constrangido quando pede que o menino escolha entre Ana Catarina e Lara.	Paródia de <i>show</i> de auditório com humor constrangedor.	01 de julho de 2017 (<i>online</i>)
3	<i>Perdigotto Show: Edson e Danuza</i>	David Benincá	Perdigotto recebe a presença dos pais do irmão do Jorel para uma competição de talentos.	Paródia de <i>game show</i> com publicidades dos patrocinadores. A competição deixa clara a veia artística dos pais.	15 de julho de 2017 (<i>online</i>)
4	<i>Perdigotto Show: Jorelovers Vs Joreletes</i>	David Benincá	Vovó Juju não entra no <i>game show</i> sobre Jorel, pois fica divagando sobre assuntos que não dialogam com o programa. Assim, Perdigotto cancela-o e faz brincadeiras somente com Vovó Juju.	Paródia de <i>game show</i> com humor absurdo	29 de julho de 2017 (<i>online</i>)
5	<i>Perdigotto Show: Steve Magal</i>	David Benincá	Perdigotto entrevista Steve Magal.	Paródia de <i>shows</i> de dramatização com depoimentos sobre a vida de Steve Magal	12 de agosto de 2017 (<i>online</i>)

¹¹⁰ Além deste *spin-off*, Juliano Enrico revelou o lançamento de um novo que conta com as aventuras de Lara no Japão, ao lado do gato Yuki. Disponível em: <https://www.amigossemgrana.com.br/painel-ccxp-juliano-enrico-irmao-do-jorel/>. Acesso em: 29 dez. 2018.

APÊNDICE B – PERSONAGENS

QUADRO 7 – RELAÇÃO DE PERSONAGENS

Irmão do Jorel - Principais Personagens	
Núcleo Familiar	
	<p>Irmão do Jorel - Protagonista da série, é o caçula da família, tem 8 anos. Mora com os pais, as avós e os irmãos, além de seus animais de estimação: o cachorro chamado Tosh, e os três patos da Vovó Juju, Gesonel, Fabrício e Danúbio – e parece ser o único capaz de se comunicar com estes animais. Seu nome é desconhecido pela maioria das pessoas fora da sua família, pois tem sua popularidade ofuscada por seu irmão Jorel, conhecido por toda a escola, como um interesse amoroso para as meninas e um ídolo para os meninos. Menino ingênuo, cheio de otimismo e muita imaginação, sempre arruma um jeito de ser notado e é capaz de criar e acreditar nas mais absurdas histórias, como uma forma de criar algo novo, ou tentar mudar o mundo à sua maneira. Ele estuda na Escola Pônei Encantado, na mesma sala que Lara e seu interesse amoroso, Ana Catarina. Desde que Lara se mudou para o Japão, Irmão do Jorel parece estar revelando um interesse amoroso por ela, também.</p>
	<p>Jorel - Irmão do meio e dono de uma bela aparência, o pré-adolescente esportista Jorel é superinteligente e perfeito em tudo que faz: dono de inúmeros troféus em competições de videogames, corridas, jogos olímpicos, desde que aprendeu a andar. Sabe-se pouco da real personalidade do garoto, uma vez que ele mal fale, somente se expressando por breves risadinhas, e mantendo uma expressão facial neutra a tudo o que acontece. Jorel é alvo de admiração pelos garotos, e de paixões platônicas por todas as meninas de variadas idades da escola. Os episódios revelam que o garoto, quando bebê, escolheu o próprio nome. Quando pequeno, sempre foi inferior ao seu irmão Nico. Um dia, quando Nico resolveu tirar as rodinhas de sua bicicleta, acabou caindo de cara no chão, perdendo sua beleza facial, enquanto o pequeno Jorel passava ao seu lado, andando com uma bicicleta sem rodinhas, e sem as mãos. Foi assim que o Irmão de Nico virou Jorel.</p>
	<p>Nico - Nico, ou Nicolau, é o irmão mais velho, adolescente, e pouco inteligente. Também é integrante de uma banda de <i>rock</i> de garagem, a “Cuecas em Chamas”, com seus colegas, os adolescentes Carlos Felino e Reginaldo. Desde que perdeu sua beleza e sua popularidade para Jorel, usa os cabelos longos cobrindo o rosto, e vive uma vida mais sedentária, de poucas ambições, sendo pouco notado. Inclusive, já se perdeu da família por 12 dias em meio à bagunça da casa. Irmão do Jorel já confessou não querer os dois como irmãos, devido às pequenas discussões que têm, mas, voltou atrás, admitindo estar errado, uma vez que os irmãos sempre o ajudam quando possível.</p>
	<p>Seu Edson - Edmorrison, ou Edson, é pai do Irmão do Jorel, do Nico e do Jorel. É filho da Vovó Juju, genro da Vovó Gigi, e casado com Dona Danuza. Seu Edson, enquanto artista, dedica suas horas vagas ao teatro revolucionário e ao cinema conceitual, visando tirar o máximo de sua expressão. Enquanto repórter, busca desmascarar mentiras, tendo um compromisso com a mídia – entretanto, é barrado pelos chefes. Neurótico quanto aos perigos da repressão, está sempre dando conselhos baseados em suas experiências malucas de vida aos filhos. No passado, teve amizade com o personagem Perdigotto, e juntos tinham uma banda de <i>rock</i> (semelhante ao The Jimi Hendrix Experience), e uma peça de teatro musical revolucionária contra o governo dos “palhaços”.</p>

