

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO, ARTES E DESIGN - FAMECOS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO  
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

TAÍS DE BARROS

**TAMBÉM PARA MAIORES: O *DUPLO CÓDIGO* COMO ESTRATÉGIA NARRATIVA NAS  
ANIMAÇÕES BRASILEIRAS PARA O PÚBLICO ADULTO**

Porto Alegre  
2024

PÓS-GRADUAÇÃO - *STRICTO SENSU*



Pontifícia Universidade Católica  
do Rio Grande do Sul

TAÍS DE BARROS

**TAMBÉM PARA MAIORES: O *DUPLO CÓDIGO* COMO ESTRATÉGIA  
NARRATIVA NAS ANIMAÇÕES BRASILEIRAS PARA O PÚBLICO ADULTO**

Dissertação apresentada como requisito para a obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Escola de Comunicação, Artes e Design – Famecos da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Área de concentração: Práticas e Culturas da Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. Roberto Tietzmann

Porto Alegre

2024

TAÍS DE BARROS

**TAMBÉM PARA MAIORES: O *DUPLO CÓDIGO* COMO ESTRATÉGIA  
NARRATIVA NAS ANIMAÇÕES BRASILEIRAS PARA O PÚBLICO ADULTO**

Dissertação apresentada como requisito para a obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Escola de Comunicação, Artes e Design – Famecos da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Área de concentração: Práticas e Culturas da Comunicação.

Aprovado em: \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

BANCA EXAMINADORA:

---

Prof. Dr. Roberto Tietzmann (PUCRS)

---

Profa. Dra. Cristiane Freitas Gutfreind (PUCRS)

---

Profa. Dra. Carla Schneider (UFPel)

Porto Alegre

2024

## Ficha Catalográfica

B277t Barros, Taís de

Também para maiores : o duplo código como estratégia narrativa nas animações brasileiras para o público adulto / Taís de Barros. – 2024.

122 f.

Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, PUCRS.

Orientador: Prof. Dr. Roberto Tietzmann.

1. comunicação. 2. animação. 3. animação nacional. 4. animação para o público adulto. 5. cinema nacional. I. Tietzmann, Roberto. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da PUCRS  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Bibliotecária responsável: Clarissa Jesinska Selbach CRB-10/2051

## **AGRADECIMENTOS**

Ao concluir esta etapa tão significativa da minha vida acadêmica, sinto-me profundamente grata por ter tido o apoio incondicional de tantas pessoas especiais ao longo do caminho. O mestrado sempre foi um sonho, e percebo que muitos compartilharam desse sonho comigo, tornando-o ainda mais especial.

Durante toda a minha jornada acadêmica, vivenciei momentos marcantes e detalhes que ficarão gravados em minha memória para sempre. Uma lembrança que certamente se destacará é a imagem carinhosa de minha mãe e minha avó me recebendo em casa, mesmo tarde da noite, e me ajudando a preparar meus lanches e marmitas para o dia seguinte, organizando meus materiais e sempre prontas para me oferecer todo o apoio necessário, aliviando o peso da rotina para que eu pudesse seguir em frente com mais leveza.

Meu amado Igor, sempre presente em todas as etapas, dedicando-se incansavelmente a revisões, releituras e apontamentos, sendo meu parceiro em congressos e, ao lado de meus pais, talvez um dos maiores entusiastas do meu sucesso. Agradeço também ao meu pai, meus avós paternos, meus dindos e dindas, cada um contribuindo de forma especial, celebrando e compartilhando a cada novo artigo publicado e congresso apresentado.

Agradeço minha irmã, Gabriela Bueno, meu amor maior, que me presenteou com o maior tesouro ao final desta jornada de estudos: minha sobrinha Helena, que certamente será minha companheira em muitas sessões de cinema de animação nacional.

Aos professores do Teccine, Fabiano Grendene de Souza, João Guilherme Barone e Cristiane Freitas Gutfreind, que também faz parte da minha banca junto com a Carla Schneider, minha gratidão por poder apresentar e receber a contribuição de vocês na minha pesquisa. Meu orientador, Roberto Tietzmann, que me acompanha desde a graduação, acreditou em mim mesmo quando eu mesma duvidava, sempre incentivador e com um humor reconfortante para os momentos mais difíceis.

Às pesquisadoras Kamila Almeida, Luísa Rizzatti e Julia Brito, por compartilharem comigo suas vivências acadêmicas. Aos meus colegas do Sétimo Arauto, Arthur Grohs, Soraya Bertoncello e Laura Almeida, que tornaram esta jornada mais leve compartilhando angústias, desafios e conquistas. As minhas amigas Amanda Lima, Bruna Coffferri e Gabriela Quadrado que sempre me apoiaram.

Agradeço, também, minha psicóloga Dra. Elaine e meu psiquiatra Dr. Júlio por auxiliarem durante os períodos de ansiedade mais intensa.

À secretaria da Famecos, em especial ao Radler, por socorrer as minhas angústias de mestranda. À CAPES, pela bolsa concedida, sem a qual minha trajetória no mestrado não seria possível.

Por fim, gostaria de expressar minha gratidão a todos que, ao saberem que eu estudava animação para adultos, não hesitaram em questionar se meu foco era o *hentai*. Esses momentos foram oportunidades valiosas para aprimorar minha capacidade de argumentação oral e me desafiaram a esclarecer e comunicar com clareza o verdadeiro escopo da minha pesquisa.

“Até hoje, desenho animado é uma arte que ainda guarda um certo segredo.

Sua profundidade não é divulgada.”

Anélio Latini Filho

## RESUMO

Esta dissertação tem por objetivo aprofundar a compreensão do cenário brasileiro de produção de animações voltadas para o público adulto. O estudo adota uma abordagem metodológica exploratória que inclui revisão bibliográfica, análise documental, estudo da filmografia nacional de animação e investigação de áreas correlatas, como a lei nacional de classificação indicativa. Os objetivos específicos abrangem a identificação das transformações nos formatos e linguagens das animações brasileiras para os adultos e a investigação das novas tendências nas narrativas animadas seriadas no Brasil. Por meio da coleta e da análise dos dados, foram realizadas conexões interdisciplinares fundamentadas no conceito literário de duplo código delineado por Umberto Eco (2017). A análise se concentra na série “Irmão do Jorel” (2014) devido ao seu diálogo narrativo com a cultura brasileira, que transcende o público infantil e alcança também o público adulto. Para a construção da análise, são aplicados os conceitos de Jullier e Marie (2009), presentes no livro “Lendo as Imagens do Cinema”, utilizando o enfoque do duplo código. Muitas das obras do começo do cinema de animação nacional são voltadas para o público adulto por falta de direcionamento mercadológico que introduzisse uma demanda de animações para um público específico. O cenário nacional começa a se modificar quando canais de televisão estrangeiros vêm para o Brasil e, através da Lei da TV paga, precisam transmitir conteúdos nacionais. Essa lei causa uma transformação em toda a cadeia audiovisual nacional, mas em especial, no que nos diz respeito a essa pesquisa, se cria uma lógica de produção de desenhos animados para canais da televisão paga. O que fomenta o mercado de animação nacional e possibilita o desenvolvimento de obras específicas para determinado público. Como resultados de pesquisa, nota-se que apesar da exigência de conteúdos animados voltados ao público infantil por parte de diversos canais de televisão após a implementação dessa lei, muitas dessas produções preservam a identidade autoral de seus criadores, estabelecendo assim um diálogo com o público adulto também.

**Palavras-chave:** comunicação; animação; animação nacional; animação para o público adulto; cinema; cinema de animação; cinema nacional; desenhos animados.

## ABSTRACT

This dissertation aims to deepen the understanding of the Brazilian animation production scenario for adult audiences. The study adopts an exploratory methodological approach, which includes bibliographical review, documentary analysis, study of national animation filmography and investigation of related areas, such as the national media rating law. The specific objectives include identifying developments in formats and languages of Brazilian animations for adults, and investigating new trends in serialized animated narratives nationally. Through data collection and analysis, interdisciplinary connections were made based on the literary concept of Double Coding outlined by Umberto Eco (2017). The analysis focuses on the series "Irmão do Jorel" (2014) due to its dialogue with Brazilian culture, which transcends children and also reaches adult audiences. To develop the analysis, the concepts of Jullier and Marie (2009), present in the book "Reading the Images of Cinema", were applied to the Ecoian double coding approach. Many of the works from the beginning of national animated cinema are for adult audiences due to a lack of marketing guidance that would introduce a demand for animations for a specific audience. The national scenario begins to change when foreign television channels come to Brazil and, through the Pay TV Law, need to broadcast national content. This law causes a transformation throughout the national audiovisual chain, but in particular, as far as this research is concerned, it creates a logic for producing cartoons for pay television channels. This promotes the national animation market and enables the development of specific works for a specific audience. As research results, it is noted that despite the requirement for animated content aimed at children by several television channels after the implementation of this law, many of these productions preserve the authorial identity of their creators, thus establishing a dialogue with the public adult too.

**Keywords:** communication; animation; national animation; animation for an adult audience; movie theater; animation cinema; national cinema; cartoon.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Sequência de cenas do Gato Félix bebendo no filme “Woos Whoopee” de 1928.....	12
Figura 2 – Fotograma do filme “O Kaiser” do cartunista Seth.....	25
Figura 3 – Fotograma do filme “Macaco feio... macaco bonito” (1929).....	27
Figura 4 – Fotogramas do filme “Frivolité” (1930).....	28
Figura 5 – Fotograma do filme “As aventuras de Virgulino” de Luiz Sá.....	29
Figura 6 – Fotograma do filme “Sinfonia Amazônica” onde aparece Curumim com seu amigo Boto.....	30
Figura 7 – Javali de Altamira: tentativa ancestral de representação do movimento.....	32
Figura 8 – Ilustração com personagens dos desenhos do <i>Adult Swim</i> .....	35
Figura 9 – Captura da tela inicial do site do <i>Adult Swim</i> no Brasil.....	36
Figura 10 – Pôster do longa-metragem animado “As Aventuras da Turma da Mônica”.....	39
Figura 11 – Pôster de “Super Drags” (2018) no catálogo da Netflix.....	42
Figura 12 – Capa da revista “Chiclete com Banana” ano 1 n°4.....	45
Figura 13 – Pôster do filme “Bob Cuspe – Nós não gostamos de gente” (2021).....	46
Figura 14 – Quadro com comparativo da evolução de elementos em “Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)”.....	50
Figura 15 – Página 10 do Guia Prático de Audiovisual: item A.....	53
Figura 16 – Página 10 do Guia Prático de Audiovisual: item A.6.....	54
Figura 17 – Captura de tela do <i>making of</i> de “Irmão do Jorel” no YouTube do Cartoon Network.....	61
Figura 18 – Galocha amarela real e a Galocha amarela no desenho.....	63
Figura 19 – Captura de tela do vídeo “Um vídeo autoral brutal (é quase um documentário!)” do canal do YouTube do Cartoon Network Brasil.....	64
Figura 20 – Principais personagens da série “Irmão do Jorel” (2014).....	65
Quadro 1 – Episódios analisados da série animada “Irmão do Jorel” (2014).....	66
Figura 21 - Imagem do Irmão do Jorel na corrida utilizando o “Capacete Mega Master”.....	69
Figura 22 - Comparação das mudanças sofridas no desenho do personagem William Shostners entre a primeira e a segunda temporada.....	70
Figura 23 – Sequência de fotogramas do episódio “Capacete Mega Master”.....	71
Figura 24 – Análise do fotograma E1T1F1 do episódio “Capacete Mega Master”.....	73

Figura 25 – Análise do fotograma E1T1F2 do episódio “Capacete Mega Master” .....	74
Figura 26 – Análise do fotograma E1T1F3 do episódio “Capacete Mega Master” .....	75
Figura 27 – Análise do fotograma E1T1F4 do episódio “Capacete Mega Master” .....	76
Figura 28 – Juliano Enrico mostra capacete que inspirou o Capacete Mega Master...77	
Figura 29 – Análise do fotograma E1T1F5 do episódio “Capacete Mega Master” .....	77
Figura 30 – Análise do fotograma E1T1F6 do episódio “Capacete Mega Master” .....	78
Figura 31 – Sequência de fotogramas do episódio “Carlos Felino, Conselheiro Amoroso” .....	80
Figura 32 – Análise do fotograma E1T2F1 do episódio “Carlos Felino, conselheiro amoroso” .....	82
Figura 33 – Análise do fotograma E1T2F2 do episódio “Carlos Felino, conselheiro amoroso” .....	84
Figura 34 – Análise do fotograma E1T2F3 do episódio “Carlos Felino, conselheiro amoroso” .....	85
Figura 35 – Análise do fotograma E1T2F4 do episódio “Carlos Felino, conselheiro amoroso” .....	86
Figura 36 – Análise do fotograma E1T2F5 do episódio “Carlos Felino, conselheiro amoroso” .....	87
Figura 37 – Juliano Enrico sentado em uma gangorra na sua antiga escola.....	88
Figura 38 – Análise do fotograma E1T2F6 do episódio “Carlos Felino, conselheiro amoroso” .....	89
Figura 39 – Juliano Enrico com um carro Fusca branco da família.....	90
Figura 40 – Sequência de fotogramas do episódio “Irmãozinho do Jorel” .....	92
Figura 41 – Análise do fotograma E1T3F1 do episódio “Irmãozinho do Jorel” .....	94
Figura 42 – Análise dos fotogramas E1T3F2 a E1T3F5 do episódio “Irmãozinho do Jorel” .....	95
Figura 43 – Análise do fotograma E1T3F6 do episódio “Irmãozinho do Jorel” .....	96
Figura 44 – Sequência de fotogramas do episódio “Em Busca Do Edson Perdido” .....	99
Figura 45 – Análise dos fotogramas E1T4F1 a E1T4F4 do episódio “Em Busca Do Edson Perdido” .....	101
Figura 46 – Análise do fotograma E1T4F5 do episódio “Em Busca Do Edson Perdido” .....	103
Figura 47 – Análise do fotograma E1T4F6 do episódio “Em Busca Do Edson Perdido” .....	104

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
2	PERCURSO TEÓRICO-METODOLÓGICO.....	19
3	A GÊNESE DA ANIMAÇÃO NO BRASIL.....	25
4	ANIMAÇÃO SERIADA PARA O PÚBLICO ADULTO.....	32
4.1	<i>Adult Swim</i> : a piscina dos adultos.....	34
4.2	Produção animada seriada no Brasil.....	37
4.3	Produção animada seriada para o público adulto no Brasil.....	39
4.4	Lei da TV Paga.....	43
4.5	Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas): do curta-metragem à série.....	47
5	ESTRATÉGIAS DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA EM ANIMAÇÕES NACIONAIS.....	51
6	IRONIA INTERTEXTUAL E UM IMPLÍCITO APELO METANARRATIVO.....	57
7	ANÁLISE DO DUPLO CÓDIGO EM “IRMÃO DO JOREL”.....	60
7.1	Método de análise das sequências de fotogramas de Irmão do Jorel.....	65
7.2	Temporada 1, episódio 1: Capacete Mega Master.....	68
7.2.1	<i>Sequência de fotogramas do episódio “Capacete Mega Master”</i> .....	70
7.2.2	<i>Análise dos fotogramas do episódio “Capacete Mega Master”</i> .....	72
7.3	Temporada 2, episódio 1: Carlos Felino, Conselheiro Amoroso.....	79
7.3.1	<i>Sequência de fotogramas do episódio “Carlos Felino, Conselheiro Amoroso”</i> .....	80
7.3.2	<i>Análise dos fotogramas do episódio “Carlos Felino, Conselheiro Amoroso”</i> .....	82
7.4	Temporada 3, episódio 1: Irmãozinho Do Jorel.....	90
7.4.1	<i>Sequência de fotogramas do episódio “Irmãozinho Do Jorel”</i> .....	91
7.4.2	<i>Análise dos fotogramas do episódio “Irmãozinho Do Jorel”</i> .....	93
7.5	Temporada 4, episódio 1: Em Busca do Edson Perdido.....	97
7.5.1	<i>Sequência de fotogramas do episódio “Em Busca Do Edson Perdido”</i> .....	98
7.5.2	<i>Análise dos fotogramas do episódio “Em Busca Do Edson Perdido”</i> .....	100
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	106
	REFERÊNCIAS.....	109
	APÊNDICE A – Filmes nacionais 1929 – 2023.....	115

## 1 INTRODUÇÃO

Em 2023, segundo ano em que esta pesquisa se desenvolve, “Pinóquio por Guillermo del Toro” (2022) ganhou o Oscar de melhor longa-metragem em animação. Para o debate aqui proposto, importa o fato de ser a primeira animação a ganhar nessa categoria da premiação em que o diretor da obra declara abertamente que o público-alvo é o adulto. Segurando a estatueta de ouro, Guillermo del Toro iniciou seu discurso ascendendo uma luta cara aos animadores: “Animação é cinema, animação não é um gênero. A animação está pronta para a próxima etapa”<sup>1</sup> (Lang, 2023). Essa fala é reforçada na bio<sup>2</sup> do perfil do diretor na rede social “X”<sup>3</sup>, com a frase “Animação não é um gênero - é um meio” (Del Toro, [2015?]).

Multifacetada e transmidiática, a animação atende às mais diversas áreas e pode ser utilizada para os mais diversos fins, tais como: arquitetura, engenharia, publicidade, medicina, jornalismo, ciências da computação e, o foco da pesquisa em questão, cinema. Entretanto, longe de ser um gênero cinematográfico, a animação é um conjunto de técnicas e práticas que permite em si a construção de todos os gêneros (Denis, 2011).

Em 1917, estabeleceu-se um marco na história do cinema: foi lançado o primeiro longa-metragem animado do mundo, intitulado “El Apóstol” (O Apóstolo, em português), produzido em terras latino-americanas, pelo cartunista argentino Quirino Cristiani. Curiosamente, nesse mesmo ano, foi produzido o primeiro curta-metragem de animação brasileiro “O Kaiser” (1917), dirigido por Álvaro Marins, popularmente conhecido como Seth. É interessante notar que esses dois filmes pioneiros da animação compartilham não apenas o ano de lançamento e a linguagem cinematográfica utilizada, mas também uma abordagem irreverente e provocativa em relação ao cenário político da época.

Na gênese da animação, a distinção entre conteúdos destinados ao público infantil ou ao adulto era bastante tênue. Personagens icônicos da animação, como Mickey Mouse e Gato Félix, frequentemente apareciam em cenas em que falavam

---

<sup>1</sup> Texto original: “Animation is cinema. Animation is not a genre. Animation is ready to be taken to the next step”.

<sup>2</sup> Nas redes sociais, bio é um campo onde o usuário pode personalizar uma descrição com informações relevantes sobre o seu perfil.

<sup>3</sup> Em 2023 a rede social “Twitter” passa a se chamar “X”.

palavras inadequadas, fumavam, bebiam álcool, envolviam-se com violência, elementos que cada vez menos fazem parte do universo imaginário infantil.

Figura 1 – Sequência de cenas do Gato Félix bebendo no filme “Woos Whoopee” de 1928<sup>4</sup>



Fonte: Sequência montada a partir de capturas de tela realizadas pela autora.

Em "Woos Whoopee" (1928), observamos o personagem Gato Félix em um ambiente festivo. Nos primeiros minutos, ele é retratado em uma mesa consumindo uma substância similar a cerveja ou chopp, incentivado por outros personagens. Após sair do clube, o protagonista apresenta sinais de embriaguez, tropeçando e caindo repetidamente durante seu trajeto, sugerindo um estado mental alterado. O filme incorpora diversos elementos fantásticos<sup>5</sup> que permeiam o universo do Gato Félix, provocando estranheza no personagem embriagado.

Há uma evolução contínua nos padrões de conteúdo considerados apropriados para o público infantil, refletindo a constante consideração de novas pesquisas e adaptações pedagógicas para esse público. No entanto, é notável que a narrativa de "Woos Whoopee" (1928) seja considerada inadequada mesmo para os padrões da época.

Os anos 1930, por sua vez, marcaram Hollywood com o movimento de censura nacional e autocensura na indústria cinematográfica a partir do Código Hays, o qual incluía uma série de proibições, como: desrespeito pelas forças armadas, insinuação de nudez, tráfico de drogas ilegais, prostituição, perversão sexual, homem e mulher na cama, higiene íntima, excesso de beijos, entre outros (Rocha, 2019). Assim, durante a década de 30, Walt Disney consolidou a animação como um gênero infantil,

<sup>4</sup> A captura de tela dos fotogramas foi gerada a partir da cópia do filme no canal do YouTube: <[https://www.youtube.com/watch?v=9\\_7PDII4ALI](https://www.youtube.com/watch?v=9_7PDII4ALI)>. A cópia disponível no canal "P.D Cartoon Channel" não é originalmente distribuída pela DreamWorks, mas temos evidências de sua procedência através de referências ao filme em artigos sobre animação e em sites e jornais que o mencionam, como por exemplo, a menção desse material no streaming MUBI: <<https://mubi.com/pt/br/films/woos-whoopee>>.

<sup>5</sup> Para Tzvetan Todorov, o fantástico é a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural.

utilizando animais antropomorfizados e narrativas derivadas dos contos de fadas com apelo didático para crianças.

Observando a animação no cenário nacional, é possível identificar um estilo cinematográfico marginalizado, produzido longe do núcleo de seu próprio setor, que ganha força na publicidade, mas demora a se consolidar industrialmente. Ao mesmo tempo que a falta de recursos e investimentos causa o êxodo dos animadores nacionais para o exterior (Pandolfi, 2021), a baixa produção de obras nacionais e a pouca divulgação dos trabalhos aqui realizados, em outra via, permitem maior liberdade criativa, inventividade técnica e despreocupação com a demanda de um público dividido por faixa etária. Assim, em 2023, apesar das questões acima citadas, há um grande número de filmes de animação nacionais com destaque internacional e com linguagem e estilo próprios, que subvertem o padrão estético e narrativo de indústrias mais consolidadas como a estadunidense, a canadense e a japonesa (Nyko; Zendron, 2019).

Nos anos de 2013 e 2014, o Brasil conquistou, de forma consecutiva, o prêmio Cristal de melhor longa-metragem no Festival de Annecy, reconhecido mundialmente como o principal evento dedicado à produção cinematográfica em animação. Os filmes premiados foram "Uma História de Amor e Fúria" (2012), dirigido por Luiz Bolognesi, e "O Menino e o Mundo" (2013), de autoria de Alê Abreu. Vale ressaltar que ambas as narrativas demonstram uma notável habilidade em dialogar tanto com o público adulto quanto com o infantil. No Brasil, "O Menino e o Mundo" (2013) possui classificação indicativa livre, enquanto "Uma História de Amor e Fúria" (2012) é recomendado para maiores de 12 anos, devido à presença de cenas que retratam temas sensíveis, como antropofagia, violência sexual e tortura.