	<p>Dona Danuza - Mãe dos três garotos, a ginasta dá aula de ginástica e balé na escola deles, e se preocupa com a alimentação saudável de todos da família. Embora não cozinhe muito bem – o que leva Edson a comer escondido em uma hamburgueria –, está sempre disposta a preparar a lancheira dos meninos, dar-lhes carona quando necessário, e lembrar a eles de levar sempre um casaco. Protetora, fica enfurecida quando descobre que seu caçula apanhou na escola. Sempre vestida de <i>colant</i>, <i>body</i> e polainas, já acorda cheia de energia e de bom humor, e não gosta nada de ver seus filhos sedentários.</p>
	<p>Vovó Juju - É a mãe de Seu Edson e a sogra de Dona Danuza. Gosta muito de legumes, verduras, frutas e plantas, cuidando muito bem de seu jardim e ajudando a nora na boa nutrição dos meninos. Seu alimento favorito é o abacate, e possui uma geladeira cheia deles. Além do carinho pela horta e pelo jardim, tem uma criação de três patos. Geralmente, ela veste uma camisola azul com símbolos variados, e meias com pantufas de coelho rosa. Na 1ª temporada, sua camisa chegou a ter símbolos como pegadas, flores, luas, ossos, trevos de quatro folhas, e até a foice e o martelo (símbolo do comunismo). A partir da 2ª temporada, esses símbolos foram trocados por apenas bolinhas. Vovó Juju é uma pessoa muito bondosa e carinhosa, principalmente com o neto caçula, e dona de uma ingenuidade quase infantil, o que a torna muito engraçada e carismática.</p>
	<p>Vovó Gigi - Mãe de Danuza, é vaidosa, esperta e tem um senso de humor ácido, nada comum para sua idade, chegando a aparentar mau-humor, na maioria das vezes. Está sempre sentada na poltrona da sala assistindo à TV, e não costuma se levantar, podendo dormir ali (com a TV sempre ligada), e fazer seus comentários dali enquanto os outros familiares estão em outro cômodo. Passa os dias assistindo aos filmes de ação do Steve Magal, e contando histórias sobre seu passado que ninguém sabe se são verdadeiras - como quando afirmou ser dublê nos filmes do Steve Magal, quando jovem. Está sempre chupando um pirulito, e carrega sua cachorra Zazá dentro de uma pochete azul, no seu colo.</p>
<p>Núcleo Escolar</p>	
	<p>Lara - Melhor amiga do protagonista, a asiática Lara é uma menina inteligente, cheia de personalidade, e não muito feminina. Estuda na mesma sala de irmão do Jorel e dá carona para o menino, todos os dias, em seu triciclo. Lara se preocupa com o amigo e lhe dá os conselhos mais inteligentes, sendo responsável também por trazer uma militância feminista à série, com frases como: “você chama alguém de mulherzinha quando a pessoa é incrível”.</p>
	<p>Samantha - Menina da mesma idade e sala de irmão do Jorel, é bem alta e musculosa, possui braços peludos, voz grave, e um jeito nada feminino. Em algumas situações, pode se opor ao protagonista, como quando entra em uma briga com ele, e o menino se sente humilhado por “apanhar de uma menina”. Samantha é responsável por trazer questões feministas à série, bem como questionar os formatos normativos de gênero. Adora jiu-jitsu e balé.</p>
	<p>Ana Catarina - Delicada e alvo de admiração de todos, a menina anda com passinhos leves de balé, e possui uma grande pinta na coxa, como a celebridade Angélica. Amor platônico de irmão do Jorel, ela estuda na mesma sala do menino, mas prefere o garoto rico, o Shostners. Apesar de linda, revela-se uma menina esnobe, metida, de poucas palavras, e geralmente ri das humilhações que o protagonista passa.</p>
	<p>Billy Doidão - Antagonista de irmão do Jorel, na maioria dos episódios, este valentão e péssimo aluno é parte da turma que senta no fundo na sala, praticando <i>bullying</i> com os outros alunos. Violento e com medo de estar preso a um “sistema”, o anarquista Billy tem atitudes impulsivas e nada agradáveis.</p>

	<p>Wonderlay - Funcionário na escola Pônei Encantado, este homem de aparência mau humorada e voz entediada é, na verdade, uma pessoa bastante gentil. Wonderlay tem vários empregos, o que o permite breves e frequentes aparições na série, como motorista de caminhão de lixo, ou funcionário em parques de diversão e lojas. Embora seja um personagem secundário, Wonderlay é mais um que surge para dar conselhos ao irmão do Jorel. Em um dos episódios, admite se vestir de mulher, de vez em quando, afirmando ser algo normal. Irmão do Jorel fica surpreso com a revelação.</p>
<p>“Personagens-instituições”</p>	
	<p>Roberto Perdigotto - Personagem bastante recorrente na série, e tido como um dos vilões, ele representa o papel da mídia manipuladora, neste universo fictício – sempre se opondo ao correto jornalista Edson. Ora aparecendo como apresentador, júri, ou repórter, Perdigotto faz a cobertura dos eventos de maneira tendenciosa aos interesses da grande empresa que tudo financia, a <i>Shostners & Shostners</i>. Embora fosse colega de Seu Edson no passado, Perdigotto larga a causa e se vê comprado pelo capitalismo em variadas situações, nos episódios da série. Ele possui charme, simpatia, e uma fala ágil, atraindo alta audiência para seus programas de TV.</p>
	<p>Shostners & Shostners - Empresa detentora de todos os bens e serviços, também é tida como uma vilã, uma vez que seus produtos ou seus interesses causem variados conflitos na série. A empresa é representada pela CEO Suzana Gagliostro, os vários executivos (homens idênticos de terno e gravata que falam frases feitas repetidamente), e o pequeno William Shostners, o rico e esnobe filho do dono e colega de escola de irmão do Jorel. <i>Shostners & Shostners</i> representa os males do capitalismo tardio (como a mão-de-obra escrava, intensa oferta e procura, intensa publicidade nas mídias, manipulação destas a seu favor), e o medo presente nos anos 1980 de uma dominação mundial pelas grandes empresas.</p>
	<p>Rambozo - Provável combinação entre Rambo e Bozo, este general dos “palhaços” está sempre de mau-humor e optando por soluções violentas ao lado de sua Trupe de Choque. Representa não somente os militares, como também a repressão no geral, e está presente em variados momentos na série como policial ou segurança de boates e eventos. Aliado a Perdigotto, são capazes de manipular a realidade dos fatos. De maneira truculenta e grosseira, o personagem também é capaz de representar o medo do retorno da ditadura militar.</p>
	<p>Steve Magal - Semelhante ao Steven Seagal, esta celebridade e ator de diversos filmes de ação é um grande ídolo, tendo vários fãs na série. Steve Magal é um ator e lutador. Diz a lenda que, quando criança, foi abandonado pela mãe numa fila de supermercado e precisou sobreviver com a própria saliva. Mais tarde, ele foi treinado por Vovó Gigi, que o ensinou tudo o que ele sabe sobre artes marciais e sumiu para formar sua família, deixando o jovem Steve com saudades dela (pelo menos, é o que ela diz). Até hoje, Steve Magal é um ator, e de vez em quando encontra Irmão do Jorel para dar conselhos a ele ou conversar com ele. Magal está presente em intensa publicidade infantil, bem como em situações de violência contra animais e explosões desnecessárias e perigosas. Desta maneira, ele remete a um período antes da censura da publicidade infantil, parodiando obras para todas as idades que, ainda sim, apresentavam violência em excesso.</p>
	<p>Diretora Lola e Professora Adelaide - Ambas trabalham na escola Pônei Encantado, na qual as crianças da série estudam. A diretora possui uma atitude grosseira e está sempre gritando a frase “não pode!”, restringindo ao máximo o comportamento dos alunos. A professora, de postura apática, leciona quase que no modo automático, sem nenhuma didática. Assim como os outros personagens que “personificam” instituições (a repressão, a mídia, o capitalismo, a celebridade), ambas profissionais do ensino, Lola e Adelaide, representam um método de ensino tradicional e ultrapassado da escola primária pública.</p>

APÊNDICE C – FICHA TÉCNICA E CRÉDITOS

FICHA TÉCNICA

Título: *Irmão do Jorel*

Formato: Série animada

Gênero: Comédia

Temporadas: 03 (ainda em exibição e a quarta já confirmada), de 26 episódios cada

Exibição: Cartoon Network (2014-2019)

Duração: 11 minutos (cada episódio)

Classificação indicativa: 10 anos (primeira e segunda temporadas) / Livre (terceira temporada)

Autor / Diretor: Juliano Enrico

Sinopse: Irmão do Jorel é o filho caçula de uma excêntrica família presa nos anos 1980. Com a ajuda de sua melhor amiga, ele enfrenta os primeiros obstáculos da vida em um ritmo alucinante. Sem diferenciar fantasia e realidade, descobre uma maneira absurda de sair da sombra de seu irmão celebridade, mas seu verdadeiro nome continua sempre sendo um mistério para todos.