Dentro desse contexto, a questão norteadora desta dissertação, à luz do desenvolvimento da animação brasileira, indaga: qual é o panorama atual<sup>6</sup> da produção nacional de animações voltadas para o público adulto? Para abordar esta problemática, defini como objetivo principal compreender as características da animação brasileira direcionada ao público adulto, especialmente a partir da segunda década do século XXI. Os objetivos específicos desta pesquisa envolvem a identificação e a comparação das transformações nos formatos e nas linguagens dos conteúdos animados brasileiros direcionados ao público adulto; e, baseando-se no

---

<sup>6</sup> Esta pesquisa se desenvolveu entre os anos de 2022-2024.

conceito de duplo código desenvolvido por Umberto Eco (2017), busquei identificar novas tendências narrativas a partir da análise da série animada “Irmão do Jorel” (2014).

A subjetividade da pesquisa desenvolvida está inteiramente ligada com a subjetividade da trajetória da eu-pesquisadora. Sou graduada pelo curso tecnológico em produção audiovisual da PUCRS, conhecido também como TECCINE, que enfatiza e valoriza o fazer cinema e o ser cinema a partir de uma visão artística autoral. Portanto, necessito trazer aqui minhas motivações pessoais com a pesquisa, que se combinam à impessoalidade do rigor epistemológico necessário para a produção acadêmica, sendo motor dos processos, métodos e escolhas durante a minha exploração científica pelo tema animação nacional para o público adulto.

Nasci em 1999, o que significa que sou de uma geração que teve amplo convívio com a televisão. Vivi a ascensão e morte da “TV Globinho”, programa da Rede Globo com curadoria de episódios de desenhos animados para o público infantil. Ocorre que havia uma imaginação popular de que, uma vez adultas, as crianças que assistiam a desenhos animados passariam a preferir assistir a outros conteúdos que não aqueles. Nem sempre. Cresci assistindo desenhos animados e, mesmo adulta, continuo os assistindo. Além disso, cresceu em mim a necessidade de fazê-los e, recentemente, conectando isso à trajetória acadêmica, ampliou-se a necessidade de pesquisá-los. O fenômeno pessoal que aqui destaco é uma narrativa isolada dentre muitas que reforçam a necessidade de as animações amadurecerem seus conteúdos de acordo com o amadurecimento do seu público.

Um exemplo desse fenômeno está na criação do *Adult Swim*<sup>7</sup>. O canal Cartoon Network, conhecido por ser um canal de televisão por assinatura voltado para o público infantil, lançou em 2001 o bloco de programação noturna para adultos chamado *Adult Swim*. Embora tenha sido predominantemente destinado ao público infantil ao longo dos 25 anos de sua existência, esse canal notou a necessidade de evolução quando perceberam que muitos fãs adultos que cresceram com os personagens continuaram consumindo suas propriedades no canal linear, no ecossistema digital e nos eventos do canal (Monteiro, 2018).

---

<sup>7</sup> Em tradução livre: piscina dos adultos. É comum em parques aquáticos, condomínios e clubes, piscinas diferentes para crianças e adultos. Esse é o trocadilho estabelecido pelo Cartoon Network quando cria um espaço destinado ao público adulto em meio à sua programação majoritariamente infantil.

Enquanto cineasta brasileira, sempre que experiencio uma obra que gosto, tento colocá-la no contexto nacional, questionando-me sobre como reproduzir o sucesso, alcançar o efeito, ambientar a narrativa em terras tupiniquins. Há muito que me perguntava onde estavam as animações brasileiras para o público adulto. Por que eu e meus amigos sabíamos tudo sobre os *animes* do Japão, mas tão pouco sobre a animação nacional? Até que, em 2019, trabalhando em um estúdio de animação em Porto Alegre, ouvi falar da série animada “Irmão do Jorel” (2014), um sucesso entre meus colegas e seus filhos.

Naquela época, eu percebi em “Irmão do Jorel” (2014) algo que só soube nomear após esforçada e desgastada constante pesquisa dentro da animação, um talento único em se comunicar igualmente e conectar profundamente com o público adulto e infantil. Esse pensamento rápido e corriqueiro posteriormente se tornou uma dúvida obsessiva, que me levou a pesquisar a animação brasileira para o público adulto e me persegue nessa trajetória acadêmica.

É importante destacar que, quando se fala em animação, há de se considerar um multiproduto que serve a um multimercado. Uma obra audiovisual animada compreende a possibilidade de extensão de um personagem licenciado que poderá ser usado na publicidade, em brinquedos, produtos de consumo, livros, materiais didáticos, jogos e, posteriormente, até mesmo em filmes *live action*<sup>8</sup>. É difícil imaginar o mesmo que ocorre nos Estados Unidos com personagens como Batman e Homem-Aranha<sup>9</sup> ocorrendo no Brasil, mas nosso exemplo mais clássico é Turma da Mônica de Maurício de Sousa. O primeiro filme animado de Turma da Mônica foi lançado em 1982, um longa-metragem de oitenta minutos de duração. Atualmente, essa obra conta com muitos longas, Cine-Gibis, séries animadas e, recentemente, um *live action*. Maurício de Sousa, entendeu que uma obra precisa acompanhar o amadurecimento de seu público, surgindo, assim, as revistas da Turma da Mônica Jovem e as Graphic Novels MSP<sup>10</sup>, com histórias que abordam temas mais profundos, os quais transbordam as fronteiras do público infantil.

---

<sup>8</sup> Ou cinema de tomada direta. *Live action* é o termo utilizado para definir as obras gravadas em captação contínua que são realizadas com atores e atrizes reais.

<sup>9</sup> Super-heróis tradicionais dos quadrinhos norte-americanos.

<sup>10</sup> *Graphic Novels MSP* é uma iniciativa da Maurício de Sousa Produções que engloba narrativas protagonizadas pelos icônicos personagens do estúdio, sendo elaboradas por renomados artistas brasileiros e caracterizadas por estilos distintos daqueles encontrados nas revistas mensais tradicionais. O termo *graphic novel* remete ao estilo literário de romances gráficos ou novelas gráficas, representando uma forma de livro em quadrinhos.

Uma rápida busca por conteúdos nacionais animados para o público adulto identifica uma ligação entre animações e quadrinhos, principalmente em filmes animados derivados de personagens de cartunistas renomados como Angeli e Laerte. “Cidade dos Piratas” de 2018, dirigido por Otto Guerra, e “Bob Cuspe - Nós não gostamos de gente” de 2021, dirigido por Cesar Cabral, são exemplos desse fenômeno. Nas séries animadas, o canal por assinatura MTV Brasil foi responsável pela criação de duas grandes obras nacionais: “Fudêncio e seus amigos” (2005) e “Megaliga MTV de VJs Paladinos” (2003). Em 2018, foi lançada a primeira série animada brasileira exclusiva para a Netflix, “Super Drags”, em que o público-alvo é o adulto. Esse panorama geral indica que a pesquisa aqui proposta não está deslocada dos conteúdos animados nacionais, pois há no país um público adulto consumidor de animações.

Dentre os desafios do estudo da animação brasileira está a coleta e o acesso aos dados do setor. Um dos poucos materiais que condensa os números e estatísticas do mercado da animação nacional foi publicado em 2019, sendo um levantamento produzido pelo BNDES intitulado “O Mercado consumidor de animação no Brasil”. Um dos dados mais relevantes coletados a partir desse estudo diz respeito ao valor do mercado consumidor de animação no Brasil, que, de acordo com a publicação, é de R\$ 4,9 bilhões, sendo 34% desse valor consumido através de canais de televisão paga (Nyko; Zendron, 2019).

O levantamento usa como base dados de 2016 publicados pela ANCINE (Agência Nacional do Cinema). De 2016 a 2024, são oito anos e muitos acontecimentos em níveis globais, tais como a pandemia da Covid-19 e a expansão das plataformas de *streaming*<sup>11</sup>, que sugerem uma mudança considerável desse número. Assim, torna-se uma tarefa difícil trazer para essa pesquisa dados assertivos quanto ao cenário atual de consumo da animação nacional.

O percurso metodológico deste estudo teve como principal guia o método exploratório. Iniciei com uma revisão bibliográfica e uma análise documental para

---

<sup>11</sup> *Streaming* é um método de distribuição de conteúdo multimídia pela internet, caracterizado pela transmissão contínua e em tempo real de áudio, vídeo ou outros tipos de dados. Este processo possibilita a reprodução instantânea do conteúdo, sem a necessidade de baixar arquivos previamente para o dispositivo do usuário. Exemplos populares de plataformas de streaming incluem Netflix, Amazon Prime Video e Spotify.

coletar dados sobre a história da animação brasileira, seus principais autores, realizadores, dados de mercado, técnicas utilizadas e políticas de incentivo à cultura que possibilitaram a produção dessas obras. Durante a pesquisa, realizei uma análise da filmografia nacional de animação no período de 1929 a 2023 (Apêndice A), com objetivo de investigar seu formato, sua linguagem e suas características, para o maior entendimento dos conceitos por trás da sua produção.

É pertinente salientar que, no início, minha pesquisa de mestrado estava incerta quanto ao desfecho e à abordagem das animações nacionais destinadas ao público adulto, se estas estariam predominantemente presentes no formato de longa-metragem, curta-metragem ou série. Sendo assim, elaborei uma tabela contendo a filmografia, a qual pode ser encontrada no apêndice A, que compila os filmes de animação nacionais identificados por meio de fontes diversas, tais como literatura especializada, catálogos, bancos de dados *online*, entre outros. Ressalto que este levantamento não abarca todas as produções cinematográficas realizadas no período de 1929 a 2023, mas sim aquelas que pude identificar e registrar durante a elaboração desta tabela.

O propósito principal desta tabela consistiu em criar um recurso de consulta que me permitisse examinar os principais realizadores, os anos de produção e a duração das obras, visando a obter uma compreensão abrangente desse cenário. Conforme a pesquisa progrediu, como será evidenciado ao longo desta dissertação, acabei por direcionar meu foco de análise para as narrativas seriadas. No entanto, é válido ressaltar a relevância dessa primeira análise da filmografia animada para a compreensão do cinema de animação nacional, o qual se caracterizou, ao longo de muitos anos, como uma indústria artesanal e experimental.

A partir da revisão bibliográfica e da análise fílmica, foi possível identificar uma ligação entre a cinematografia de animação nacional e o conceito de duplo código desenvolvido por Umberto Eco em sua obra "Confissões de um jovem romancista" (2018), que resume a dupla codificação como "o uso simultâneo de ironia intertextual e um implícito apelo metanarrativo" (Eco, 2018, p. 24). Essa descoberta direcionou o recorte de análise para a obra já citada "Irmão do Jorel" (2014).

Convém adicionar que as primeiras obras nas quais identifiquei a presença do duplo código foram os longas-metragens "Uma História de Amor e Fúria" (2014) e "O Menino e o Mundo" (2013). No entanto, optei por considerar a análise de séries animadas devido ao volume mais significativo de material disponível para

investigação, uma vez que uma série geralmente abrange múltiplos episódios e temporadas, representando potencialmente um conteúdo menos nichado<sup>12</sup>. Apesar de inicialmente ter destacado minha conexão com a série "Irmão do Jorel" (2014) como o ponto de partida da minha motivação de pesquisa, não necessariamente antevi que ela se tornaria o objeto final de análise. No entanto, os desdobramentos desta investigação acabaram por revelar que essa obra era a mais apropriada para a análise proposta.

Optei por abordar "Irmão do Jorel" (2014) devido à minha afinidade com a narrativa, conforme anteriormente mencionado, bem como pela sua representatividade como um exemplo chave dos resultados desta pesquisa. Atualmente, a série conta com quatro temporadas, desfruta de um reconhecimento nacional e é consumida tanto pelo público adulto quanto pelo público infantil, apresentando uma variedade de diálogos enraizados na cultura brasileira.

Fez-se necessário o aprofundamento da pesquisa em outras áreas para obter maior entendimento do objeto estudado, focando em leis de classificação indicativa, comparações do cenário da indústria de animação internacional e movimentos cinematográficos nacionais. Dessa forma, elaborei a estrutura do documento em cinco temas, sendo eles: gênese da animação nacional, animação para público adulto, sistema de classificação indicativa nacional, indústrias internacionais com foco nos Estados Unidos e no Japão e análise de episódios selecionados da série "Irmão do Jorel" (2014).

Há um déficit em pesquisas dentro do tema específico da animação nacional para o público adulto e o presente estudo visa a contribuir para o esclarecimento de um processo histórico de construção cinematográfica que diverge de indústrias internacionais consolidadas e, por esse motivo, teve como alicerce um modelo de mercado artesanal, o que traz à luz os fenômenos aqui observados. Ressalto, ainda, que a pesquisa em questão não objetiva esgotar o tema, mas, sim, abrir portas para estudos mais aprofundados dentro do nicho de animação para o público adulto no Brasil, que, a partir de uma análise primeira, poderão explorar enquadramentos culturais de representação e recepção.

---

<sup>12</sup> Quando se trata de filmes e séries, um conteúdo nichado é aquele que atende a um público-alvo muito específico com interesses particulares. Isso pode incluir gêneros menos convencionais, temas específicos, estilos de narrativa incomuns ou abordagens criativas que podem não apelar para o público em geral, mas que têm um apelo forte para uma determinada comunidade ou grupo de espectadores.

## 2 PERCURSO TEÓRICO-METODOLÓGICO

A escolha do referencial teórico e da metodologia foi fundamentada a partir dos desafios encontrados ao longo do percurso da pesquisa. É importante destacar que, para esta dissertação, adotei o termo "animação" como um conjunto de técnicas que pode servir a diversas áreas. Deste modo, não considerei, para a fundamentação teórica, pesquisas em animação nas áreas de educação, computação gráfica, medicina, engenharia, arquitetura, design e outros, salvo exceções. Foquei apenas nas pesquisas em artes, cinema e comunicação.

Inicialmente, realizei uma investigação em bancos de teses e dissertações, incluindo (A) TEDE PUCRS, (B) LUME UFRGS e (C) Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), com foco na animação brasileira para o público adulto. Utilizando, no mecanismo de busca, a palavra-chave "animação" nos bancos (A) e (B), identifiquei quatro e nove trabalhos, respectivamente.

No banco (A), apenas um trabalho era voltado para a animação brasileira: "Mediações tecnológicas no cinema brasileiro de animação: um estudo sobre transformações nos processos de produção e nas dinâmicas do mercado" (Pandolfi, 2021). No entanto, o trabalho aborda o êxodo dos animadores brasileiros e as dinâmicas do mercado nacional em contraste e diálogo com o mercado internacional, afastando-se, em determinado ponto, do tema da pesquisa em questão. Já no banco (B), destaca-se a tese "Decifrando a caixa preta do cinema de animação: arqueologia dos modos de produção de imagens técnicas" (Schneider, 2014), que tem capítulos específicos (capítulos 4.2 e 4.3) sobre o cinema de animação brasileiro e no Rio Grande do Sul, ainda que não aborde especificamente a animação nacional para o público adulto no Brasil.

Ao analisar as metodologias adotadas por Schneider (2014), fundamentada na arqueologia foucaultiana, e por Pandolfi (2021), que seguiu uma abordagem multimetodológica para obtenção de dados, identifiquei pontos de convergência, especialmente no âmbito de uma investigação exploratória. Ambas as estratégias enfatizam o aprofundamento no levantamento bibliográfico e na análise documental para coleta de informações. Essas influências serviram de inspiração, particularmente nas fases iniciais da pesquisa, em que optei por priorizar o estudo bibliográfico aprofundado e a análise da história da animação brasileira, fundamentando, desse modo, os resultados alcançados no decorrer de meu próprio trabalho.

No banco (C), com a palavra-chave "animação brasileira", encontrei 32 trabalhos, mas nenhum especificamente voltado para o público adulto. Os resultados indicam uma lacuna na pesquisa nacional em animação brasileira para esse público, evidenciando a falta de conceituação, características, dados mercadológicos e relevância do formato. Minha dissertação procura contribuir para o preenchimento dessas lacunas, estimulando e potencializando investigações futuras.

Ainda, acredito ser importante destacar o site "Acadêmicos da Animação"<sup>13</sup>, uma descoberta significativa durante a minha pesquisa, que abrange uma variedade de trabalhos no campo da animação, incluindo artigos acadêmicos, resenhas, entrevistas, dissertações e teses. A página da web é gerenciada por renomados pesquisadores na área de animação, como a Profa. Dra. Carla Schneider da Universidade Federal de Pelotas, a Dra. Eliane Gordeff e o Prof. Dr. Marcos Buccini da Universidade Federal de Pernambuco. Além disso, esse site recebeu contribuições valiosas de pesquisadores destacados na animação nacional, como o Prof. Dr. Raphael Argento, do Instituto Federal do Rio de Janeiro, a Profa. Dra. India Mara Martins, da Universidade Federal Fluminense, a Profa. Dra. Cláudia Bolshaw da PUC-Rio e o Prof. Dr. Sérgio Nesteriuk da Universidade Anhembi Morumbi.

O website não é um banco oficial, tendo o seu funcionamento no formato de índice, que direciona aos bancos de dados de origem, e sendo atualizado manualmente pelos esforços dedicados de pesquisadores da área. Esse site foi de extrema importância para a elaboração da minha dissertação, proporcionando novas perspectivas e possibilidades de referências bibliográficas não apenas para esta pesquisa, mas também para diversas investigações e comunicações publicadas e/ou apresentadas em congressos e encontros ao longo da minha jornada no mestrado.

Quanto à aproximação entre animação e o duplo código de Umberto Eco (2018), destaco o artigo "O *Double Coding* na Animação: A Construção do Desenho Animado Contemporâneo para Adultos e Crianças" (Gomes; Santos, 2007), apresentado no XXX Intercom - Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. A comunicação traz uma análise do duplo código de Eco a partir de animações contemporâneas em 3D, com ênfase na série de filmes da Dreamworks<sup>14</sup> "Shrek"<sup>15</sup>.

---

<sup>13</sup> O site pode ser acessado através do link disponível em: [www.academicosdaanimacao.blog.br/](http://www.academicosdaanimacao.blog.br/). Acesso em 28 de agosto de 2023.

<sup>14</sup> DreamWorks Animation LLC é um estúdio de animação estadunidense.

<sup>15</sup> Série de filmes de animação estadunidense produzida pela DreamWorks sobre o ogro Shrek e seus amigos.

Meu texto busca estratégias de linguagem utilizadas para envolver tanto o público infantil quanto o público adulto, introduzindo, assim, o conceito de “Leitor Modelo” estabelecido por Eco para identificar códigos que aproximam mais a narrativa de um público do que de outro.

Gomes e Santos (2007) concluem que o duplo código está presente na intertextualidade e que alguns elementos dos filmes abordados na análise seriam melhor compreendidos por adultos do que por crianças, pois “são elementos que levam à reflexão e necessitam de maior ‘bagagem’ de conhecimento sobre a sociedade” (Gomes; Santos, 2007), como, por exemplo, a sátira ou, as críticas sociais, que de acordo com as autoras, “exigem pré-requisitos para serem ‘consumidos” (Gomes; Santos, 2007). Por fim, as pesquisadoras concluem que, apesar desses “pré-requisitos” que selecionam o público, a compreensão da obra não seria prejudicada.

Na presente pesquisa, parto de um mesmo ponto de reflexão: o uso do duplo código de Umberto Eco (2018) em narrativas animadas. No entanto, aqui abordo uma perspectiva a partir de obras nacionais com composição de cena e elementos técnico-narrativos que se aproximam mais do público infantil, em um primeiro momento, mas que possuem pontos de reflexão dentro da narrativa perceptíveis apenas ao leitor-modelo, ou espectador-modelo, como será proposto ao longo do texto. Além disso, realizo um recorte pela classificação indicativa e uma conexão historiográfica que permite compreender o percurso histórico da animação brasileira até o presente fenômeno do uso do duplo código em narrativas animadas.

Dentre as diversas temáticas contempladas por Eco (2018) em seu livro “Confissões de um jovem romancista”, destaco como especialmente relevante para esta pesquisa aquela que diz respeito à dupla codificação. Segundo o autor, essa dinâmica ocorre quando um texto incorpora simultaneamente elementos de ironia intertextual e metanarrativa. Também é importante para esta pesquisa o que se refere aos intérpretes do texto, ou seja, quem o lê. Nesse sentido, o espectador desempenha um papel na narrativa audiovisual semelhante ao do leitor na narrativa em texto.

Coincidentemente, assim como no texto de Gomes e Santos (2007), uma investigação sobre o intertexto de Shrek é trazida no livro “Lendo as imagens do cinema”, de Laurent Jullier e Michel Marie (2009). Nesse caso, os autores utilizaram uma sequência de fotogramas extraídos do filme “Shrek 2” para realizar sua análise. O livro menciona um “jogo duplo” que ocorre na narrativa do filme, que, por sua vez, conecta crianças e adultos em uma mesma história:

Este desenho animado em imagens de síntese é um produto tipicamente pós-moderno, porque joga um jogo duplo e extrai grande parte do seu encanto do ecletismo de suas piscadelas intertextuais. O jogo duplo faz dele ao mesmo tempo um desenho animado para crianças, com suas muitas gags, de ação e de relações comandadas pela causalidade (se... então), e um filme para adultos, que comporta uma dimensão reflexiva - ele trata dos contos de fada na medida em que ele é um conto de fadas (Jullier; Marie, 2009 p. 270).

Como apontei anteriormente, pesquisar a animação brasileira apresenta diversos desafios. Nesse contexto, a pesquisa realizada aqui segue uma abordagem semelhante à realização das primeiras animações nacionais, sendo conduzida de forma artesanal<sup>16</sup>. A dificuldade reside, também, em encontrar fontes adicionais para além dos livros de história da animação brasileira, os quais, por sua vez, são escassos e de difícil acesso para compra, retirada em bibliotecas ou consulta em acervos digitais. Ainda mais desafiador é identificar um local que mantenha registros listando essas obras.

Desse modo, dei início à minha pesquisa entrando em contato com a ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação) por meio de um e-mail, no qual solicitei uma lista de publicações pertinentes à área. Essa iniciativa resultou na obtenção de uma primeira relação de livros que serviriam como base para a compreensão do conteúdo já registrado nesse campo. Paralelamente, conduzi uma busca em bibliotecas próximas, incluindo a da própria universidade onde esta dissertação foi desenvolvida, assim como a biblioteca da FABICO (Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação) da UFRGS e da Unisinos. Além disso, diálogos com pesquisadores da área e colegas proporcionaram contribuições valiosas para a construção do referencial bibliográfico. Essas estratégias buscaram assegurar uma abordagem abrangente e fundamentada para a pesquisa em questão.