CRÉDITOS

Autor: Juliano Enrico

Diretor: Juliano Enrico

Supervisão Criativa: Federico Nicolai Teixeira

Roteiristas: Juliano Enrico, Caito Mainier, Daniel Furlan, Arnaldo Branco, David Benincá, Elena Altherman, Felipe Berlick, Nigel Goodman, Pedro Leite, Raul Chequer

Estúdio de animação: Copa Studio

Produção executiva: Felipe Tavares, Zé Brandão, Rodrigo Salgado

Produção de animação: Felipe Tavares

Assistente de direção: Leo Brasil

Gerente de produção: Vivian Amadio

Assistente de gerente de produção: Amanda Bartolo

Produtor de linha: Dayvid Lima

Direção de arte: Rodolfo Perissé

Conceito visual: Andrei Duarte

Storyboard: Evarildo Soares, Lucas Peregrineti

Cartelas de título e fim: Carolina Carrillo

Edição de animatic: Juliano Enrico

Assistente de edição: Felipe dos Santos

Composição visual: Gabriela Moura

Cenários e layouts: Cora Ottoni, Fabio Sanches, Fabão, Marina Vasconcelos, Pedro Maia, Wellington Fiuza

Character design: Juan Cunha, Tassi Magalhães

Supervisão de rigging: Phelipe Pita

Rigging: Michel Borges, Thiago Crigor

Animação: Alessandro Almeida, Brunão Araújo, Diego Kliken Fus, Flavio Voigtel, Gabriel Faria, Gabriel Jimenez, Iásio Neris, Lena Franzz, Luah Garcia, Marcos Vinício, Pedro Ryan, Raphael Jesus, Rubens Caetano, Thiago Freezs, Thiago Paiva, Tico Bolpas.

Jurídico: Elisa Cattás

Diretora financeira: Luiza Favale

Gerente financeira: Simone de Souza

Assistente financeiro: Joana Cupertino

Gerente administrativo: Juliana Damazo

Auxiliar administrativo: Jacqueline Freitas

Assistente executiva: Mayara Oliveira

Controller: Luis Armando Cosenza

Assistente de controller: Caroline Silva, Alessandro Papa, Yoshi Maehara

Auxiliar de serviços gerais: Maria Helena da Silva Souza

Suporte de T.I.: Diego Braga

Coprodução: Cartoon Network

Gerente geral: Pablo Zuccarino

Diretor sênior de produção original: Hernan La Greca

Gerente de produção original: Marcio Sguilaro

Gerente assistente de programação: Patrícia Camargos

Gerente sênior de mídias sociais: Artur Tilieri

Diretora jurídica: Fernanda Tomasoni Laender

Pós-produção de áudio: Ultrasom Music Ideas

Direção musical: Ruben Feffer

Direção executiva: Flavia Prats Feffer

Produção executiva: Erika Marques

Produção: Juliana Carazans, Marô Blanques

Produção musical: Ruben Feffer e Zé Ruivo

Assistente de produção musical: Rô Custódio

Violão, guitarra e baixo: Vicente Falek e Zé Ruivo

Programações: Zé Ruivo

Gravação e mixagem: Bernardo Ets Goes, Carlos Paes

Edição de diálogos, sound design e folley: Fernando Recchia, Juliana Lopes, Jonathan Macias

Tema de abertura: *Irmão do Jorel*

Composição do tema de abertura: Fabio Mozine, Juliano Enrico

Vocal do tema de abertura: Daniel Furlan

Direção de voz: Melissa Garcia

Vozes:

Andrei Duarte - Irmão do Jorel, Beto Cachinhos

Cecília Lemes - Vovó Gigi

Cesar Marchetti - Seu Edson, Syd Vinício

Hugo Picchi Neto - Perdigotto, Steve Magal

Melissa Garcia - Vovó Juju, Lara, Catiane

Tânia Gaidarji - Dona Danuza, Dra Suzana

Daniel Furlan - Carlos Felino, Executivos