Nesse sentido, empreguei, na construção do referencial histórico especialmente, mas não exclusivamente, estas obras: "Animação Brasileira: 100 filmes essenciais" de Gabriel Carneiro e Paulo Henrique Silva (2018), "Trajetória do cinema de animação no Brasil" de Ana Flávia Marcheti (2017), "A Experiência Brasileira no Cinema de Animação" de Antônio Moreno (1978), e "Dramaturgia da série de animação" de Sérgio Nesteriuk (2011).

---

<sup>16</sup> Considerando o significado da palavra artesanato, relacionada à arte e à técnica do trabalho manual, não industrializado, aplico esse conceito à pesquisa realizada de maneira íntima e manual. O formato de investigação adotado pode não ser comum ou usual dentro da academia, mas se revelou necessário diante das particularidades e demandas específicas da pesquisa em questão.

A metodologia de pesquisa teve como base a pesquisa exploratória, que, de acordo com Jiani Adriana Bonin (2011, p.39):

[...] implica um movimento de aproximação ao fenômeno concreto a ser investigado buscando perceber seus contornos, suas especificidades, suas singularidades. As ações de pesquisa exploratória abrangem planejamento, construção e realização de sucessivas aproximações ao concreto empírico a partir de várias angulações possíveis que interessam ao problema/objeto em construção.

Em conjunto com a pesquisa exploratória, utilizei os conceitos aplicados por Jullier e Marie (2009) no seu já citado livro "Lendo as Imagens do cinema" para a construção da metodologia de análise da série "Irmão do Jorel" (2014). Ao analisar as sequências de fotogramas de vinte e seis obras cinematográficas, os autores elaboram um método de leitura desses filmes:

As figuras fílmicas serão então classificadas segundo sua "ordem de grandeza", segundo sua intervenção no nível do plano (parte do filme situada entre dois pontos de corte), no nível da sequência (combinação de planos que compõem uma unidade) ou no nível do filme inteiro (combinação de sequências (Jullier; Marie, 2009, p. 20).

Jullier e Marie (2009) realizam a investigação em quatro esferas, inicialmente resumindo o filme analisado, então discorrem em torno de outros aspectos do filme, como a recepção, a história, o motivo pelo qual escolheram a obra, curiosidades, entre outros. Em seguida, eles detalham a sequência escolhida, registrando o que ocorre no conjunto de fotogramas selecionados. Por fim, há o conjunto de fotogramas numerados em que, enfim, é empregada análise pontuando as considerações em torno das características estéticas, narrativas e fílmicas.

Outra referência fundamental para a elaboração da metodologia de análise adotada nesta dissertação foi a tese de doutorado de Roberto Tietzmann (2010), orientador desta pesquisa, intitulada "Efeitos visuais como elementos de construção da narrativa cinematográfica em King Kong". O autor optou por analisar as versões de 1933, 1976 e 2005 dos filmes *King Kong*, delimitando as sequências a serem investigadas com base em critérios como presença de efeitos visuais, coerência narrativa e relevância para a trama. Após o recorte, ele contabilizou os planos com efeitos visuais em cada sequência, observando tipos específicos desses efeitos. Em seu estudo, Tietzmann extraiu fotogramas dos filmes de "King Kong" e realizou marcações em ordem alfabética em pontos específicos das imagens. A descrição das sequências, denominada "descrição contextualizada", buscou compreender as

conexões dos elementos presentes com o contexto cultural contemporâneo aos filmes, explorando a manifestação cultural dos efeitos visuais.

Inspirada na abordagem de Tietzmann (2010), em conjunto com o formato apresentado na obra de Jullier e Marie (2009), apliquei uma abordagem híbrida de ambos na investigação da série "Irmão do Jorel", buscando conectar os elementos da narrativa com o Duplo Código de Umberto Eco (2018). O método adotado para a leitura das sequências da série foi detalhadamente descrito no capítulo destinado ao aprofundamento da análise da obra. Iniciei a investigação científica catalogando obras nacionais animadas e realizando uma revisão histórica e bibliográfica sobre a origem e a evolução do cinema de animação e desenho animado no contexto brasileiro.

O objetivo dessa abordagem foi obter uma compreensão abrangente sobre formato, ano de produção, duração e classificação indicativa das animações nacionais, para, dentro desse panorama geral, extrair características da produção nacional de obras animadas. A partir dessa fase inicial de coleta e organização dos dados, fui traçando novos caminhos de pesquisa de acordo com as necessidades compreendidas a cada estágio da exploração. Essa trajetória acadêmica é detalhada nos próximos capítulos.

### 3 A GÊNESE DA ANIMAÇÃO NO BRASIL

Em 1917, o jornal “A Noite” noticia a primeira exibição de “caricaturas animadas”, “O Kaiser” (1917), do cartunista Álvaro Marins, também conhecido como Seth, transmitido no Cinema Pathé. “O Kaiser” representa o primeiro passo na jornada da animação no Brasil. Apesar da importância histórica da obra, restou apenas um fotograma da película original. Através do resgate realizado pelo pesquisador e animador Antônio Moreno, registros em jornais e revistas da época dão luz ao conteúdo e à técnica utilizada no filme, que traz em sua narrativa o Kaiser Guilherme II<sup>17</sup> da Alemanha colocando seu capacete sobre o planeta Terra, indicando que havia dominado o mundo. O globo, por sua vez, cresce e devora o Kaiser alemão.

Figura 2 – Fotograma do filme “O Kaiser” do cartunista Seth



Fonte: Imagem no filme documentário “Luz, Anima, Ação” de 2012.

Embora algumas inserções animadas já fossem produzidas a partir de 1908 intercalando noticiários cinematográficos, e artistas tivessem desenvolvido cenas animadas em filmes *live action* no início da década de 1910, a história da animação brasileira só adquiriu uma definição mais clara em 1917 com a produção do filme de Seth. Antônio Moreno, em seu artigo para o livro “Animação Brasileira: 100 filmes essenciais” (2018), traz algumas obras relevantes desse período:

<sup>17</sup> Guilherme II exerceu o cargo de último Imperador Alemão e Rei da Prússia desde 1888 até sua renúncia em 1918, ao término da Primeira Guerra Mundial.

Ainda em 1917 foi lançado *Traquinices de Chiquinho e seu inseparável amigo Jagunço*, sem informação do nome do animador ou do diretor, somente da sua produtora, a Kirs Filme, de São Paulo. E, entre 1915 a 1918, tivemos o trabalho do cartunista Fono – Eugênio Fonseca Filho –, natural de Sorocaba, que iniciou uma série, *Frivolidade*, de pequenas animações, e, com seus dois personagens Bille e Bolle, inspirados em Mutt e Jeff, dos quadrinhos americanos, fez o curta *Aventuras de Bille e Bolle* (1918), em que a dupla descia de um avião no Viaduto do Chá e visitava casas comerciais da capital paulista, aprontando travessuras (Moreno, 2018, p. 329).

Esse prelúdio nos orienta para o que será o percurso do cinema de animação no Brasil. Assim, em campos acadêmicos, o começo do cinema de animação no Brasil é entendido como o período de 1908 a 1973, aproximadamente 65 anos. É um período longo para uma fase cinematográfica se compararmos com o cinema de tomada direta ou *live action*<sup>18</sup>. Isso se dá pelo escasso acervo e pela baixa produção de obras nesse período, sendo possível encontrar menos de 100 obras realizadas ao longo dessa fase, o que força a extensão de tempo a fim de abrigar mais obras para análise (Moreno, 2018).

A animação “Macaco feio... macaco bonito” (1929) de Luis Seel, com fotografia de João Stamato, é a obra animada nacional mais antiga com cópia preservada (Rizzo, 2018). O filme incorpora uma paródia das propriedades intelectuais de terceiros ao incluir personagens animados conhecidos da cultura pop em sua narrativa, como: o Mickey Mouse sorrindo dentro de sua jaula; uma jaula com uma placa escrita Gato Félix e outra que diz “Morreu!”; e uma jaula com as grades deslocadas e “Popeye” escrito e outra placa escrita “Fugiu”.

Este aspecto satírico, também observado em obras anteriores como “O Kaiser” (1917), ressalta um caráter de irreverência e subversão que permeia as relações entre o centro hegemônico e a periferia, características intrínsecas ao cinema e à cultura nacional. Tais elementos são recorrentes em muitas produções contemporâneas de animação brasileira.

Na sua animação, Luis Seel adota traços que evocam o estilo dos renomados animadores americanos Max e Dave Fleischer, conhecidos por criar o personagem Popeye, além de outras obras notáveis como “Out Of The Inkwell”<sup>19</sup> e “The Tantalizing Fly”<sup>20</sup>. Essa influência do cinema estadunidense de animação é evidente no curta-metragem, manifestando-se tanto na técnica empregada quanto no uso de animais

---

<sup>18</sup> Comparo com fases ou movimentos do cinema nacional, por exemplo. A pornochanchada durou aproximadamente uma década, enquanto o Cinema Novo em torno de duas décadas.

<sup>19</sup> Curta-metragem de animação de 1918 dos criadores Max e Dave Fleischer.

<sup>20</sup> Curta-metragem de animação de 1919 do diretor Max Fleischer.

antropomorfizados, bem como nas referências aos personagens de desenhos animados dos Estados Unidos.

Figura 3 – Fotograma do filme “Macaco feio... macaco bonito” (1929)



Fonte: <<https://www.memoriascinematograficas.com.br/2019/11/o-centenario-do-gato-felix.html>>

Um ano após a estreia de "Macaco feio... macaco bonito" (1929), Luis Seel volta a explorar o cinema de animação com "Frivolité" (1930). Este curta-metragem, com três minutos de duração, é o segundo filme brasileiro de animação mais antigo a ter sua cópia original preservada. Nele, são apresentadas tanto inovações técnicas quanto narrativas, sendo notável a introdução da primeira protagonista feminina e da primeira cena de nudez no cinema de animação nacional.

Simultaneamente, o filme também demonstra uma inclinação voltada para além das fronteiras nacionais, uma vez que a estética modernista ainda era, em grande medida, uma tendência importada da Europa e dos Estados Unidos. A divergência estética e técnica é evidente no personagem do homem que atormenta a protagonista, desenhado e animado sem o uso da rotoscopia que define a aparência da personagem principal. Outro aspecto notável, que diferencia o contexto brasileiro do norte-americano, é a representação realista do corpo feminino da protagonista, que é mostrada ao longo do filme usando uma pequena camisola e tomando banho, sugerindo a nudez através de silhuetas.

Embora o tom narrativo não seja provocativo, há, ainda assim, a representação de um ideal de beleza feminina influenciado pelo olhar masculino do animador, conforme conceituado por Mulvey (1989). Similarmente, na contemporânea Betty

Boop, essa representação caricata distanciava a malícia da tela em alguns graus. Desse modo, o filme se equiparava aos seus equivalentes estrangeiros em termos de técnica e estilo estético, mas preenchia sua forma com uma narrativa enriquecida por nuances brasileiras.

No artigo “A mulher no cinema de animação brasileiro: representação, representatividade e imagem da mulher em *Frivolité, Dossiê Rê Bordosa e Guida*” publicado no livro “Diversidade na animação brasileira” organizado por Sávio Leite (2018), as autoras Laryssa Moreira Prado e Erika Savernini ampliam a problemática da ausência feminina no cinema nacional, já que o conteúdo audiovisual nacional reflete predominantemente um panorama onde há uma marcante presença masculina tanto na liderança e funções criativas, quanto na representação em tela.

Neste contexto, as mulheres, em paralelo ao cenário do cinema em *live action*, tanto no Brasil como em muitas outras partes do mundo, encontram-se em posição minoritária como protagonistas, e quando presentes, são frequentemente retratadas sob a ótica do olhar masculino, sendo objeto de desejo e submissão, refletindo características associadas a uma concepção ainda predominante sobre o papel da mulher na sociedade.

Sobre “Frivolité” (1930), Prado e Savernini elaboram o contexto e o papel da mulher na sociedade que acaba se estendendo para o cinema e, por sua vez, para a representação feminina na animação brasileira:

A única personagem da trama é apresentada (quanto à construção física e psicológica) com longos cílios e camisola curta em uma cena íntima, aparentando vaidade, fragilidade e sensualidade. Tais características, ditas femininas pelo senso comum, são ainda reforçadas pelo título: frívolo é o que não tem importância, sem valor, leviano, fútil, inconstante, volúvel”. Os traços da personagem são curvos, sedutores. Seus seios e coxas mal cobertos pela camisola revelam um corpo sinuoso. Apesar de a técnica não estar ainda plenamente desenvolvida, a ponto de tornar o movimento contínuo e suave, percebe-se a delicadeza de seus movimentos ao dançar e, inclusive, ao arremessar objetos nos felinos que a perturbam. É importante lembrar que o contexto sociopolítico do Brasil da época não era favorável a uma outra visão da mulher. O feminismo no País estava no que se pode chamar de sua primeira onda. Isso significava que as mulheres ainda estavam lutando por direitos básicos, como propriedade, bens, posses e educação (PRADO; SAVERNINI, 2018, p. 17).

Figura 4 – Fotogramas do filme “Frivolité” (1930)



Fonte: <[https://www.researchgate.net/figure/Figura-2-Frames-de-Frivolita-1930-de-Luis-Seel-Fonte-Dia-da-Animacao-2014\\_fig2\\_328350450](https://www.researchgate.net/figure/Figura-2-Frames-de-Frivolita-1930-de-Luis-Seel-Fonte-Dia-da-Animacao-2014_fig2_328350450)>

As décadas seguintes da animação nacional são dotadas de esforço único de profissionais obstinados em ver realizadas as suas obras em um cenário de desvalorização e falta de incentivo à sétima arte. Um exemplo tradicional dessa narrativa é o filme “As Aventuras de Virgulino”, produzido em 1939 pelo cearense Luiz Sá. Inspirado pelas animações americanas Mickey Mouse e Gato Félix, a narrativa discorre em torno de Virgulino, um gato voraz que rapta a gata Tutuca e a prende no porta-malas de seu carro. Ahi, um gato fraco em comparação a Virgulino, esforça-se para resgatar Tutuca de seu predador. A obra traz um clichê das narrativas animadas: uma donzela indefesa e seu salvador. Esse contexto já podia ser observado em desenhos animados americanos da época, como Popeye (Sallem, 2018).

No mesmo período em que “As Aventuras de Virgulino” (1939) foi produzido, Walt Disney realizava uma visita diplomática ao Brasil. Luiz Sá solicitou ao governo Getúlio Vargas a exibição de seu filme ao norte-americano, já que sua obra não havia encontrado distribuidor e a oportunidade poderia promover uma troca cultural entre a animação brasileira e a norte-americana (Moreno, 2018). No entanto, a iniciativa foi vetada pelo Departamento de Imprensa e Propaganda (DIP), que alegou que o filme empregava técnicas primitivas demais para ser apresentado ao animador norte-americano. Diante disso, Sá optou por vender a única cópia de seu rolo de filme a uma loja de projetores, que ofereceu recortes dos fotogramas como um brinde para os compradores testarem o desempenho do equipamento (Sallem, 2018). Somente anos mais tarde, um fragmento da obra foi resgatado e restaurado com auxílio financeiro do documentário “Luz, Anima, Ação” de Eduardo Calvet (2012). A obra, por mínima margem, não desapareceu junto com tantos outros filmes que marcaram os primórdios da animação brasileira.

Figura 5 – Fotograma do filme “As aventuras de Virgulino” de Luiz Sá<sup>21</sup>



Fonte: <[youtube.com/watch?v=apVSbGE16ys](https://youtube.com/watch?v=apVSbGE16ys)>

Na década de 1940, de acordo com Antônio Moreno (2018), “a produção de animação brasileira é quase inexistente, a não ser por pequenas animações complementando explicações de documentário”. No entanto, vale destacar o curta-metragem de 25 minutos “O dragãozinho manso: Jonjoca” de 1942 do cineasta Humberto Mauro. A obra constitui uma tentativa de animação *stop motion*<sup>22</sup> com bonecos, distinguindo-se por sua filmagem ao vivo, na qual as figuras em cena foram manipuladas, ao invés de adotar o método quadro-a-quadro convencional. Ou seja, a obra não caracteriza uma animação, ainda que tenha sido considerada como uma por muitos.

O folclore brasileiro possui diversos personagens caricatos que, por si só poderiam protagonizar séries animadas completas. Nossos mitos e lendas remontam a cultura dos povos tradicionais brasileiros, como Curupira, Boitatá, Saci-Pererê e Iara. Essas figuras folclóricas foram exploradas na cinematografia nacional, em especial, na animação. Em 1953, após seis anos de trabalho e mais de meio milhão de folhas de desenho, Anélio Latini Filho exhibe o primeiro longa-metragem animado

<sup>21</sup> Fotograma retirado através de captura de tela de um vídeo no YouTube. Há a comprovação de sua fidelidade a realidade a partir do trecho apresentado no documentário “Luz, Anima, Ação”.

<sup>22</sup> Stop motion é uma técnica de animação que envolve a captura de uma série de imagens de objetos físicos, os quais são ligeiramente movidos entre cada fotografia. Quando essas imagens são reproduzidas em sequência, cria-se a ilusão de movimento.

brasileiro: “Sinfonia Amazônica” (1953), que traz em seu enredo sete lendas autenticamente brasileiras (Moreno, 1978), entre elas as já citadas Iara e Curupira, e, também, o Boto, que é figura central da narrativa, junto com o Indígena Curumim.

Figura 6 – Fotograma do filme “Sinfonia Amazônica” onde aparece Curumim com seu amigo Boto



Fonte: <<https://mubi.com/pt/films/amazon-symphony>>

Na década de 1960, houve o surgimento de diversos grupos e centros de animação independentes focados na produção de filmes destinados a festivais. Destacam-se o Centro Experimental de Cinema de Ribeirão Preto, responsável por curtas experimentais como "Abstrações" (1961) e "Painel Abstrato" (1962), criados pela dupla Rubens Francisco Lucchetti e Bassano Vaccarini. Outro grupo significativo foi o Grupo CECA - RJ, responsável pelos curtas "Saci" e "Pantera Negra", ambos de 1968, dirigidos por Jô Oliveira. Além disso, o Grupo Fotograma, no Rio de Janeiro, promoveu mostras de animações do leste europeu e produções como "Status Quo" (1968), dirigida por Carlos Alberto Pacheco e animada por Stil (Moreno, 1968).

Sobre os primeiros anos da década de 1970, Antônio Moreno (2018, p. 332), discorre:

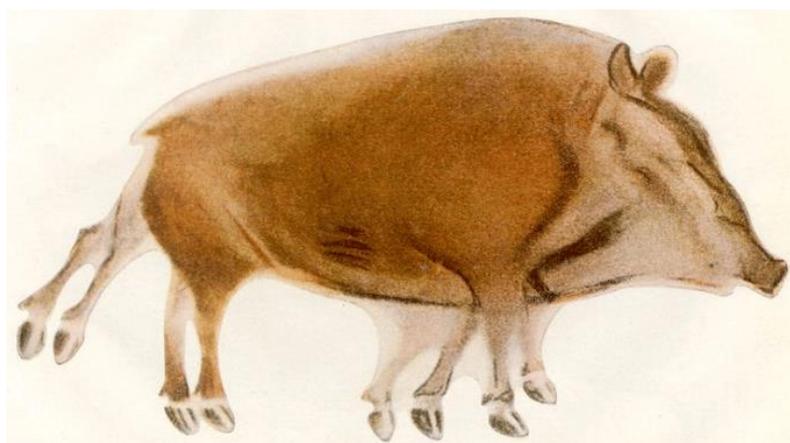
Os primeiros anos da década de 1970 servem de sintoma da efervescência intensa que iria acontecer nas décadas seguintes na produção de animação no Brasil, pois de 1969 a 1973 vamos presenciar um aumento considerável da produção nos gêneros de curta e longa-metragem e de propaganda, com presença e prêmios em festivais. Neste curto período acontece a produção e lançamento de dois longas, Presente de Natal (1971), de Álvaro Henrique Gonçalves, e Piconzé (1973), de Ippe Nakashima, e o surgimento de diversos animadores no curta.

Esse mesmo autor (2018) define a produção dessa fase inicial do cinema de animação no Brasil como independente, intermitente e sem distribuição, apresentando-se de uma forma rústica e experimental. De 1973 até 2024, muita coisa mudou no formato de produção da indústria animada nacional. Há uma classe de realizadores consolidada que se une na conquista de espaço no cenário cinematográfico brasileiro ao mesmo tempo que desenvolve um vasto painel de histórias e personagens presentes em longas, curtas e desenhos animados seriados.

#### 4 ANIMAÇÃO SERIADA PARA O PÚBLICO ADULTO

Do Javali de Altamira<sup>23</sup> a Pumba<sup>24</sup>, há uma evolução da humanidade em busca de representar a imagem tal qual a realidade: em movimento. É interessante que, entre tantas ambições e inquietações dos seres humanos, o desejo de ver as imagens em movimento – e por que não, animadas – tenha resistido. Seja por informação ou entretenimento, o vídeo, hoje, é parte indissociável do nosso cotidiano.

Figura 7 – Javali de Altamira: tentativa ancestral de representação do movimento.



Fonte: <[https://www.researchgate.net/figure/Figura-1-Javali-com-oito-patas-Cavernas-de-Altamira-Espanha-Foto-Copia-Autor\\_fig1\\_343797968](https://www.researchgate.net/figure/Figura-1-Javali-com-oito-patas-Cavernas-de-Altamira-Espanha-Foto-Copia-Autor_fig1_343797968)>

A televisão enquanto novo recurso tecnológico é elaborada ainda na primeira metade do século XX. No entanto, é nos anos 1950 “que ela se impõe como um bem doméstico e um fenômeno social de massa [...] rapidamente considerado como um equipamento básico do conforto moderno” (Lipovetsky; Serroy, 2009, p. 209). Entre os diversos fenômenos de conteúdos que surgem com a massificação dos televisores, para o estudo em questão, destaca-se a serialização da narrativa ficcional. Nos primórdios do cinema, a narrativa era, em geral, distribuída em ciclos fechados, com todo o enredo ocupando o tempo de um curta, média ou longa-metragem.

Para Lipovetsky e Serroy (2009), uma das razões do sucesso das narrativas seriadas para a televisão estaria na recorrência dos personagens, aguçando a curiosidade dos espectadores em acompanhar os desdobramentos da vida deles. Essa convivência com heróis – ainda que fictícios – gera no público a sensação de

<sup>23</sup> Tentativa de nossos ancestrais de representar um animal em movimento, dessa forma, o Javali é desenhado com 8 patas ao invés de 4, simulando o movimento.

<sup>24</sup> Personagem em forma de Javali do filme animado O Rei Leão.

familiaridade, além da afeição e idolatria que já ocorria com os astros do cinema. De acordo com Lipovetsky e Serroy (2009), “é o momento da dilatação do princípio cinema, da contaminação da telinha pelo espírito cinema”. Sobre essa serialização das narrativas, Arlindo Machado (2003, p.84), em seu livro “A Televisão levada a sério”, explica:

Uma emissão diária de um determinado programa é normalmente constituída por um conjunto de blocos, mas ela própria também é um segmento de uma totalidade maior - o programa como um todo - que se espalha ao longo de meses, anos, em alguns casos até décadas, sob a forma de edições diárias, semanais ou mensais. Chamamos de serialidade essa apresentação descontínua e fragmentada do sintagma televisual. No caso específico das formas narrativas, o enredo é geralmente estruturado sob a forma de capítulos ou episódios, cada um deles apresentado em dia ou horário diferente e subdividido, por sua vez, em blocos menores, separados uns dos outros por *breaks* para a entrada de comerciais ou de chamadas para outros programas.

No que tange à animação, a narrativa seriada surge ainda nas telas de cinema, antes mesmo de ser chamada de “desenho animado”, nome popularizado após a ida para a televisão.

A partir do sucesso dos filmes unitários de animação em curta-metragem (com duração média de dez e máxima de 30 minutos), abriu-se espaço para a produção e exibição de séries de animação. Ao invés de se assistir a um curta unitário, a ideia era que universos e personagens que tivessem boa aceitação pudessem cativar o público e fazê-lo retornar e assistir a um novo episódio. Ao mesmo tempo, o desenvolvimento de uma série, ao invés de vários curtas unitários, permite a otimização de seu processo de produção por meio do aproveitamento de elementos previamente elaborados (Nesteriuk, 2011, p.26).

Os próprios estúdios Disney, pioneiros na animação de personagens, demoraram para ter penetração nas telas de televisão, produzindo centenas de curtas-metragens para o cinema antes de terem sua primeira aparição, em 1950, com um especial de Natal em parceria com a Coca-Cola na rede ABC (Nesteriuk, 2011). Atualmente, a narrativa seriada animada (os chamados desenhos animados) já está naturalizada e integrada a diversos canais televisivos, sendo inclusive parte considerável de diversas grades de programação.

Canais como Disney Channel, Nickelodeon, Discovery Kids e Cartoon Network são especializados em desenhos animados e, no Brasil, estão disponíveis através de canais por assinatura, popularmente conhecidos como TV paga. Esse novo modelo muda a lógica televisiva da TV aberta, de tentar abranger diferentes públicos ou falar de tudo para todos. Para Nelson Hoineff (1996, p. 16), “a ampliação exponencial do número de canais não significa apenas a repetição incessante do que já existe. Ela

inaugura a fase da televisão segmentada, temática, em oposição à televisão genérica”.

Assim, a multiplicação das alternativas de programação gera diversos impactos na produção audiovisual, como: pluralização de formatos e técnicas, variedade temática, diversidade ideológica a partir de cada veículo, diversificação de produção a partir de constatação e diferenciação de veiculador e produtor, e, por último, a interatividade de quem está assistindo, ao passo que esse pode interferir na programação do seu tempo enquanto espectador (Hoineff, 1996). Essa segmentação estabelecida pela TV por assinatura possibilita a criação e o desenvolvimento de canais especializados e/ou que dedicam grande parte da sua produção e programação aos desenhos animados, segmentando, inclusive, por público infantil, juvenil e, até mesmo, para os adultos, como é o caso de canais como Comedy Central com “South Park”<sup>25</sup> e Fox com “American Dad!”<sup>26</sup>.

#### **4.1 *Adult Swim*: a piscina dos adultos**

Em grandes indústrias cinematográficas, é comum que se tenha uma maior diversidade de gêneros, temáticas e públicos atingidos, sendo realizados produtos por nicho. Em 2 de setembro de 2001, o canal de televisão por assinatura para o público infantil Cartoon Network iniciou um bloco de programação noturna para adultos, o *Adult Swim* (Holm, 2022). Cartoon Network foi o canal por assinatura mais assistido entre o público de 18 a 24 anos em 2018 (Monteiro, 2018). De acordo com Adriana Alcântara, diretora sênior de conteúdo e produção nacional dos canais infantis da Turner<sup>27</sup>,

O Cartoon Network é e sempre foi um canal infantil, porém ao longo dos 25 anos os fãs que cresceram com os nossos personagens até hoje continuam consumindo as nossas propriedades tanto no canal linear, quanto no ecossistema digital e nos nossos eventos [...] nosso conteúdo de alguma forma agrada não somente às crianças, mas também jovens adultos que se identificam com ele de alguma forma. (Monteiro, 2018)

---

<sup>25</sup> Sitcom animada criada em 1997 por Matt Stone e Trey Parker.

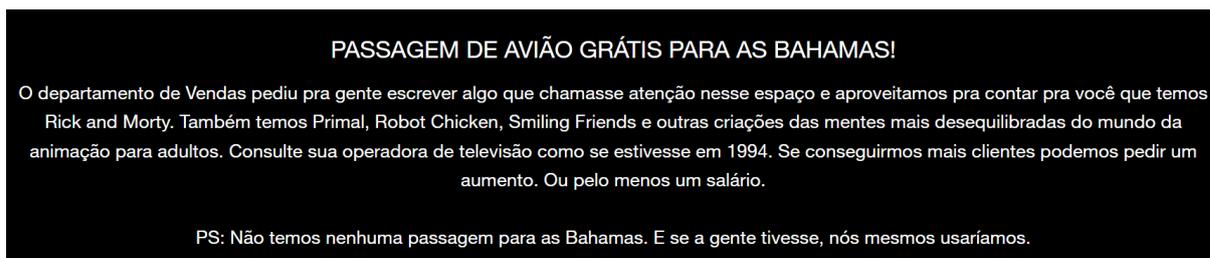
<sup>26</sup> Sitcom animada criada em 2005 por Seth MacFarlane, Matt Weitzman e Mike Barker.

<sup>27</sup> Foi um conglomerado de mídia dos Estados Unidos responsável por canais como Cartoon Network, TNT, Boomerang, entre outros. Em 2019, a marca Turner deixou de existir e, após uma reestruturação do grupo, seus canais foram para outras divisões da WarnerMedia.



entidades, enfatizando que a programação não se destina ao público infantil (Lapeloso, 2023). O site oficial da *Adult Swim* no Brasil sugere as mudanças adotadas após a reestruturação do canal, ao falar com o leitor utilizando ironia e humor (*Adult Swim*, [2023?]). No final da página inicial do site, há um texto em caixa alta que emula um *clickbait*<sup>31</sup> escrito “passagem de avião grátis para as Bahamas!”, e, logo abaixo, a continuação sugere que a frase é apenas uma brincadeira e convida quem está lendo para conferir alguns desenhos animados da grade.

Figura 9 – Captura da tela inicial do site do *Adult Swim* no Brasil<sup>32</sup>



Fonte: Captura de tela realizada pela autora.

Um aspecto adicional para reflexão emerge da última frase da mensagem, que diz: "Se conseguirmos mais clientes podemos pedir um aumento. Ou pelo menos um salário". Tal observação sugere uma subvalorização do trabalho realizado pelos produtores de animação, ou, ainda, dos animadores envolvidos na criação de conteúdo de nicho. Contudo, é possível estender essa reflexão para além do campo da animação, abarcando a desvalorização do trabalho artístico de maneira geral, tema recorrente em debates e esforços pela regulamentação do trabalho no âmbito das artes.

Um diferencial adotado pelo *Adult Swim* durante sua reintrodução ao mercado brasileiro consiste em direcionar seus esforços para um público que, historicamente, tem sido negligenciado no país: os entusiastas de anime. A emissora iniciou suas

<sup>31</sup> *Clickbait* refere-se a técnicas de manipulação de conteúdo *online* com o objetivo de atrair cliques e aumentar o tráfego para determinado site ou página.

<sup>32</sup> Texto escrito: PASSAGEM DE AVIÃO GRÁTIS PARA AS BAHAMAS!

O departamento de Vendas pediu pra gente escrever algo que chamasse atenção nesse espaço e aproveitamos pra contar pra você que temos Rick and Morty. Também temos Primal, Robot Chicken, Smiling Friends e outras criações das mentes mais desequilibradas do mundo da animação para adultos. Consulte sua operadora de televisão como se estivesse em 1994. Se conseguirmos mais clientes podemos pedir um aumento. Ou pelo menos um salário.

PS: Não temos nenhuma passagem para as Bahamas. E se a gente tivesse, nós mesmos usaríamos.

operações no país com a inclusão de clássicos como “Dragon Ball Z”<sup>33</sup> e “Naruto”<sup>34</sup> em sua programação (Lapeloso, 2023).

Importante destacar que, no Japão, existe uma tendência de transformar mangás em animações – também chamadas de animes. Assim, as demografias utilizadas nos animes do Japão foram estabelecidas através da indústria de mangás: os títulos são veiculados em revistas de diferentes frequências de circulação, incluindo publicações semanais (uma ou duas vezes por semana), mensais e bimestrais, além de edições especiais lançadas duas vezes ao ano ou de forma irregular. Essas revistas são categorizadas de acordo com suas demografias, direcionadas ao público específico: mangás *shounen* são voltados para garotos; *shoujo* para garotas; *seinen* para homens adultos; *josei* para mulheres adultas; e *kodomo* para crianças (Schodt, 1986 e 1998). Quando um mangá é adaptado para o formato de anime, ele comumente mantém a classificação correspondente à demografia da revista na qual a obra foi originalmente publicada.

No contexto da produção de animação destinada ao público adulto, uma semelhança entre as indústrias estadunidense e japonesa, as quais, devido às suas características de mercado produtor, direcionam seus investimentos a obras animadas caracterizadas por uma abordagem de nicho e com maior padronização em comparação com o cenário brasileiro. Essas indústrias adotam formato, técnica e linguagem previamente estabelecidos, orientados pela perspectiva mercadológica, tendo em vista alcançar uma maior viabilidade financeira e um consequente retorno econômico.

## 4.2 Produção animada seriada no Brasil

O cinema de animação desperta maior interesse entre os brasileiros quando desenhos animados começam a ter penetração nos televisores, por volta da década de 1950. Aqui se faz um adendo para a diferença entre cinema de animação e desenho animado. Para Antônio Moreno (1978), o desenho animado constitui uma das modalidades do cinema de animação apenas, sendo equívoca a confusão entre as nomenclaturas.

---

<sup>33</sup> Série animada japonesa ou anime criado em 1989 a partir do mangá de Akira Toriyama.

<sup>34</sup> Naruto é um anime japonês criado a partir do mangá de Masashi Kishimoto com temporadas entre 2002 e 2007.

Em 19 de setembro de 1950, na TV Tupi, foi ao ar “Pica-Pau”<sup>35</sup>, primeiro desenho animado transmitido no Brasil (Nesteriuk, 2011). Durante a década seguinte, diversos desenhos, em geral norte-americanos, foram exibidos na televisão brasileira, como “Zé Colméia”, “Os Flintstones”<sup>36</sup>, “Popeye”<sup>37</sup> e “A Pantera Cor-de-Rosa”<sup>38</sup>. A popularização de desenhos estrangeiros fez com que avançasse o processo de dublagem das animações, de acordo com Sérgio Nesteriuk (2011, p. 119-120):

Inicialmente, os episódios que tinham fala eram exibidos no idioma de origem, normalmente o inglês, sem qualquer tipo de legenda ou dublagem. As dublagens para português dos desenhos animados começaram apenas em 1960, na TV Rio, com alguns episódios de séries da Hanna-Barbera. [...] A partir da primeira metade da década de 60, todos os desenhos animados exibidos na televisão brasileira começam a ser dublados.

No Brasil, havia pouco espaço para a produção nacional independente em canais de televisão aberta, já que, em geral, os canais comerciais centralizavam a produção de conteúdo; ou seja, não abriam muitas oportunidades para produções externas à emissora. Além disso, quanto aos desenhos animados, era preferível a utilização de conteúdos estrangeiros que já possuíam um sucesso internacional e podiam ser adquiridos por um custo menor (Nesteriuk, 2011). Assim, a produção nacional animada teve de construir um longo caminho até chegar às telas dos brasileiros.

Desde 1959, os personagens da Turma da Mônica, de Maurício de Souza, habitam o imaginário de jovens e adultos brasileiros. Em 1980, os personagens habitam pela primeira vez as telas dos cinemas nacionais com o filme “As Aventuras da Turma da Mônica” e, no ano seguinte, vai ao ar o desenho animado “Turma da Mônica”, tornando-se a primeira série de animação para televisão desenvolvida no Brasil. Entre 1981 e 1985, foram transmitidos cerca de 13 episódios (Nesteriuk, 2011).

---

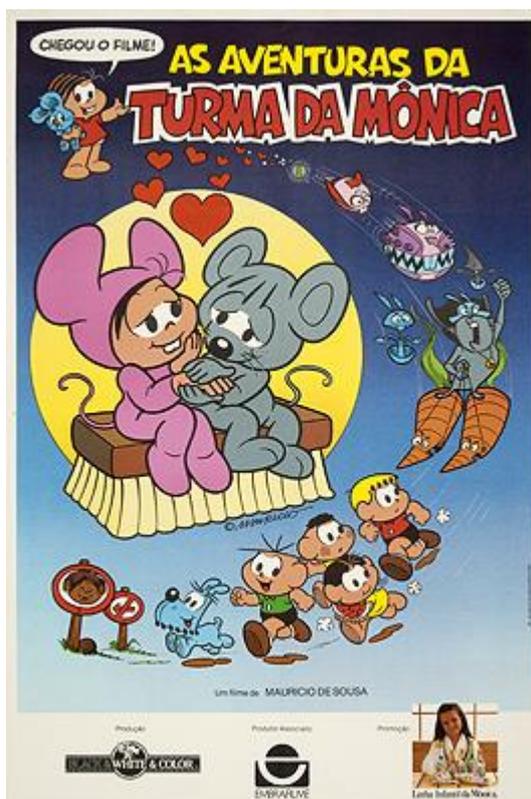
<sup>35</sup> Desenho animado estadunidense criado por Walter Lantz.

<sup>36</sup> Os Flintstones e Zé Colméia são desenhos animados do estúdio estadunidense Hanna-Barbera.

<sup>37</sup> Personagem clássico dos quadrinhos criado por E. C. Segar, posteriormente adaptado para desenho animado.

<sup>38</sup> Personagem criado por Friz Freleng, David H. DePatie.

Figura 10 – Pôster do longa-metragem animado “As Aventuras da Turma da Mônica”



Fonte: Poster publicado no livro “Animação Brasileira: 100 filmes essenciais”

Aos poucos, o conteúdo nacional conseguiu ganhar espaço nas redes televisivas, principalmente através de canais educativos como TV Cultura e TV Escola. Um exemplo disso é a série “De onde vem?”, produzida pela TV Pinguim e transmitida na TV Escola, na TVE Brasil, na TV Cultura, na TV Rá-Tim-Bum (primeiro canal infantil com conteúdo totalmente nacional), entre outras. A narrativa com teor didático gira em torno da personagem Kika, que, a cada episódio, pergunta a um objeto de onde ele vem. Assim, os episódios explicam a origem de diversos elementos do cotidiano, como papel, avião e açúcar (Nesteriuk, 2011).

#### 4.3 Produção animada seriada para o público adulto no Brasil

O Brasil não está deslocado enquanto produtor de animações voltadas para o público adulto. A primeira animação nacional, “O Kaiser”, de 1917, tratava em forma de sátira questões políticas da época. A falta de uma indústria voltada para a venda de um produto aproximou a produção nacional de um formato artesanal e contribuiu

para que a animação brasileira se desenvolvesse de forma mais livre, sem a demanda de um mercado consumidor.

Portanto, os animadores puderam se dedicar a contar suas histórias sem a preocupação mercadológica de retorno financeiro, tratando dessa forma de temas mais abrangentes – e, assim, atrativos ao público adulto –, sendo distribuídos em sua maior parte em forma de curtas-metragens em festivais de cinema ou mostras nichadas. Em geral, encontramos essas animações fora do *mainstream*<sup>39</sup> em festivais ou mostras, como, por exemplo, o evento Dia Internacional da Animação – DIA, que desde 2003, realiza exposições de curtas-metragens nacionais e internacionais (Dia [...], 2022).

O canal MTV Brasil, por sua vez, realizou duas séries animadas para o público adulto: “Megaliga MTV de VJs Paladinos” (2003), com três temporadas transmitidas entre 2003 e 2007, e “Fudêncio e seus amigos” (2005), série com seis temporadas que veiculou no canal de 2005 a 2011. Ambas as séries possuem um conteúdo alinhado com o perfil da emissora, tendo como foco narrativo o humor e dialogando com outros programas veiculados no canal. Fudêncio, por exemplo, originalmente era um boneco do apresentador João Gordo, e a “MegaLiga de VJs Paladinos” trazia os apresentadores do canal como super-heróis (VJs). Talvez por não ser um conteúdo que atingiu o *mainstream*, sendo essas animações lançadas em um canal segmentado, esses desenhos não ganharam tanta atenção ou não foram problematizados por uma parte mais conservadora da sociedade.

“Super Drags” (2018) não teve o mesmo desfecho. Lançada em 2018 pelo canal de *streaming* Netflix, a série recebeu classificação indicativa de não recomendado para menores de 16 anos. A narrativa traz três *drag queens* super-heroínas que levam uma vida dupla conciliando os seus trabalhos e a vida heroica. A série causou o descontentamento de pais que temiam que seus filhos tivessem acesso ao conteúdo (mesmo que a plataforma de *streaming* tenha uma área de conteúdos infantis supervisionada pelos pais), e que consideravam que o formato audiovisual de desenho animado era um produto exclusivo para o público infantil (Coelho; Neves, 2018).

Alguns veículos divulgaram a série como “a primeira série de animação (brasileira) voltada exclusivamente para o público mais velho”, como é o caso do jornal

---

<sup>39</sup> O termo *mainstream* é utilizado para conceituar e/ou expressar uma tendência dominante ou convencional.

Correio Braziliense (Borges, 2018). Isso demonstra a falta de conhecimento da população geral quanto à trajetória dos desenhos animados no Brasil, já que, poucos anos antes, duas séries de desenhos animados para adultos haviam sido lançadas pela MTV e não haviam causado estranhamento. Porém, quando “Super Drags”, uma série de público nichado, chega ao público geral com uma grande operadora de *streaming* como a Netflix por trás de sua produção e publicidade, isso causa o descontentamento por parte da população.

A Sociedade Brasileira de Pediatria se posicionou sobre o lançamento da série, publicando uma nota intitulada “Contra a exposição de crianças e adolescentes a conteúdos impróprios na TV” (Sociedade [...], 2018):

A SBP respeita a diversidade e defende a liberdade de expressão e artística no País, no entanto, alerta para os riscos de se utilizar uma linguagem iminentemente infantil para discutir tópicos próprios do mundo adulto, o que exige maior capacidade cognitiva e de elaboração por parte dos espectadores.

O primeiro aspecto que exige reflexão é quanto à ideia de que “Super Drags” (2018) adotava “uma linguagem eminentemente infantil”. A nota não dá maiores explicações sobre o que na linguagem do desenho era “eminente infantil”, mas o contexto da publicação leva a crer que se trata da utilização da técnica de animação para contar a história. Como já discutido nesta pesquisa, a animação é um conjunto de técnicas que não são exclusivas de nenhum gênero, público ou temática, podendo ser utilizadas para contar quaisquer narrativas ou para atender à necessidade de qualquer área.

A SBP também solicitou o cancelamento do lançamento da série no *streaming*, tendo como justificativa o compromisso com as futuras gerações e afirmando que diversos estudos no exterior comprovariam efeitos adversos do consumo da série por crianças e adolescentes (Sociedade [...], 2018). No entanto, não citou nenhum desses estudos ou fontes que afirmam as pautas levantadas na nota veiculada:

Vários estudos internacionais importantes comprovam os efeitos nocivos, entre crianças e adolescentes, desse tipo de exposição. Ressalte-se o período de extrema vulnerabilidade pela qual passam esses segmentos, com impacto em processos de formação física, mental e emocional. Sendo assim, a SBP reitera seu compromisso com a liberdade de expressão e com a diversidade, mas apela à plataforma que cancele esse lançamento, como expressão de compromisso do desenvolvimento de futuras gerações. (Sociedade [...], 2018)

“Super Drags” (2018) contou com uma temporada de cinco episódios e foi cancelada na sequência. A capa da série na Netflix conta com um aviso: “Só para adultos, meus amores!”, evidenciando as tentativas da plataforma de divulgar a natureza da série, ainda que nenhuma outra série de desenhos animados voltados para

o público adulto da plataforma, como “Bojack Horseman”, “(Des)encanto” ou “The Midnight Gospel”, tenha o mesmo apelo na sua divulgação ou, até mesmo, problematização por parte da Sociedade Brasileira de Pediatria. Esta questão demonstra os desafios de penetração enfrentados pelas animações destinadas ao público adulto no Brasil ao tentarem alcançar uma audiência mais ampla.

Figura 11 – Pôster de “Super Drags” (2018) no catálogo da Netflix



Fonte: <<https://www.netflix.com/watch/80218636?trackId=25582412>>

O conservadorismo manifestado pela Sociedade Brasileira de Pediatria suscita uma série de questionamentos acerca das motivações subjacentes ao seu repúdio à série. Torna-se evidente que a controvérsia não está relacionada às narrativas animadas destinadas ao público adulto, visto que a Netflix disponibiliza um extenso catálogo de obras dessa natureza. Além disso, a inserção do Brasil no mercado de produção de desenhos animados para adultos não é uma novidade, uma vez que o país já havia ingressado nesse segmento pelo menos uma década antes.

Portanto, surge a indagação sobre quais são as verdadeiras preocupações dos pais, médicos e pediatras. Será que o cerne da inquietação reside no fato de que a narrativa aborda temas relacionados ao protagonismo da comunidade LGBTQIAP+? Em outras palavras, é pertinente questionar se uma narrativa que apresenta um cavalo antropomorfizado discutindo sobre suicídio, como em "Bojack Horseman", uma princesa alcoólatra que interage com um demônio, como em "(Des)encanto", ou um avô que sugere que o neto insira sementes em seu ânus, como em "Rick and Morty", não suscitam manifestações negativas, enquanto a representação de Drag Queens como super-heroínas é considerada problemática.

É evidente que não há uma solução direta ou uma explicação simplificada para o repúdio enfrentado pela série "Super Drags". As provocações aqui levantadas têm a finalidade de suscitar reflexões sobre o impacto desses conflitos na progressão das produções animadas brasileiras originais e sua inclusão em plataformas de comunicação de grande alcance. Tal resistência pode resultar no atraso do desenvolvimento dessas obras e na subestimação de um mercado consumidor lucrativo que demanda por conteúdos diversificados.

#### **4.4 Lei da TV Paga**

Uma transformação no formato de produção das séries de animação no Brasil é observada quando leis de incentivo começam a exercer influência na programação e veiculação de conteúdos nacionais em canais estrangeiros que atuam em solo nacional. Um exemplo é o desenho "Peixonauta" (2009), financiado pelo ProCult, programa do BNDES (Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social), que foca no desenvolvimento das cadeias produtivas de economia criativa.

Surge "Peixonauta" ("Peztronaut" ou "Fishtronaut"), apontada pela TV PinGuim - criadora e coprodutora da série de animação ao lado do canal Discovery Kids - como o primeiro desenho animado produzido nos moldes internacionais totalmente feito no Brasil e exibido em diversos países do mundo. Com uma equipe formada por cerca de 160 profissionais, a série, destinada para crianças de três a sete anos, encontra-se em uma segunda temporada, cada qual composta por 52 episódios de 11 minutos (NESTERIUK, 2011, p.136).

Outro marco de relevância significativa para a animação nacional foi a instituição do ANIMATV, que teve seu início em 2008 e término em 2010, um pioneiro programa de incentivo à produção e à transmissão de séries de animação brasileiras. Por meio de um concurso cultural, esse projeto viabilizou a seleção e o desenvolvimento de 17 curtas-metragens/pilotos de séries de animação (Nassif, 2010).

Entre eles, destaca-se as séries vencedoras: Tromba Trem e Carrapatos e Catapultas e o piloto da série "Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)" (2010), que anteriormente já havia sido realizado como um curta-metragem em 2005 pelo diretor Victor-Hugo Borges. Porém, ele foi reestruturado visando à possibilidade de comercialização para emissoras de televisão. O programa ANIMATV também previa a premiação de dois dos dezessete pilotos para a realização de uma temporada completa do desenho (Nassif, 2010).

Possivelmente, a legislação que exerceu maior impacto sobre a produção de animação no Brasil foi a Lei nº 12.485/2011, conhecida como Lei da TV Paga, que estabelecia o marco regulatório para a comunicação audiovisual de acesso condicionado no país. Ao promover o fomento à produção nacional e a veiculação desses conteúdos em canais estrangeiros operantes no país, a lei trouxe consigo importantes repercussões para o cenário da produção audiovisual no Brasil.

Lei nº 12.485/2011: Art. 16. Nos canais de espaço qualificado, no mínimo 3h30 (três horas e trinta minutos) semanais dos conteúdos veiculados no horário nobre deverão ser brasileiros e integrar espaço qualificado, e metade deverá ser produzida por produtora brasileira independente (Brasil, 2011).

O artigo 16 da Lei da TV Paga exerce um impacto significativo na indústria de animação no Brasil ao estabelecer requisitos que criam uma demanda específica e estimulam a produção de conteúdos nacionais. Canais especializados em transmissão de conteúdos animados para o público infantil, como Disney Channel, Disney XD, Nickelodeon, Cartoon Network, Discovery Kids, entre outros, viram-se obrigados a comprar e/ou financiar obras nacionais para transmitirem em seu horário nobre.

No contexto brasileiro, a produção de animação não era concebida com foco na comercialização e na geração de lucro para os realizadores. Em geral, as produções eram (e, por vezes, ainda são) caracterizadas por recursos limitados, resultando predominantemente em curtas-metragens. As narrativas priorizavam contar histórias que evidenciam a autoria do realizador, explorando possibilidades criativas e experimentando diversas técnicas. Como resultado, muitos dos curtas e filmes de animação produzidos no país atraíam um público mais adulto, como estudantes de cinema e áreas relacionadas, profissionais do audiovisual, frequentadores de festivais e cinéfilos, uma vez que essas obras raramente eram exibidas em redes de televisão de grande audiência.

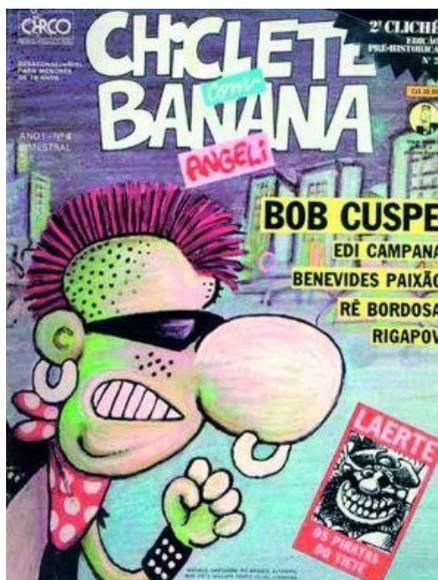
Também, observava-se um forte consumo de histórias em quadrinhos no Brasil. Em 1985, a revista "Chiclete com Banana" foi lançada pela Circo Editorial, derivada diretamente das tirinhas publicadas no jornal Folha de São Paulo (Angeli, 2015). A publicação reunia obras de cartunistas brasileiros pertencentes à corrente *underground*<sup>40</sup>. Entre eles, Angeli, Laerte, Glauco e Luiz Gê. Essa revista pioneira

---

<sup>40</sup> Em tradução livre: subterrâneo. A cultura underground buscava se destacar com produtos culturais que iam além do que era tradicional ou ofertado pela cultura de massa, fugindo, assim, dos padrões comerciais impostos pela indústria cultural.

desempenhou um papel fundamental na contracultura dos quadrinhos nacionais, sendo reconhecida por criar personagens icônicos, como Rê Bordosa, Os Piratas do Tietê e Geraldão. O conteúdo e seus personagens eram voltados exclusivamente para um público adulto, o que era evidenciado nas capas que, por vezes, traziam frases como "Para adultos" ou "Desaconselhável para menores de 18 anos" (Angeli, 2015).

Figura 12 – Capa da revista “Chiclete com Banana” ano 1 n°4



Fonte: Capa da revista presente no livro “Todo Bob Cuspe” (2015).

Ao longo do tempo, esses personagens expandiram sua presença para além das páginas dos quadrinhos, conquistando espaço também no cenário cinematográfico. Os personagens de Piratas do Tietê, criados pela cartunista Laerte, foram adaptados para o filme “Cidade dos Piratas”, dirigido por Otto Guerra em 2018. O diretor também produziu a animação “Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll”, baseada nos personagens de Angeli. Também inspirado na obra do cartunista, o diretor Cesar Cabral produziu um curta-metragem animado intitulado “Dossiê Rê Bordosa” em 2008, uma série chamada “Angeli 'the killer'” em 2017 e um filme em longa-metragem intitulado “Bob Cuspe - Nós Não Gostamos de Gente” em 2021.

Essas três obras de César Cabral possuem diversos pontos convergentes. São animações em *stop motion* e utilizam a narrativa documental: elas possuem uma mistura de documentário com ficção e livre inspiração na obra de Angeli. Além disso, trabalham com personagens originalmente dos quadrinhos que são levados às telas através do filme animado.

“Bob Cuspe – Nós não gostamos de gente”, de 2021, é uma mistura dos gêneros documentário, comédia e *road movie*<sup>41</sup>. Sobre a produção em *stop motion*, a coordenadora de produção Stephanie Saito estimou que, por mês, eram realizados cinco minutos de filme, o que justifica um trabalho que levou quase oito anos para ser levado às telas (Bastidores [...], 2021). O filme recebeu destaque internacional, e foi vencedor do prêmio principal na mostra *contrechamp* – contracampo em livre tradução – no Festival de Annecy (Se anime, 2021).

Figura 13 – Pôster do filme “Bob Cuspe – Nós não gostamos de gente” (2021)



Fonte: <<https://www.vitrinefilmes.com.br/filme/bob-cuspe/>>

A Lei da TV Paga provoca uma alteração significativa na lógica de público estabelecida até então na produção de animação brasileira. Como discutido anteriormente, a indústria de animação nacional operava fora de uma lógica industrial, caracterizando-se por uma produção quase artesanal. Nesse contexto, desprovida da pressão de um mercado orientado pelo lucro e da demanda de um público específico, a animação nacional se desenvolveu de maneira mais liberta. Ao longo da história, as

<sup>41</sup> Um *road movie* é um tipo de filme em que os personagens principais embarcam em uma viagem e a narrativa destaca a jornada física e emocional dos protagonistas, abordando temas como autodescoberta e liberdade. Exemplos famosos incluem "Into the Wild" (2007) e "Thelma & Louise" (1991).

obras animadas brasileiras demonstram diversidade narrativa, desprovidas de um modelo padronizado e replicável. Técnicas variadas eram empregadas sem a preocupação de sistematizar uma indústria produtora.

A demanda induzida pela Lei 12.485/2011 desencadeia uma reconfiguração no pensamento acerca do conteúdo, da narrativa e, por vezes, das técnicas empregadas nas produções animadas. Uma das manifestações visíveis desse impacto é a necessidade de reestruturação das obras, de modo a atender às exigências dos canais de TV por assinatura. Um exemplo ilustrativo é o projeto mencionado anteriormente, “Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)”, que inicialmente foi concebido como um curta-metragem com uso de *stop motion* em 2005 e, por meio do apoio do ANIMATV, realizou um piloto em 2011. Posteriormente, a série conquistou espaço no canal Cartoon Network, que buscava agregar animações nacionais ao seu catálogo.

#### **4.5 Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas): do curta-metragem à série**

Seguindo o mesmo legado de resgate do imaginário folclórico que Latini desenvolveu em “Sinfonia Amazônica” (1953), em 2005, Victor-Hugo Borges lança o curta-metragem “Historietas Assombradas (para crianças malcriadas)”. A narrativa gira em torno da tradicional história de ninar infantil, porém, de uma forma inusitada: uma avó tenta fazer sua netinha dormir contando histórias macabras. A menina, inquieta a cada história, afirma que ainda não sentiu medo e, por isso, ainda não dormiu. A avó perde a paciência e invoca um dos seres mitológicos de suas histórias para fazer a neta pegar no sono. Quanto à técnica, o curta mistura diversas formas de animação, as cenas em que neta e avó contracenam são marcadas pelo uso de *stop motion*, as cenas das histórias contadas pela avó misturam animação 3D e cenário 2D.

O curta-metragem contém características que fortalecem a autoria do diretor: a atração por temas macabros, pelo terror, pelo fantástico e pelo folclórico, o forte apelo à concepção artística de personagem, a escolha da dublagem que contribui para o tom sombrio da obra e a mistura de diferentes técnicas de animação durante o filme. Essas características podem ser observadas nas demais obras do autor.

Como já mencionado anteriormente, em 2010, por conta do fomento do projeto ANIMATV, Victor-Hugo Borges retoma a narrativa de “Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)” (2010), dessa vez em um piloto para a serialização da história. No piloto temos algumas alterações narrativas que diferem do curta-metragem. Aqui temos ainda a presença de uma avó macabra que tenta aterrorizar o netinho com histórias assombradas, mas o personagem principal muda de gênero. Aqui temos um menino contemporâneo e conectado às tecnologias que não se assombra facilmente pelas aventuras relatadas pela avó.

Quanto à técnica, ainda há o aspecto mutacional, com a mistura de personagens 3D e cenários 2D, e as histórias contadas pela avó também ganham uma aparência diferente da narrativa principal, utilizando a composição 2D tradicional. As características da ilustração de personagens permanecem bem evidentes, como o destaque para os olhos grandes e pretos, a pele esbranquiçada, o nariz triangular e as sobrancelhas bem expressivas da avó.

O piloto de “Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)” (2010) não esteve entre os ganhadores do ANIMATV, que obtiveram o valor para a realização de uma temporada completa do desenho animado. Ainda assim, a história chamou a atenção de canais que buscavam investir em narrativas animadas nacionais para se adequarem às exigências da Lei 12.485/2011. Assim, em 2013, “Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)” (2013) se tornou uma série animada transmitida pelo canal por assinatura Cartoon Network, contando atualmente com duas temporadas, 40 episódios e um longa-metragem.

A narrativa seriada sofreu algumas alterações de seus predecessores – curta-metragem e piloto –, mantendo sempre a figura da avó, que aqui é assumidamente uma bruxa que trabalha fazendo poções. O personagem principal ainda é um garoto, chamado Pepe. Ainda, no desenho animado, vemos a adição de diversos personagens que fazem parte do cotidiano de Pepe e sua avó, como sua amiga Marilu (que esteticamente lembra muito a personagem da neta no curta-metragem), a loira do banheiro (personagem do folclore urbano nacional), o diabo (chefe do inferno na narrativa) e outros amigos de escola, como Guto e Gáston (irmãos que habitam o mesmo corpo, mas com cabeças diferentes). Outra característica importante é que, no desenho animado, Pepe e sua avó vivem em uma cidade fantástica com seres místicos de diferentes espécies, sendo o próprio Pepe uma mistura de lobo com

vampiro, diferentemente do curta-metragem e do piloto, em que se assumia que os personagens eram representações humanas.

Quanto às questões técnicas, a série não faz variações de modalidades de animação como é o caso do curta-metragem e do piloto. Porém, notamos ainda características do diretor na construção de personagens e cenário. Na figura 9, podemos observar uma comparação entre a estética dos personagens da avó e do protagonista, além de um elemento de cena que aqui é representado pela casa que o personagem e sua avó habitam. Algumas características, apesar de evoluírem graficamente, não mudam, então, assim como no curta-metragem de 2005 e no piloto de 2010, há o destaque nos olhos grandes, o nariz triangular e a pele pálida. Na casa, temos ainda o formato que lembra uma cabana, com torres erguidas e assimetria. É perceptível que a narrativa faz adaptações técnico-narrativas conforme a necessidade do suporte em que será veiculado e dos recursos disponíveis.

Figura 14 – Quadro com comparativo da evolução de elementos em “Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)”



Fonte: Produção da autora com recortes dos frames do curta-metragem, do piloto e da série.

O cenário da animação nacional muda ao passo que canais de televisão por assinatura, para atender a uma exigência legislativa – Lei da TV Paga –, procuram por conteúdos brasileiros em animação. Assim, cria-se aos poucos uma lógica industrial que afeta a produção de narrativas animadas brasileiras. Essa legislação cria para o setor da animação um suporte de produção que permite a evolução técnica das narrativas, além do direcionamento das obras para o público específico que os canais atendem.

## 5 ESTRATÉGIAS DE CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA EM ANIMAÇÕES NACIONAIS

A primeira tentativa de responder a pergunta de pesquisa me levou a procurar entender de que forma a classificação indicativa contribui na definição de público das obras de animação nacionais. O que ou quais elementos são levados em consideração ao realizar a classificação indicativa de obras audiovisuais no Brasil? Tendo essa questão como norte, busquei os relatórios de classificação indicativa publicados no Diário da União e o Guia Prático de Audiovisual organizado pela Secretaria Nacional de Justiça, do ano de 2021 (Brasil, 2021a), para compreender as diretrizes utilizadas na hora de realizar a classificação indicativa de obras brasileiras animadas.

Atualmente, a atribuição da classificação indicativa a obras audiovisuais é uma das competências da Secretaria Nacional de Justiça (SENAJUS), do Ministério de Justiça e Segurança Pública. De acordo com o Guia Prático de Audiovisual (2021),

O processo de classificação indicativa adotado pelo Brasil considera a corresponsabilidade da família, da sociedade e do Estado na garantia à criança e ao adolescente dos direitos à educação, ao lazer, à cultura, ao respeito e à dignidade. Essa política pública consiste em indicar a idade não recomendada, no intuito de informar aos pais, garantindo-lhes o direito de escolha. O surgimento da classificação indicativa no Brasil, sua regulamentação e aplicação, foi uma conquista da sociedade brasileira, que ansiava por um mecanismo de informação que garantisse aos pais os subsídios mínimos para poder decidir sobre quais conteúdos o seu núcleo familiar deveria ter acesso, com segurança e responsabilidade.

Ressalta-se que, de acordo com o Guia Prático de Audiovisual (Brasil, 2021a, p. 8), “o trabalho realizado pela Classificação Indicativa não restringe nenhum conteúdo de ser veiculado (censura), tampouco é de ordem qualitativa, sem a presença de juízo de valor”. O documento apresenta, de forma inequívoca, que não apenas não se empenha em realizar cortes, mas também não busca a exclusão de qualquer forma de conteúdo audiovisual, estando, portanto, em plena conformidade com o artigo 5º inciso IX da Constituição Federal, que assegura a liberdade de expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença (Brasil, 1988).

As práticas para realizar a classificação das obras em vídeo, nesse contexto, levam em consideração a promoção da igualdade e dos direitos humanos. Dessa forma, o documento indica (Brasil, 2021a, p.9):

Este Guia Prático não se utiliza de critérios ou tendências que atribuem indicações etárias diferentes a conteúdos similares, em razão de juízos de

valor, divergências culturais ou religiosas, orientação sexual, etnia, raça ou cor, pertencimento a quaisquer grupos sociais e gênero. Excetuam-se critérios que buscam elucidar a equidade de gêneros, eliminar o racismo, promover o respeito entre culturas e religiões, combater a violência, promover a igualdade e os direitos humanos.

O objetivo do Guia Prático de Audiovisual (Brasil, 2021a) é fornecer uma visão simplificada do processo de análise de obras audiovisuais pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública. O Guia fornece informações sobre as definições operacionais e técnicas utilizadas para estabelecer as faixas etárias na classificação indicativa das obras audiovisuais, bem como os fatores que podem atenuar ou agravar essas indicações. Ele apresenta de forma detalhada o processo adotado pela Secretaria Nacional de Justiça para emitir esses relatórios.

Para entender melhor como a análise é realizada, é necessário ter em mente os critérios levados em conta para sua elaboração. De acordo com a Secretaria Nacional de Justiça, as obras audiovisuais são analisadas levando-se em consideração três eixos temáticos, a saber: "violência", "sexo e nudez" e "drogas". Dentro desses temas, existem subtemas que delinham as não recomendações específicas para menores.

Os temas são categorizados em letras: A para violência, B para sexo e nudez e C para drogas. A classificação indicativa, por sua vez, é dada em números de 1 a 6, sendo 1 para classificação livre; 2 para a classificação "não recomendado para menores de 10 anos"; 3 para "não recomendado para menores de 12 anos"; 4 para "não recomendado para menores de 14 anos"; 5 para "não recomendado para menores de 16 anos"; e, por último, 6 para "não recomendado para menores de 18 anos" sendo o 6 a última instância da classificação indicativa.

Há também números para os subtemas. Como exemplo, esmiuçando a seção A.1 do documento, referente ao tema "violência" (Brasil, 2021a, p.10).

Figura 15 – Página 10 do Guia Prático de Audiovisual: item A.

## A. VIOLÊNCIA

### A.1. LIVRE

Nem sempre a ocorrência de cenas que remetem à violência é prejudicial ao desenvolvimento psicológico da criança. São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

#### A.1.1. ARMA SEM VIOLÊNCIA

- Presença de armas de qualquer natureza, sem que o contexto violento esteja presente, desde que o objeto seja o cerne da cena ou imagem em questão.

- Para este critério, amolda-se a utilização de armas em estandes de tiro, treinamentos em que não há agressão direta entre os personagens e a utilização em qualquer outro local apropriado, cujo uso não seja apresentado de forma violenta.

- Não há a consolidação da tendência quando os personagens são apresentados caracterizados e que sua indumentária esteja associada às armas, tais como filmes de cowboys, policiais, samurais, guerreiros, entre outros, à exceção dos casos em que o armamento seja o foco das imagens apresentadas.

**EXEMPLO:** um samurai faz uma demonstração de suas habilidades com uma espada e, na sequência, a coloca sobre a mesa.

Fonte: captura de tela realizada pela autora com base no documento disponível no link: <[https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/paginas-classificacao-indicativa/CLASSINDAUDIOVISUAL\\_Guia\\_27042022versaofinal.pdf](https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/paginas-classificacao-indicativa/CLASSINDAUDIOVISUAL_Guia_27042022versaofinal.pdf)>

Na classificação livre do tema violência, existem subtemas que são divididos em numeração crescente. Por exemplo, temos o subtema A(violência).1(classificação livre).1(arma sem violência). Dentro desse critério de análise, é fornecida uma explicação de como esse elemento pode ser interpretado, juntamente com exemplos de contexto. Na figura acima, temos um exemplo que se refere a um elemento de violência com arma, porém sem agravantes de violência, o que resulta em uma classificação indicativa livre.

Para realizar a comparação dos agravantes, é observado o critério A(violência).6(não recomendado para menores de 18 anos).1(apologia à violência). Como exemplo de narrativa, temos uma situação em que uma pessoa incita outras a praticarem violência contra qualquer indivíduo, apresentando essa como a única

solução para a resolução de conflitos. Observa-se um padrão nos três eixos temáticos – violência, sexo e nudez e drogas – quanto aos itens que elevam a classificação etária das temáticas, sendo, em geral, materiais audiovisuais que incitam atos violentos, sexuais ou de uso de drogas de forma gráfica, explícita, com forte impacto e sem função didática.

Figura 16 – Página 10 do Guia Prático de Audiovisual: item A.6.

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS

## A.6. NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS **18 A18**

São admitidos para esta faixa etária conteúdos que apresentem:

### A.6.1. APOLOGIA À VIOLÊNCIA

– Cenas que, por meio de diálogos, imagens e/ou contextos, enalteçam e incentivem a prática de violência ou a retratem de forma “bonita”, “interessante”, “aceitável” ou “positiva”. O conteúdo, portanto, valoriza o ato violento e/ou os agressores.

**EXEMPLO 1:** uma pessoa estimula outras a praticarem violência contra quem quer que seja, sempre utilizando isto como a única solução para a resolução do conflito.

**EXEMPLO 2:** diálogos e cenas em que um personagem declara, defende ou incita a violência como algo prazeroso ou necessário.

Fonte: captura de tela realizada pela autora com base no documento disponível no link: <[https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/paginas-classificacao-indicativa/CLASSINDAUDIOVISUAL\\_Guia\\_27042022versaofinal.pdf](https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/paginas-classificacao-indicativa/CLASSINDAUDIOVISUAL_Guia_27042022versaofinal.pdf)>

Nesse sentido, no contexto do eixo da violência, a classificação indicativa para maiores de 18 anos é atribuída quando há uma abordagem audiovisual que contém violência caracterizada por crueldade explícita, promovendo ou incitando a prática violenta, em vez de adotar uma abordagem educativa e nutrir a intenção da sua efetivação. No que se refere ao eixo do sexo e nudez, é considerado conteúdo explícito quando são apresentadas cenas de sexo desprovidas de ambiguidade e/ou que não possuam uma abordagem didática, focalizando explicitamente o prazer sexual com um ou mais indivíduos. Por último, no eixo das drogas, considera-se explícito quando há uso gráfico de substâncias ilícitas, encorajando o seu consumo e sugerindo que tal prática é benéfica, sem abordar os aspectos negativos relacionados ao uso.

VIOLÊNCIA

Ainda, há os agravantes e atenuantes que são fatores imagéticos ou contextuais da obra que podem reduzir ou aumentar o impacto das tendências de indicação, como frequência, interação e motivação (Brasil, 2021a). Deve-se levar em consideração que a análise é feita sobre o conteúdo total da narrativa e não sobre as partes individuais (2021), como é descrito no Guia Prático do Audiovisual (Brasil, 2021a, p.8):

A análise de uma obra é feita como um todo e não somente por partes isoladas. Por exemplo, no caso de obras seriadas, a classificação etária será atribuída ao conjunto de episódios, levando-se em consideração as particularidades, a incidência, a relevância, a composição de cena das tendências de indicação apresentadas, além de outras características específicas presentes neste guia. Ainda assim, ressalta-se que é possível que a apresentação de um determinado tipo de conteúdo seja suficiente para sustentar a classificação de todo o restante do conjunto. Os elementos denominados atenuantes e agravantes podem suavizar ou potencializar o impacto das tendências de indicação, de modo a diminuir ou aumentar a faixa etária a que não se recomendam as obras.

Para melhor visualização do funcionamento do relatório de classificação indicativa emitido pela Secretaria Nacional de Justiça e publicado no Diário Oficial da União (DOU), utilizamos o exemplo do longa-metragem animado de “Historietas Assombradas – O filme” (2017), que traz em seu enredo os mesmos personagens da série de mesmo nome veiculada no canal de televisão fechada “Cartoon Network”.

No longa, o protagonista Pepe, um garoto de doze anos, reside com sua avó em uma cidade folclórica e macabra. Após descobrir que é adotado e perceber que seus pais ainda estão vivos, Pepe decide embarcar em uma jornada em sua busca. Contudo, esse desejo o coloca na mira do vilão Edmundo, que está determinado a alcançar a imortalidade para a sua espécie por meio de um plano em que a energia de Pepe é utilizada para realizar sua maquiavélica empreitada. O filme possui classificação indicativa livre, porém, de acordo com o relatório publicado pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública, alguns elementos narrativos recebem classificação indicativa não recomendada para menores de 12 anos. São estes: elementos de violência fantasiosa (Livre), Ossadas e esqueletos sem violência (Livre), Descrição de violência (12 anos). No entanto, o atenuante a seguir é considerado: "Descrição de violência atenuada por contexto irônico ou cômico/caricato e frequência", e não há agravantes. Dessa forma, conclui-se que a obra possui classificação indicativa livre.

Através dessa análise, observa-se que uma narrativa classificada como livre pode ser, sim, uma animação destinada ao público adulto, uma vez que elementos do

cotidiano adulto nem sempre envolvem violência, sexo, nudez ou drogas. Por outro lado, o oposto não é aplicável, pois uma obra classificada como não recomendada para menores de 16 anos dificilmente será completamente compreendida pelo público infantil, devido aos temas complexos e aos que estão fora do imaginário da criança. Portanto, a classificação indicativa desempenha um papel importante na proteção da criança e do adolescente, mas não é relevante para determinar se uma animação é ou não é destinada ao público adulto.

A análise dos aspectos de classificação indicativa foi fundamental para direcionar a pesquisa em questão. A compreensão de que os critérios de classificação indicativa têm uma influência limitada na delimitação de obras de animação exclusivamente direcionadas ao público adulto mostrou que há a possibilidade da abordagem de temas de interesse dos adultos em obras classificadas nas demais faixas etárias.

## 6 IRONIA INTERTEXTUAL E UM IMPLÍCITO APELO METANARRATIVO

O conceito de duplo código é uma relevante contribuição na esfera da comunicação e semiótica, advindo da autoria do teórico de literatura e comunicação Umberto Eco. Em sua obra “Confissões de um Jovem Romancista” (2018), ele nos apresenta a ideia de duplo código, na qual, a partir da expressão cunhada pelo arquiteto Charles Jencks, adapta o conceito para a literatura e aponta que “a dupla codificação é o uso simultâneo de ironia intertextual e um implícito apelo metanarrativo” (Eco, 2018, p. 24).

Essencialmente, o conceito refere-se à capacidade de uma mensagem incorporar dois ou mais níveis de significados distintos, permitindo interpretações diversas entre públicos variados. Isso implica que a mensagem contenha uma camada de significado mais direto e literal, compreensível para o público em geral, enquanto simultaneamente sugira uma segunda camada que exige um entendimento mais específico ou culturalmente contextualizado para ser compreendida. A presença desse duplo código enriquece a comunicação ao possibilitar diferentes perspectivas e interpretações mediadas pela interação entre emissor e receptor.

Ao utilizar o duplo código, os criadores conseguem cativar tanto o público mais amplo, que compreende a superfície da mensagem, quanto um público mais específico e informado, que é capaz de decifrar os significados mais simbólicos e alegóricos da obra. Os *easter eggs*<sup>42</sup> são um exemplo de dupla codificação e estão presentes em várias formas de mídia, incluindo filmes, séries, videogames e livros. Esse termo refere-se a elementos ou referências ocultas inseridas propositalmente pelos criadores dentro da obra que não são imediatamente perceptíveis e que geralmente requerem um olhar mais atento ou um conhecimento específico para serem encontrados e compreendidos.

Eco (2018) defende que a dupla codificação é uma forma de demonstrar respeito pela inteligência do leitor, além de uma forma de cumplicidade com o público que capta as mensagens que estão para além do texto superficial. Essa segunda camada de sentido não será compreendida por todos os consumidores de sua obra, o que não impede que todos a apreciem. Para exemplificar o uso dessa ironia

---

<sup>42</sup> Em tradução livre: ovos de Páscoa. Em algumas culturas, é comum, no período da Páscoa, esconder ovos e promover uma brincadeira de caça aos ovos entre as crianças. Daí vem o termo *Easter eggs*, fazendo alusão justamente a essas referências (ovos) escondidos que o consumidor de uma obra tem que encontrar (caçar).

intertextual com um implícito apelo metanarrativo, Eco traz um exemplo que utilizou em sua obra "O nome da rosa" (Eco, 1980):

*O nome da rosa* começa contando como o autor encontrou um antigo texto medieval. [...], mas se o leitor se recorda, o título na página que fala da fonte medieval é "Um manuscrito, naturalmente". A palavra "naturalmente" deveria ter um efeito especial em leitores sofisticados, que a essa altura já devem ter-se dado conta de que estão lidando com um *tópos* literário, e de que o autor revela sua "angústia de influência", já que (pelo menos para os leitores italianos) a pretendida referência remete ao maior romancista italiano do século XIX, Alessandro Manzoni, que começa seu livro *Os noivos* alegando usar como fonte um manuscrito do século XVII. Quantos leitores seriam capazes de perceber as ressonâncias irônicas desse "naturalmente"? Não muitos, já que vários deles me escreveram perguntando se o manuscrito realmente existia. Mas se não perceberam a alusão, será que ainda são capazes de apreciar o restante da história e ter acesso ao melhor do seu sabor? Acho que sim. Apenas perderam uma piscadela adicional. (Eco, 2018, p.25).

Umberto Eco sugere, por meio de suas reflexões, a eficácia da estratégia de estabelecer esse diálogo paralelo com diferentes públicos para enriquecer a experiência de consumo de um texto, seja ele literário, cinematográfico, musical ou outra forma de obra artística. É esperado que uma parte considerável dos consumidores deixe escapar algumas das referências propostas. É preciso levar em consideração as variações linguísticas, culturais e os referenciais das pessoas envolvidas na proposta de troca, uma vez que a duplicidade se revela como uma experiência mais enriquecedora para aqueles capazes de decodificar as diversas camadas de significado. Este fenômeno é particularmente evidente entre um público que compartilha a mesma cultura, nacionalidade ou referências específicas.

Voltando ao uso de *easter eggs*, podemos identificar esse efeito em obras como filmes de super-heróis, nos quais referências a outras produções da mesma franquia, histórias em quadrinhos ou criadores específicos podem oferecer uma profundidade adicional ao enredo. Um exemplo clássico disso era quando Stan Lee, antigo diretor da Marvel, fazia aparições como figurante nos filmes do Universo Cinematográfico Marvel (UCM). Embora a compreensão dessas referências não seja essencial para o consumo básico da obra, ela eleva a experiência e estabelece uma conexão mais profunda e significativa entre a obra e o espectador, proporcionando um nível mais elevado de apreciação para aqueles que detêm o conhecimento específico relacionado às referências apresentadas.

Outro exemplo é encontrado no romance "Jogador Nº1" de Ernest Cline (2011), posteriormente adaptado para o cinema em 2018 por Steven Spielberg. Situado em um cenário futurista distópico, a narrativa se desenrola em um ambiente de realidade

virtual chamado “OASIS”, onde os indivíduos conduzem suas vidas. “OASIS” opera como um jogo, proporcionando aos participantes a capacidade de socializar, estudar e trabalhar dentro desse espaço virtual. O enredo se desenvolve quando o criador dessa plataforma, em seu testamento, deixa sua herança e seu controle sobre o jogo à primeira pessoa que descobrir os *easter eggs* por ele dispersos dentro do “OASIS”. Aqui, novamente, é reforçada a ideia de uma dinâmica de troca e cumplicidade entre autor e consumidor, que, como bem apontada por Eco (2018), é uma relação mutuamente benéfica, na qual ambos os agentes, autor e consumidor, obtêm ganhos.

Outro conceito importante trazido por Eco (2018, p. 31) em seu livro diz respeito à figura do Leitor Modelo, já que, para o autor, “Um texto é um dispositivo concebido para gerar seu Leitor Modelo”. Reconhecer a intenção de um texto envolve identificar uma estratégia semiótica, frequentemente fundamentada em convenções estilísticas estabelecidas. Eco (2018), então, traz o exemplo da expressão “Era uma vez”, que sugere a estrutura de um conto de fadas, presumindo-se que o Leitor Modelo seja uma criança. Contudo, mesmo que o texto inicialmente adote essa abordagem, pode conter nuances de ironia que exigem uma interpretação mais sofisticada. Quando um texto é compartilhado com uma audiência ampla, o autor entende que sua interpretação não se limita às suas intenções, mas também depende de uma interação complexa com os leitores e de sua habilidade linguística.

Quando dei a um dos principais personagens de O pêndulo de Foucault o nome de “Casaubon”, estava pensando em Isaac Casaubon, que demonstrou em 1614 que o Corpus Hermeticum era uma falsificação; e quem ler O pêndulo de Foucault encontrará alguns paralelos entre o que o grande filólogo entendeu e o que o meu personagem finalmente vem a entender. Eu sabia que poucos leitores perceberiam a alusão, mas também sabia que, em termos de estratégia textual, essa informação não era indispensável. (Quero dizer que é possível ler meu romance e entender meu Casaubon sem nada saber do Casaubon histórico. Muitos escritores gostam de colocar certas senhas em seus textos, pensando em alguns poucos leitores experientes). (Eco, 2018, p. 38)

Na animação, o duplo código pode ser explorado de várias formas, seja através de piadas que funcionam tanto para crianças quanto para adultos, seja por meio de referências culturais, sátiras que requerem um conhecimento mais profundo da cultura popular, entre outros recursos. A presença da dupla codificação nas animações nacionais, bem como a relação desse elemento com as produções destinadas ao público adulto, será mais minuciosamente discutida no capítulo a seguir.

## 7 ANÁLISE DO DUPLO CÓDIGO EM “IRMÃO DO JOREL”

O desenho animado “Irmão do Jorel” (2014), desenvolvido por Juliano Enrico, teve sua estreia no canal de televisão Cartoon Network em 2014 e, atualmente, possui quatro temporadas com 104 episódios, 18 mini-episódios e uma quinta temporada em produção (Irmão [...], [2021?]). A narrativa tem como protagonista o Irmão do Jorel<sup>43</sup>, que nunca recebe um nome e é apenas conhecido por ser o Irmão do Jorel, encontrando-se quase sempre à sombra da fama e da popularidade de seu irmão mais velho. Em busca de conquistar sua própria identidade e alcançar relevância no seio familiar, ele empreende esforços para se destacar e se tornar alguém importante.

O desenho em questão retrata uma família carismática e peculiar, situada em um ambiente que evoca a estética dos anos 1980. O programa, permeado por elementos de humor absurdo, *nonsense*<sup>44</sup> e do politicamente incorreto (características marcantes de outras obras do canal), diferencia-se por ser de origem nacional, sendo a primeira série animada original do Cartoon Network em toda a América Latina (Souza, 2020a). Thiago Cardim, em fala para um artigo na revista online Judão, conta sobre como foi ver o projeto de Enrico ganhando vida nas telas:

Ver este projeto pronto, para mim, tem um significado especial. Isso porque eu trabalhava com o Cartoon Network e tive a oportunidade de acompanhar o começo desta parceria, em 2009, quando Juliano faturou o *pitching*<sup>45</sup> – uma espécie de concurso para o mercado de audiovisual – do canal. Na época apenas um quadrinista independente da cidade de Vitória (ES), Enrico teve seu projeto selecionado dentro do 10º Fórum Brasil – Mercado Internacional de Televisão, o mais importante encontro de negócios em programação de TV da América Latina. Escolhido por um júri do qual faziam parte nomes importantes como Beth Carmona (Midiativa) e Sergio Sá Leitão (RioFilme), o garoto que trazia apenas uma sinopse alucinada e um monte de storyboards alucinantes desbancou, inclusive, o projeto Gemini 8, da mesma TV Pinguim que faz o megasucesso Peixonauta – e que hoje está na tela do Disney Channel (Cardim, 2020).

Em um vídeo de *making of*<sup>46</sup> no canal do YouTube do Cartoon Network Brasil, Juliano Enrico conta que a inspiração para o desenho animado surgiu da sua própria família, da qual ele resgatou uma série de fotos, vídeos VHS e outros materiais documentais dos registros familiares de sua infância para construir a estética dos

<sup>43</sup> Quando eu estiver falando da série, será colocado em texto assim: “Irmão do Jorel” (2014) e quando for a respeito do personagem, será apenas: Irmão do Jorel.

<sup>44</sup> *Nonsense*, no cinema, é um estilo narrativo que desafia as convenções tradicionais de contar uma história, incorporando elementos absurdos, ilógicos e surrealistas na sua estética e linguagem.

<sup>45</sup> No meio cinematográfico, o *pitching* consiste na apresentação de um projeto de produção audiovisual a potenciais financiadores, produtores ou distribuidores, visando a persuadi-los a realizar um investimento.

<sup>46</sup> *Making of* é um registro dos bastidores da produção de uma obra.

personagens. Cada membro que compõe a família do irmão do Jorel é na verdade um membro da família do próprio criador. No entanto, o autor contrapõe:

E, na verdade, não é sobre a minha vida, não é uma história pessoal que eu estou contando. É uma história que serve de base para contar histórias que todo mundo já viveu. Então a ideia é que a gente consiga atingir todos os públicos e que a gente consiga fazer com que as famílias assistam o programa juntos também (Cartoon [...], 2014).

Figura 17 – Captura de tela do *making of* de “Irmão do Jorel” no YouTube do Cartoon Network



Fonte: Captura de tela da autora a partir do vídeo  
<<https://www.youtube.com/watch?v=oz6Rsng0Qzs>>

Atualmente, “Irmão do Jorel” é uma coprodução entre o Cartoon Network e o Copa Studios (Irmão [...], [2021?]) e possui distribuição internacional pela Cake Entertainment (Tuchow, 2020), que levou a série para além da América Latina sob o título de “Jorel’s Brother”. A série já foi transmitida na TV aberta, no canal TV Cultura em 2020 (Souza, 2020b), teve suas duas primeiras temporadas disponíveis na plataforma de *streaming* Netflix em 2018 (Val, 2018) e, até a data de entrega desta dissertação em fevereiro de 2024, está disponível nas plataformas de *streaming* da Amazon Prime Video e da HBO Max, além, é claro, de estar presente na grade de programação do Cartoon Network na TV paga.

A série possui destaque internacional, sendo finalista no Festival de Annecy de 2018 na categoria “TV Films”, no International Emmy Kids Award 2019 na categoria “Kids: Animation” e no Prix Jeunesse Internacional 2018 na categoria “7 a 11 anos ficção”. Além disso, foi vencedor do prêmio Prix Jeunesse Iberoamericano 2018 na

categoria “7 a 11 anos ficção”, ganhou a categoria de Melhor Série de Animação Ibero-americana nos Prêmios Quirino de 2019 e, também, recebeu o prêmio de Melhor Série Brasileira de Animação no Grande Prêmio do Cinema Brasileiro 2019 (Irmão [...], [2021?]).

Algumas características presentes na narrativa e escolhas artísticas de “Irmão do Jorel” (2014) aproximam-se do conceito de duplo código desenvolvido por Umberto Eco (2018). Inicialmente, destaco a composição familiar peculiar, em que as avós residem junto com a família, e a representação de uma típica reunião familiar brasileira, o que estabelece um senso de lugar comum na narrativa. Essa abordagem promove uma identificação entre o espectador e a família do Irmão do Jorel, reforçando o elemento de duplo código ao permitir que aspectos da história e das relações familiares sejam apreendidos tanto pelas crianças quanto pelos adultos.

Além disso, a decisão de não atribuir um nome ao personagem principal, juntamente com a presença de seu irmão Jorel<sup>47</sup>, sempre mais lembrado e destacado por suas conquistas, beleza e carisma, também contribui para esse senso de pertencimento narrativo. A representação da relação entre irmãos e a dinâmica familiar, comuns em diversas experiências cotidianas, estabelece um vínculo afetivo com o público, refletindo-se em uma compreensão e uma identificação amplas entre diferentes idades e experiências de vida.

Em entrevista ao Vix, Juliano Enrico reforça que a ideia do desenho animado é dialogar com diferentes faixas etárias:

Quando estamos escrevendo não pensamos só na criança, mas na forma como a história pode ser absorvida por todo mundo. A criança, claro, vai pegar as cenas e piadas rápidas, o adolescente vai observar outros detalhes e os adultos, outros. Quero que o desenho sirva para qualquer fase da vida, para se divertir ou se lembrar de experiências pessoais (Enrico, 2017).

Zé Brandão, co-fundador e diretor criativo do Copa Studio, em entrevista para o Splash do Uol, diz: “Tentamos dialogar com diferentes públicos e sempre há diferentes camadas na trama. Se você pausar uma cena, por exemplo, sempre haverá um *easter egg* escondido. A série é sempre uma tela cheia” (Brandão, 2022). Em vídeo para o canal do YouTube da Cartoon Network Brasil em 2019, Juliano Enrico vasculha

---

<sup>47</sup> Jorel é o único familiar de Juliano que dá o exato nome ao seu personagem. Como bem lembrou o orientador dessa pesquisa, Jor-El também é o nome do pai do Superman interpretado por Marlon Brando no filme de 1978. Vasculhando algumas curiosidades sobre a série, descobri que não apenas meu orientador tinha essa referência, mas o pai de Juliano Enrico também, pois batizou o filho mais velho em homenagem ao personagem e assim surge Jor-El, irmão de Juliano. Fonte: [https://irmaodojorel.fandom.com/pt-br/wiki/Jor-El\\_Teixeira](https://irmaodojorel.fandom.com/pt-br/wiki/Jor-El_Teixeira).

uma garagem cheia de objetos que fizeram parte de sua infância e hoje estão presentes na série, como fotos antigas que serviram de inspiração para a criação de personagens do desenho (Um vídeo [...], 2019). Na figura 18, temos Juliano segurando uma galocha amarela que é o calçado que serviu de referência para a criação do característico sapato utilizado pelo Irmão do Jorel.

Figura 18 – Galocha amarela real e a Galocha amarela no desenho



Fonte: Montagem realizada pela autora.

Ao longo do vídeo documentário, Juliano explora a sua casa de infância e mostra diversos elementos e cenários que são vistos posteriormente na série. Essas imagens comparativas entre o real e o desenho serão exploradas no decorrer da análise do desenho animado. Na figura 19, temos uma foto da mãe de Juliano, Denize e, em comparação, a personagem Danuza, mãe do Irmão do Jorel.

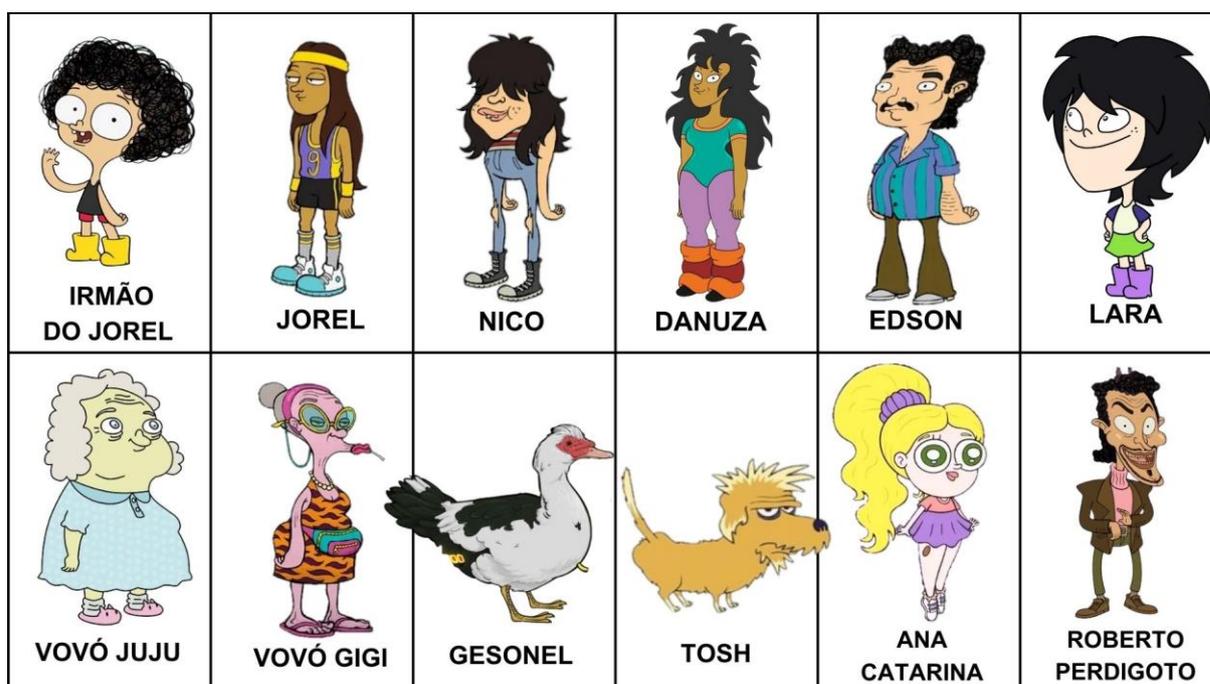
Figura 19 – Captura de tela do vídeo “Um vídeo autoral brutal (é quase um documentário!)” do canal do YouTube do Cartoon Network Brasil



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=qgKkTJGTMhc&t=225s>>

Todos esses elementos remetem à extensa história da animação brasileira ao evocar uma atmosfera nostálgica ao mesmo tempo em que exploram o imaginário real para construir uma narrativa animada. Essas histórias, muitas vezes autorais e experimentais, são marcadas por características artesanais em sua produção, demonstrando uma inventividade e uma criatividade que incorporam elementos distintivos da cultura brasileira, conforme observado no documentário “Luz, animação, ação” (2012).

Figura 20 – Principais personagens da série “Irmão do Jorel” (2014)



Fonte: Montagem realizada pela autora.

Na figura 20, realizei uma composição com os principais personagens do desenho animado. Cabe ressaltar que a série conta com quatro temporadas com 104 episódios, resultando em uma ampla variedade de personagens recorrentes. Optei por incluir apenas aqueles mais relevantes para a narrativa, deixando espaço para comentários sobre personagens adicionais conforme necessário ao longo da análise. Essa composição foi criada com o objetivo de facilitar a visualização dos quadros de cada cena analisada e promover uma compreensão mais clara do desenvolvimento da análise. A metodologia de análise adotada será detalhada a seguir.

### 7.1 Método de análise das sequências de fotogramas de Irmão do Jorel

A elaboração da metodologia que utilizei na análise das sequências de fotogramas da série "Irmão do Jorel" (2014) foi baseada em uma abordagem híbrida, combinando os métodos apresentados por Jullier e Marie (2009) em sua obra "Lendo as Imagens do Cinema" e por Tietzmann (2010) em sua tese de doutorado "Efeitos Visuais como Elementos de Construção da Narrativa Cinematográfica em King Kong".

O primeiro passo consistiu em definir quais episódios seriam analisados, considerando que a série tem quatro temporadas, cada uma com uma média de vinte e seis episódios. Optei pela seleção de quatro episódios para análise, abrangendo

cada temporada e escolhendo sempre o primeiro episódio de cada uma. Os detalhes, como o título do episódio, a duração e a plataforma de consumo, podem ser encontrados na tabela abaixo.

Quadro 1 – Episódios analisados da série animada “Irmão do Jorel” (2014)

Temporada	Título do episódio	Duração	Local de exibição
1	Capacete Mega Master	00:11:14	HBO Max
2	Carlos Felino, Conselheiro Amoroso	00:11:14	HBO Max
3	Irmãozinho Do Jorel	00:11:14	HBO Max
4	Em Busca Do Edson Perdido	00:11:18 <sup>48</sup>	HBO Max

Fonte: Quadro desenvolvido pela autora.

A decisão de escolher o primeiro episódio de cada temporada foi estrategicamente pensada, levando em consideração a evolução técnica e narrativa ao longo da série. Dado o lançamento quase bienal das temporadas (2014, 2016, 2018 e 2021), a escolha visa a identificar possíveis mudanças relacionadas ao duplo código. A análise busca compreender se elementos narrativos dirigidos a adultos aparecem com maior ou menor frequência, em que contextos, ou se o duplo código se modifica ao longo das temporadas. Essas são algumas das hipóteses a serem exploradas.

Além disso, é importante a consideração da ideia de continuidade em séries com episódios de núcleo narrativo único, questão comum em *sitcoms*<sup>49</sup> ou comédias transmitidas em canais de TV com programação pré-definida. Embora não seja necessário assistir a todos os episódios para compreender uma narrativa isolada, há uma continuidade em plano de fundo envolvendo a progressão da série como um todo, incluindo o desenvolvimento de personagens, relacionamentos e mudanças no enredo. Esses elementos também são alvo de análise como parte integrante do contexto da série.

<sup>48</sup> Não foi encontrado um motivo para a padronização de tempo de duração dos episódios, mas foi possível verificar que é um padrão dos desenhos animados não só do Cartoon Network, mas de outros canais também.

<sup>49</sup> *Sitcom* é um gênero de séries de comédia. O significado vem da expressão em inglês *situation comedy*, em tradução literal “comédia de situação”. É comum nessas narrativas que o humor seja em torno de situações ordinárias do dia a dia dos personagens. Alguns exemplos conhecidos de *sitcoms* são as séries *Friends* e *The Office*.

Outro ponto que analiso, considerando a escolha dos episódios, é a representação da evolução tecnológica dentro da série. Grande parte do duplo código narrativo em “Irmão do Jorel” (2014) é construído a partir de elementos visuais que evocam uma atmosfera nostálgica no espectador, como dispositivos eletrônicos antigos e referências à cultura popular oitocentista. Dado que a narrativa se desenrola nos anos 80, uma década marcada por avanços tecnológicos significativos<sup>50</sup>, a intenção é observar se essa mesma evolução pode ser percebida dentro do universo animado da série. É necessário salientar que a evolução tecnológica analisada não está relacionada às formas e técnicas de animação, mas sim aos dispositivos retratados dentro da série. Essa análise possibilitará entender como a série incorpora e reflete as mudanças tecnológicas ocorridas durante o período retratado.

O próximo passo consiste na escolha das sequências de fotogramas que são objeto da minha análise. Para essa etapa, dividi cada episódio em seis partes, levando em consideração a sua duração, e extraí um fotograma de cada uma dessas partes, correspondendo a intervalos regulares de tempo. A seleção da imagem a ser analisada considera critérios específicos: (1) a presença de personagens relevantes; (2) a importância da sequência para a progressão narrativa do episódio; (3) a presença do duplo código nos elementos narrativos e/ou na cena e (4) o destaque do tema central do episódio. Esses critérios têm como objetivo garantir uma análise abrangente e representativa das diversas facetas narrativas presentes na série.

Para a análise propriamente dita, dividi o processo em três partes distintas. Inicialmente, apresento um resumo do episódio, seguido por uma descrição detalhada da sequência de fotogramas, destacando aspectos específicos de cada cena presente em cada imagem. Em seguida, realizo uma análise minuciosa imagem por imagem, com ênfase nos elementos previamente assinalados por marcações alfabéticas dentro de cada fotograma. Essas marcações correspondem aos critérios estabelecidos no parágrafo anterior, permitindo uma abordagem sistemática e aprofundada na exploração das cenas selecionadas.

Cada fotograma será identificado por uma nomenclatura em formato de código, contendo a descrição do número do episódio (E), número da temporada (T) e número do fotograma dentro da sequência (F). Dessa forma, o código visualmente representa, por exemplo, em “E1T1F1”, Episódio 1, Temporada 1, Fotograma 1 e em “E1T4F6”,

---

<sup>50</sup> O aparelho de som *Walkman*, o videocassete e o computador Apple Macintosh, foram algumas das tecnologias que surgiram durante a década de 80.

por sua vez, Episódio 1, Temporada 4, Fotograma 6. Essa codificação será instrumental para facilitar a leitura e a identificação de cada fotograma dentro do texto analítico.

Todo esse processo foi cuidadosamente planejado com o objetivo de construir uma análise ampla e visualmente acessível, considerando tanto as características narrativas quanto visuais da série "Irmão do Jorel" (2014). Com a intenção de proporcionar uma compreensão completa, estou atenta não somente aos elementos em cena destacados, mas também faço pontuações quanto a diálogos, questões de produção e intervenções externas que possam ter impactado na leitura do fotograma em análise.

## **7.2 Temporada 1, episódio 1: Capacete Mega Master**

No episódio inaugural da série, desenrola-se um enredo intrincado centrado na aspiração do Irmão do Jorel de aprender a andar de bicicleta sem o auxílio de rodinhas. Entretanto, a família expressa preocupações em relação aos riscos associados a essa atividade e opta por dissuadir o garoto por meio de uma narrativa ficcional, informando-lhe sobre um acidente terrível ocorrido com um de seus irmãos ao tentar conduzir uma bicicleta desprovida de rodinhas.

Paralelamente, Edson, pai do protagonista, desenvolve uma invenção peculiar: uma locomotiva com a aparência de uma bicicleta movida a metano. Contudo, ele opta por manter essa criação em sigilo, utilizando Gesonel, o pato<sup>51</sup> da família, como disfarce. Entretanto, a situação toma um rumo inesperado quando Gesonel é sequestrado, e William Shostners<sup>52</sup>, uma criança milionária, apropria-se da ideia para empregá-la em uma corrida de bicicletas. Diante do roubo da invenção, a família decide participar da corrida como forma de protesto, enquanto a avó empreende esforços para resgatar o pato.

---

<sup>51</sup> A família de Irmão do Jorel possui alguns animais de estimação, entre eles está o pato Gesonel, o mestre dos disfarces. Gesonel é o líder do grupo de três patos da família e tem a habilidade única de se camuflar como qualquer objeto, pessoa ou animal imaginável. Seus disfarces são reproduções exatas dos originais, chegando ao ponto de imitar vozes de maneira perfeita.

<sup>52</sup> William Shostners é um personagem secundário da série. Ele é colega de aula do irmão do Jorel e é dono da empresa "Shostners & Shostners". William aparece com frequência na série associado ao seu dinheiro ou ao domínio da sua empresa, que controla boa parte do comércio e dos veículos de comunicação dentro da série.

O jovem Irmão do Jorel embarca na tentativa de vencer a corrida para provar sua ousadia e sua habilidade em pedalar sem o auxílio de rodinhas após seu pai conceder permissão para a prática, com a condição de que ele equipasse seu capacete com as rodinhas (o que confere o título ao episódio). Todavia, no desfecho desse episódio, a mãe sensibiliza o Irmão do Jorel ao salientar que ele não necessita assumir riscos desnecessários para comprovar sua audácia. Essa orientação leva-o a renunciar à vitória na corrida, permitindo que Jorel alcance o triunfo. Finalmente, é revelado que o pai havia mentido sobre os perigos de andar de bicicleta sem rodinhas, culminando em uma celebração familiar pelo resgate de Gesonel e pela conquista de Jorel na corrida.

Figura 21 - Imagem do Irmão do Jorel na corrida utilizando o “Capacete Mega Master”



Fonte: Captura de tela.

É relevante ressaltar que esse episódio representa o início da série como um todo, o que implica que certas características de personagens, certos nomes e certas informações podem ser mais explorados ou modificados ao longo dos episódios da temporada ou mesmo nas subsequências de temporadas. Essas alterações podem refletir a evolução da narrativa e o aprofundamento do desenvolvimento dos personagens ao longo do tempo, contribuindo para a complexidade e a riqueza da trama.

Figura 22 - Comparação das mudanças sofridas no desenho do personagem William Shostners entre a primeira e a segunda temporada



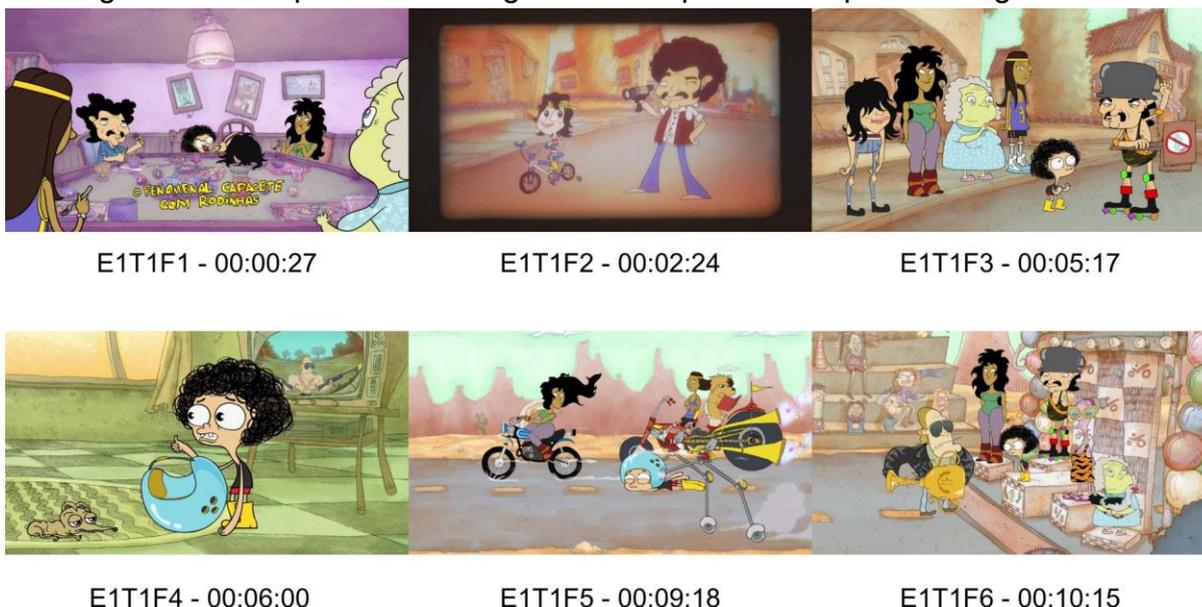
Fonte: Montagem realizada pela autora.

Para exemplificar, podemos analisar o personagem William Shostners, cujo detalhamento aumenta a partir da segunda temporada. Na figura 22, observamos que sua orelha, seu cabelo e seus óculos sofrem alterações, assim como sua vestimenta, que passa a apresentar gola e botões na camisa, além de cinto e tênis com meias. Essas mudanças ilustram a atenção aos detalhes e o refinamento do design dos personagens ao longo da série, evidenciando a preocupação da equipe de produção em aprimorar a estética e a consistência visual da animação conforme a narrativa progride.

### 7.2.1 Sequência de fotogramas do episódio “Capacete Mega Master”

Para obter uma visão abrangente das cenas a serem analisadas no episódio piloto da série, foi elaborado o esquema representado na figura 23. Na montagem, estão dispostos seis frames retirados da série, cada um acompanhado de seu respectivo código e sua minutagem correspondente à extração da imagem. Cada frame será detalhado quanto à ação que representa no episódio, proporcionando uma análise pormenorizada das sequências. Esse modelo de montagem será adotado em todas as análises subsequentes dos episódios.

Figura 23 – Sequência de fotogramas do episódio “Capacete Mega Master”



Fonte: Montagem realizada pela autora.

No frame E1T1F1, temos a cena de abertura da série, que retrata a reunião completa da família em torno de uma mesa durante o café da manhã, estabelecendo a composição familiar que será recorrentemente explorada. Nessa configuração, Vovó Juju é posicionada à direita do quadro, voltada de costas para o espectador. À esquerda do quadro, ainda de costas para o espectador, encontra-se Jorel. Seguindo à esquerda do quadro, mas voltado de frente para o plano, encontra-se Edson, o patriarca da família. No centro do quadro, destaca-se o Irmão do Jorel, figura central na narrativa. Ao seu lado, deitado na mesa, encontra-se Nico, irmão tanto do protagonista quanto de Jorel. À direita, de frente para o plano, está a matriarca da família, Danuza.

No frame E1T1F2, ocorre uma cena de flashback que retrata Edson e Nico em suas versões mais jovens. Nessa representação, observa-se Nico ainda criança conduzindo uma bicicleta equipada com rodinhas, enquanto Edson, com uma estética característica dos anos setenta, segura uma câmera antiga, filmando a atividade do filho.

Na cena E1T1F3, os personagens previamente presentes na mesa de café da manhã são novamente destacados, agora posicionados diante da sua residência. Edson encontra-se utilizando patins e uma placa como adereço na cabeça, portando

placas de protesto e exibindo uma expressão facial austera. O Irmão do Jorel direciona um olhar de idolatria em direção ao seu pai.

A cena retratada no quadro E1T1F4 mostra o Irmão do Jorel realizando um sinal de “ok” em direção à sua avó Gigi, que se encontra fora do enquadramento. Ao lado do protagonista, destaca-se o Capacete Mega Master, que dá nome ao episódio. No extremo esquerdo da composição, deitado sobre o tapete, encontra-se um dos animais de estimação da família, Zazá, o cão da avó Gigi. Em segundo plano, visualiza-se uma televisão antiga de tubo, na qual é projetado um filme estrelado por Steve Magal, um ator famoso e presença recorrente na série.

No quadro E1T1F5, é apresentada uma cena ambientada em uma estrada. À esquerda, observa-se Danuza, a mãe do Irmão do Jorel, conduzindo uma motocicleta. Do lado direito da composição, destaca-se Jorel, que guia uma bicicleta sem o uso das mãos, transportando consigo o animal de estimação da família, o cão Tosh. Adicionalmente, na porção esquerda da cena, o nosso protagonista, Irmão do Jorel, utiliza o Capacete Mega Master, equipado com rodinhas.

Finalmente, o quadro E1T1F6 exibe uma arquibancada com plateia ao fundo. Destaca-se no frame um pódio no qual alguns membros da família do Irmão do Jorel estão posicionados. No centro da composição, encontra-se o ator Steve Magal segurando um troféu de primeiro lugar.

### *7.2.2 Análise dos fotogramas do episódio “Capacete Mega Master”*

A narrativa que envolve a temática da bicicleta com ou sem rodinhas estabelece um vínculo de identificação com diversas faixas etárias, uma vez que essa experiência é comum a várias gerações e atravessa o tempo, estando enraizada na infância da maioria das pessoas. A ambientação temporal da história, que se desenrola entre os anos 80 e 90, é claramente perceptível por meio de elementos tecnológicos presentes nas cenas. A presença de uma televisão de tubo, um telefone fixo de disco antigo e uma câmera com fita utilizada pelo pai para filmar seu filho andando de bicicleta, ou seja, tudo isso evoca uma nostalgia no espectador adulto. Ao ver esses objetos que foram recorrentes em sua própria infância, o público estabelece uma identificação afetiva com a narrativa, rememorando e se conectando emocionalmente a essa representação do passado tecnológico e cultural.

Figura 24 – Análise do fotograma E1T1F1 do episódio “Capacete Mega Master”



Fonte: Montagem realizada pela autora.

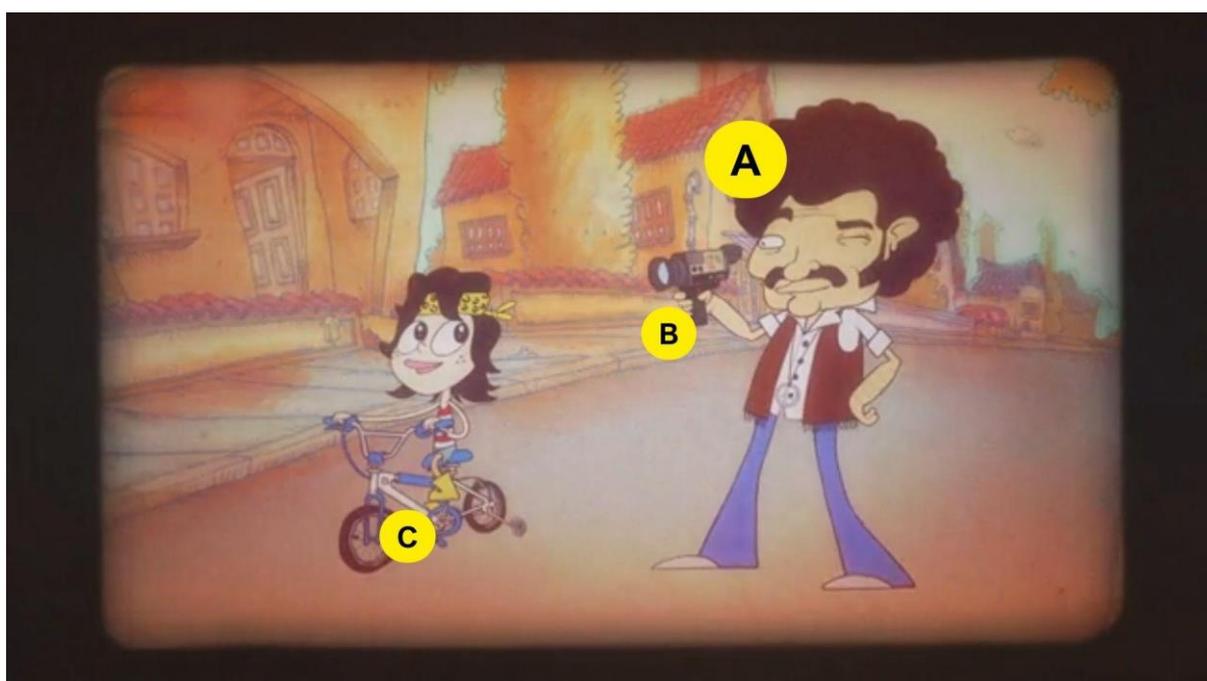
No fotograma E1T1F1, temos inicialmente a representação da mesa onde a família do Irmão do Jorel está reunida para o café da manhã (A). É relevante observar que o nome do episódio em cena (B) é apresentado como "O Fenomenal Capacete com Rodinhas", sendo este um título antigo que permanece na cena, embora a atual denominação do episódio seja "Capacete Mega Master". Ao fundo da cena, quadros estão dispostos de maneira torta na parede (C), sendo possível identificar referências a obras conhecidas, como "O Filho do Homem" de René Magritte (1964), "American Gothic" de Grant Wood (1930) e "A Grande Onda de Kanagawa" de Katsushika Hokusai (1830).

Essa composição inicial já destaca alguns personagens principais da série, mantendo o protagonista no centro do plano. Características peculiares da família são evidenciadas, como a mesa de café da manhã que, na verdade, é uma mesa de bilhar (D), combinando elementos alimentares com bolas de sinuca. Além disso, é possível notar particularidades dos irmãos do Irmão do Jorel; enquanto Nico, ao lado do protagonista, dorme sobre o próprio café da manhã, Jorel está de costas para o plano, consumindo sua refeição de maneira mais exemplar em comparação aos irmãos. O protagonista, por sua vez brinca com a comida em cima do irmão Nico, que está dormindo. Outro elemento em destaque na cena é uma jarra de abacaxi sobre a mesa (E). A escolha dessa fruta, originária da América do Sul, representa a tropicalidade

brasileira. Vale ressaltar que a jarra em formato de abacaxi remete à imagem icônica da cantora brasileira Carmen Miranda, reconhecida internacionalmente.

A popularização de utilitários nesse formato teve origem com o inglês Josiah Wedgwood, um inventor dono de uma empresa de louças em Staffordshire, que, em 1760, lançou um conjunto de cerâmica com esse tema por meio de moldes repetitivos (Gurovitz, 2022). Essa jarra de abacaxi, eternizada no seriado "A Grande Família" (2001), resgata um ícone cultural da mesa brasileira.

Figura 25 – Análise do fotograma E1T1F2 do episódio “Capacete Mega Master”



Fonte: Montagem realizada pela autora.

No fotograma acima, somos conduzidos a um *flashback* protagonizado por Seu Edson. A identificação da cena como um *flashback* é proporcionada por escolhas artísticas, tais como a vinheta ao redor do vídeo, a textura da imagem, que apresenta ruídos e um tom mais quente, e o direcionamento narrativo, que claramente sugere que Edson está compartilhando uma experiência do passado. Na representação visual, Seu Edson é retratado em uma versão mais jovem, vestindo roupas características dos anos 70, com cabelo em estilo "black power", calças boca de sino, colete de couro e um colar, conferindo à composição estética um visual setentista marcante (A).

Edson está filmando Nico, ainda criança, enquanto ele aprende a andar de bicicleta. Na mão de Seu Edson, há uma câmera do modelo super 8 (B), típica dos

anos 60/70, o que se alinha com a estética apresentada no *flashback*. Essa escolha também harmoniza com a imagem do *flashback* que remete às imagens captadas em super 8. Nico, posicionado no lado esquerdo do plano, pedala em sua bicicleta com rodinhas. Uma observação relevante é que Nico está utilizando as botinhas amarelas (C), uma característica marcante da vestimenta do personagem Irmão do Jorel. Essa presença recorrente das botinhas sugere uma tradição de indumentária que atravessa gerações na família.

Figura 26 – Análise do fotograma E1T1F3 do episódio “Capacete Mega Master”



Fonte: Montagem realizada pela autora.

Nesta cena, a família está reunida em frente à casa ouvindo o planejamento de Seu Edson para a organização de um protesto na corrida de bicicletas. Uma imagem que ressoa na memória de muitos adultos é a representação de Edson (A) usando uma panela na cabeça, uma característica icônica do personagem Menino Maluquinho. A vestimenta de Jorel (B) faz uma alusão ao uniforme do time de basquete estadunidense Lakers, reconhecido pelas cores roxo e amarelo. Vale destacar que em 1980 os Lakers receberam seu sétimo título e em 1979 o atleta Magic Johnson entra para o time, trazendo ainda mais popularidade para a franquia (Moreira, 2023), o que justificaria Jorel ser um torcedor. Por sua vez, Danuza, a mãe da família, está vestindo um traje de ginástica típico dos anos 80 (C), caracterizado pela sobreposição de peças e acessórios, como as polainas.

Figura 27 – Análise do fotograma E1T1F4 do episódio “Capacete Mega Master”



Fonte: Montagem realizada pela autora.

No fotograma E1T1F4, destaca-se o Capacete Mega Master (A), que dá seu nome ao episódio e está centralizado no quadro. Esse capacete evoca a estética de equipamentos esportivos, como os usados no skate, mas seu peso, evidenciado quando o protagonista tem dificuldade para utilizá-lo, também sugere ser uma bola de boliche. Ao fundo da cena, uma televisão antiga de tubo (B) exibe um filme em que o personagem (C) se assemelha notavelmente aos icônicos Rambo<sup>53</sup> e Johnny Bravo<sup>54</sup>.

Mais tarde, revela-se que esse personagem atende pelo nome de Steve Magal, uma referência humorística ao cantor brasileiro Sidney Magal e também ao ator estadunidense de filmes de ação Steven Seagal. Além disso, na terceira temporada, é apresentado o irmão de Steve Magal, Sidney Seagal, mais uma vez reforçando a brincadeira com trocadilho entre o nome do ator e do cantor.

<sup>53</sup> Personagem fictício protagonista de uma série de filmes de ação, sendo interpretado no cinema pelo ator Sylvester Stallone nos anos 80.

<sup>54</sup> Personagem do desenho animado de mesmo nome, produzido e exibido pelo Cartoon Network.

Figura 28 – Juliano Enrico mostra capacete que inspirou o Capacete Mega Master



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=qgKkTJGTMhc&t=225s>>

Além disso, no vídeo apresentado no canal oficial do Cartoon Network Brasil, no qual Juliano Enrico expõe os objetos que serviram de inspiração para elementos da série, é apresentado o capacete que influenciou a criação do Capacete Mega Master (Um vídeo [...], 2019). Tal demonstração evidencia a presença dos elementos afetivos da infância do autor na série, que foram inseridos com uma dose de surrealismo que ressoa com o imaginário infantil, por vezes enriquecendo ou desafiando as memórias da própria infância.

Figura 29 – Análise do fotograma E1T1F5 do episódio “Capacete Mega Master”



Fonte: Montagem realizada pela autora.

Na cena E1T1F5, é apresentada uma sequência (A) que retrata uma corrida, na qual cada participante utiliza um veículo distinto, evocando imediatamente a memória da série animada "Corrida Maluca", produzida pela Hanna-Barbera e lançada em 1968, a qual também integrou a programação do Cartoon Network. No ponto (B) da cena, é possível observar com maior clareza o "Capacete Mega Master" em ação, cuja semelhança com uma bola de boliche é evidente, além das rodinhas acopladas ao equipamento de proteção.

Figura 30 – Análise do fotograma E1T1F6 do episódio "Capacete Mega Master"



Fonte: Montagem realizada pela autora.

A corrida termina e a família de Irmão do Jorel está reunida no pódio aguardando a entrega do troféu. No ponto (A), uma arquibancada com a plateia observa a corrida. Este aspecto é notável como recurso de animação, pois a plateia é representada de forma estática, constituindo apenas uma ilustração de fundo, enquanto a animação se concentra na camada superior, em que os personagens principais recebem o prêmio de Steve Magal. Já em (B), observa-se a presença da Vovó Gigi, cuja vestimenta assemelha-se à de um personagem de outra série animada da Hanna-Barbera dos anos 60, "Os Flintstones". Seu vestido é uma clara alusão ao protagonista do desenho Fred Flintstone, enquanto seu colar de pérolas faz referência ao colar de pedras usado por Wilma Flintstone.

### 7.3 Temporada 2, episódio 1: Carlos Felino, Conselheiro Amoroso

O primeiro episódio da segunda temporada de "Irmão do Jorel" é intitulado "Carlos Felino, Conselheiro Amoroso". Inicia-se com o protagonista tendo um pesadelo relacionado ao momento de abrir a caixinha do correio da amizade na escola, em que a professora Adelaide leria sua carta destinada a Ana Catarina perante toda a turma. Nesse pesadelo, após a exposição da carta, Ana Catarina se transforma em uma figura colossal de gelo, levando o protagonista a tentar escalá-la como um alpinista, resultando em sua queda e o despertando do sono.

O Irmão do Jorel, então, deseja compartilhar suas inquietações amorosas com os irmãos Nico e Jorel, mas estes estão dormindo e não oferecem atenção a ele. Ao ouvir um ruído na casa durante a noite, o protagonista decide investigar, encontrando Carlos Felino, amigo de seu irmão Nico, morando na garagem. Irmão do Jorel confia suas questões amorosas a Carlos Felino, que se apresenta como conselheiro amoroso. A partir desse ponto, Carlos Felino treina o protagonista para se tornar uma criança "alfa" e conquistar o coração de Ana Catarina. Entretanto, os conselhos fornecidos por Carlos Felino revelam-se inadequados e repletos de orientações questionáveis, como a sugestão de "azarar" outras garotas para atrair Ana Catarina.

O protagonista segue os conselhos de Carlos Felino, resultando em inúmeras cartas recebidas no correio da amizade e na atenção de Ana Catarina ao final do dia letivo. Carlos Felino apresenta a conta pelos serviços prestados, indicando que, devido à falta de recursos financeiros do Irmão do Jorel, tomou a liberdade de confiscar pertences da casa. O protagonista encontra a sua família reunida ao redor de uma fogueira, com sua mãe indagando sobre o paradeiro dos móveis, enquanto o Irmão do Jorel finge desconhecimento.

Seu Edson sugere que a ausência dos móveis pode ter sido resultado de um suposto assalto por uma gangue de golfinhos assassinos. Ao adentrar a garagem em busca dos pertences, depara-se com Carlos Felino e todos os móveis da casa. Diante do confronto, Carlos Felino admite ter cobrado pelos serviços após escrever todas as cartas recebidas pelo Irmão do Jorel. Diante da revelação, o protagonista percebe que não foi verdadeiramente admirado pelos colegas e que toda a situação foi uma farsa.

No desfecho do episódio, Carlos Felino é obrigado a restituir todos os móveis ao seu lugar. Abatido pelas cartas falsas, o Irmão do Jorel recebe o conselho da avó

para valorizar as amizades. O episódio conclui com Lara, amiga do Irmão do Jorel, convidando-o para brincar, e ele, agora animado, dirigindo-se ao seu encontro.

### 7.3.1 Sequência de fotogramas do episódio “Carlos Felino, Conselheiro Amoroso”

A sequência retratada na Figura 31 compreende uma compilação de cenas que oferecem uma visão abrangente do episódio. Nesse contexto, são apresentados diversos ambientes já explorados no episódio anteriormente analisado, mas, sob diferentes enquadramentos e perspectivas. Por exemplo, a cena da sala de refeições da família é exposta em um ângulo mais amplo na cena E1T2F2. Notavelmente, o episódio concentra-se principalmente em dois espaços principais: a escola (E1T2F1, E1T2F4 E E1T2F5) e a residência do protagonista (E1T2F2, E1T2F3, E1T2F6).

Figura 31 – Sequência de fotogramas do episódio “Carlos Felino, Conselheiro Amoroso”



Fonte: Montagem realizada pela autora.

Na cena E1T2F1, situada em uma sala de aula dentro do pesadelo do personagem Irmão do Jorel, observa-se uma expressão apreensiva em seu rosto, pois sua professora está prestes a ler a carta que ele escreveu para seu interesse amoroso, Ana Catarina. Após esse evento, seu pesadelo se intensifica, culminando no momento

em que Ana Catarina se transforma em uma gigante de gelo. Logo após isso, ele desperta.

No frame E1T2F2, é apresentada a cena na qual o Irmão do Jorel desce as escadas de sua casa, iluminadas pela fraca luz da noite, em resposta a um ruído suspeito que ecoa da garagem. Com expressão de curiosidade e cautela, ele segura firmemente a carta destinada a Ana Catarina, indicando a importância do conteúdo desse documento em sua jornada noturna. Essa imagem sugere uma atmosfera de mistério e suspense, capturando a tensão do momento e antecipando possíveis desdobramentos na trama.

Em E1T2F3, observamos Carlos Felino, amigo e companheiro de banda de Nico, interagindo com o Irmão do Jorel, que desabafa sobre suas inseguranças ao tentar expressar seus sentimentos por Ana Catarina. Carlos, então residente na garagem da família, oferece-se como conselheiro amoroso para auxiliar o Irmão do Jorel em sua jornada para conquistar o coração de sua amada.

Retornando ao ambiente escolar, a cena em E1T2F4 retrata a quadra de basquete onde Jorel se encontra com seus amigos mais velhos. O Irmão do Jorel aproxima-se do grupo com a intenção de chamar a atenção das garotas da escola, a fim de que o considerem popular como seu irmão Jorel. O grupo acolhe positivamente o Irmão do Jorel, que adota um comportamento humorístico seguindo os conselhos de Carlos Felino.

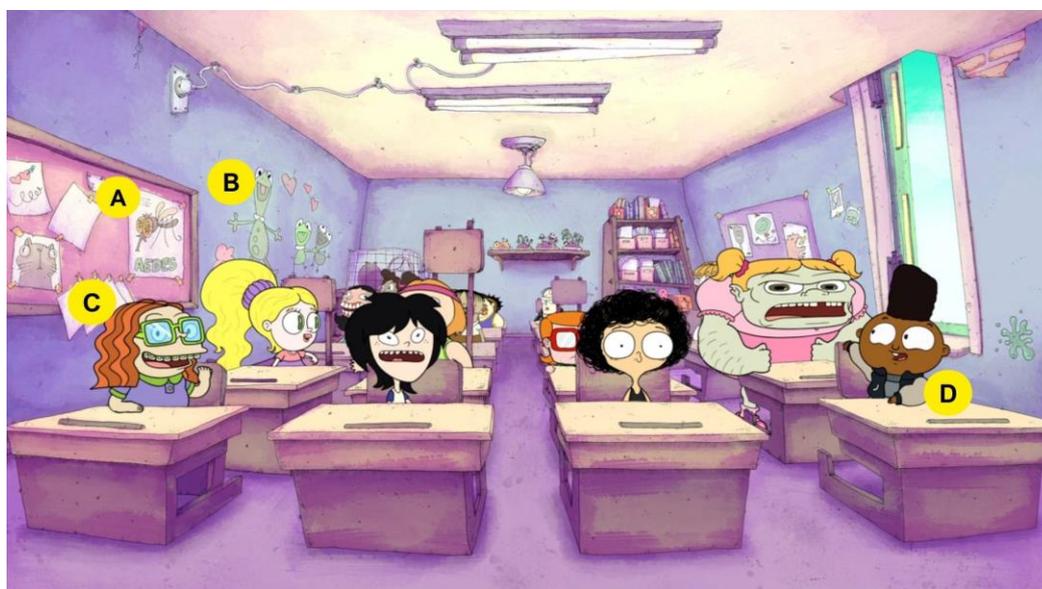
Na sequência, em E1T2F5, o Irmão do Jorel protagoniza seu primeiro diálogo com Ana Catarina neste episódio, encontrando-a sentada em um brinquedo no parque da escola. Enquanto se aproxima para conversar, ele utiliza um ponto de ouvido para receber os conselhos de Carlos Felino. Contudo, Carlos Felino é surpreendido por um ataque de um enxame de abelhas, levando o Irmão do Jorel a repetir involuntariamente os gritos e apelos do amigo, interpretados erroneamente como orientações para interagir com a menina. Apesar disso, Ana Catarina, sempre cortês, acha divertida a maneira peculiar do garoto.

Por fim, em E1T2F6 Carlos Felino é confrontado pela família do Irmão do Jorel após confiscar todos os móveis como forma de pagamento por seus serviços de conselheiro amoroso. A família exige a devolução dos móveis, enquanto Carlos Felino admite ter forjado as cartas de amizade que o Irmão do Jorel recebeu na escola, deixando o garoto de coração partido pela mentira.

### 7.3.2 Análise dos fotogramas do episódio “Carlos Felino, Conselheiro Amoroso”

A narrativa presente no episódio intitulado "Carlos Felino, conselheiro amoroso" aborda um tema recorrente na vida cotidiana, o primeiro amor, acompanhado de suas inseguranças, o medo da exposição e o anseio pela reciprocidade afetiva, experiências compartilhadas por grande parte da população. Essas narrativas são frequentemente exploradas no cinema, como evidenciado em obras clássicas como "ABC do Amor" de 2005, dirigido por Mark Levin, e "Meu Primeiro Amor" de 1992, dirigido por Howard Zieff.

Figura 32 – Análise do fotograma E1T2F1 do episódio “Carlos Felino, conselheiro amoroso”.



Fonte: Montagem realizada pela autora.

Neste frame, observamos uma sala de aula convencional, em que o personagem Irmão do Jorel está posicionado na primeira fileira ao lado de sua amiga Lara. Na composição da sala de aula, são visíveis vários personagens que desempenham o papel de colegas de classe do Irmão do Jorel, os quais são recorrentes na narrativa. Por exemplo, Samantha é identificada à direita na última fileira, sentada atrás do Marcinho Ririzon, enquanto Ana Catarina está situada no lado oposto de Samantha, à esquerda da sala.

Na parede esquerda da sala (A), estão fixados diversos avisos, desenhos e panfletos, incluindo um cartaz de alerta sobre o mosquito *Aedes aegypti*, responsável

pela propagação da dengue. A presença desse material informativo é condizente com as frequentes campanhas de prevenção da dengue realizadas em ambientes escolares, sendo comum a iniciativa do Ministério da Saúde em promover tais campanhas como medida de conscientização e prevenção (Lima, 2024).

O ponto (B) refere-se a um desenho na parede retratando um sapo rodeado por corações e outros sapos menores, uma clara alusão ao renomado teatro de bonecos conhecido como “Os Muppets”. Esse grupo alcançou grande sucesso com seu programa televisivo nas décadas de 1980 e continua a ser uma presença relevante no entretenimento, produzindo conteúdo para televisão, cinema e diversos produtos licenciados até os dias atuais. O desenho na parede é uma referência específica ao personagem Caco, o Sapo, também conhecido como Kermit, The Frog no original em inglês.

No ponto (C), é retratada uma das colegas do Irmão do Jorel, Catiane, cuja aparência parece ser uma fusão das personagens Velma e Daphne da famosa série animada "Scooby-Doo", produzida pela Hanna-Barbera e transmitida no mesmo canal que produz "Irmão do Jorel", o Cartoon Network. A semelhança é evidenciada pelo cabelo ruivo, característico da personagem Daphne, assim como pelas cores lilás e verde de suas roupas, também associadas a ela. No entanto, os óculos de grau grandes, o comprimento do cabelo e a aparência nerd remetem à outra personagem do desenho, Velma.

Em (D) está Marcinho Ririzon, outro colega da classe do Irmão do Jorel. A vestimenta de Marcinho faz alusão a outro personagem da série, Jack Thompson, que é o melhor amigo de Steve Magal. Jack Thompson também é o boneco de brinquedo de Lara. Marcinho é um admirador de Jack Thompson e por isso adota sua vestimenta. O cabelo de Marcinho, assim como o de Jack Thompson, é estilizado em um topete *frohawk*, um penteado popularizado pelo ator Mr. T. Além disso, o casaco usado por Marcinho pode ser uma referência à roupa de Axel Foley, personagem interpretado por Eddie Murphy na série de filmes "Um Tira da Pesada".

Figura 33 – Análise do fotograma E1T2F2 do episódio “Carlos Felino, conselheiro amoroso”



Fonte: Montagem realizada pela autora.

A residência de Irmão do Jorel é repleta de referências tanto a elementos da cultura popular quanto a objetos comuns nas casas brasileiras. Notavelmente, sua estrutura permanece consistente desde a primeira temporada, proporcionando familiaridade aos espectadores e facilitando a orientação dentro do ambiente, apesar de sua atipicidade em termos de *layout*.

No ponto (A), observamos a presença da mesa de jantar da família, que, na verdade, é uma mesa de sinuca. Essa mesma mesa é destaque na abertura da série, conforme representado no frame E1T1F1, no qual a família desfruta de seu café da manhã. No ponto (B), é apresentado um elemento tradicional brasileiro, o orelhão público, cuja presença tem diminuído nas ruas, mas era comum até os anos 2010. Curiosamente, a família possui um orelhão próprio dentro de casa.

Esta tecnologia, desenvolvida pela arquiteta nascida na China e radicada no Brasil Chu Ming Silveira em 1972, inicialmente limitada aos grandes centros urbanos como Rio de Janeiro e São Paulo, tornou-se popular em todo o Brasil durante as décadas de 70 e 80, sendo exportada também para países africanos e asiáticos (Harada, 2021).

No ponto (C), destaca-se outro elemento peculiar da residência, um poste de descida de bombeiros, utilizado para agilizar a resposta do corpo de bombeiros em

casos de emergência. Por fim, o ponto (D) reforça a ideia de que a família de Irmão do Jorel tem um forte apego aos seus animais de estimação, fato evidenciado pelos quadros com molduras refinadas na parede retratando cada um dos patos da vovó Juju, Gesonel, Fabrício e Danúbio.

Embora pinturas em homenagem a animais de estimação não sejam incomuns na cultura, é interessante notar a semelhança com os quadros do artista Michael Sowa, presentes no quarto de Amélie no filme "O Fabuloso Destino de Amélie Poulain" (2001), dirigido por Jean-Pierre Jeunet. Mesmo que essa possível referência não tenha sido explicitamente escolhida pelos criadores da série, isso ilustra a interpretação do espectador, conforme sugerido por Umberto Eco (2018), que enxerga o texto ou, neste caso, o desenho animado, a partir de seu próprio conhecimento prévio.

Figura 34 – Análise do fotograma E1T2F3 do episódio “Carlos Felino, conselheiro amoroso”



Fonte: Montagem realizada pela autora.

O cartaz destacado na cena E1T2F3, localizado na parede da garagem (A), presta uma dupla homenagem. Embora exiba a palavra "Hendrix", em referência ao renomado cantor e guitarrista norte-americano Jimi Hendrix, a imagem retratada no cartaz apresenta uma pessoa com cabelos longos e com dreads, um estilo que não era característico de Hendrix, que preferia manter um visual com cabelos *Black Power* e, no máximo, uma faixa na testa. Por outro lado, o cantor jamaicano Bob Marley é

reconhecido por sua distintiva cabeleira de dreads. Dessa forma, o cartaz parece combinar essas duas lendas da música.

No ponto (B), observamos o personagem que dá título ao episódio, Carlos Felino, cujo visual é um combinado de várias referências musicais. Seu cabelo loiro, longo e repicado assemelha-se ao estilo usado por Robin Gibb, um dos fundadores da banda Bee Gees, em sua juventude, enquanto sua vestimenta evoca a imagem do icônico músico estadunidense Prince. Além disso, na parede da garagem, há outro cartaz (C), desta vez retratando uma banda que Seu Edson teve em sua juventude, apresentada já na primeira temporada da série, os Lateenagers. Este grupo, uma combinação de várias referências às *boy bands*, imediatamente evoca o grupo porto-riquenho dos anos 70 Menudo.

Figura 35 – Análise do fotograma E1T2F4 do episódio “Carlos Felino, conselheiro amoroso”



Fonte: Montagem realizada pela autora.

Neste fotograma, observamos o Irmão do Jorel chegando à quadra onde se encontram os amigos de seu irmão Jorel, o grupo popular da escola. Em (A), destaca-se um elemento previamente mencionado na análise do frame E1T1F3, referente à vestimenta da camiseta do uniforme dos Lakers, reforçando a popularidade do time entre os jovens da década de 1980.

Além disso, em (B), identifica-se um dos amigos de Jorel, um personagem que guarda forte semelhança com Gomez, da família Addams, evidenciada pelo característico bigode e pelo cabelo repartido ao meio. Já em (C), nota-se outro artefato tecnológico datado, uma *boombox* oitentista. Atualmente substituídas por caixas de som portáteis menores que se conectam a diversos dispositivos por meio de *bluetooth* ou *wi-fi*, essas *boomboxes* atuais não necessitam mais de fitas ou do rádio para funcionarem.

Figura 36 – Análise do fotograma E1T2F5 do episódio “Carlos Felino, conselheiro amoroso”



Fonte: Montagem realizada pela autora.

Na sequência (E1T2F5), é apresentado o primeiro encontro de Irmão do Jorel com Ana Catarina no episódio, em que, após seguir os conselhos de Carlos Felino, ele busca expressar seus sentimentos pela amada. No ponto A, Ana Catarina, uma jovem loira de olhos claros, destaca-se por uma pinta proeminente em sua coxa. É notável a semelhança dessa característica com a de uma figura pública brasileira, a apresentadora e cantora Angélica, que, na década de 1970, foi reconhecida como a "criança mais bonita do Brasil"<sup>55</sup>.

<sup>55</sup> Concurso promovido pelo programa “Buzina do Chacrinha” da Rede Bandeirantes: <https://istoe.com.br/angelica-50-anos-relembre-a-trajetoria-profissional-e-pessoal-da-apresentadora/>

No ponto B, destaca-se um brinquedo artesanal localizado no pátio da escola: um balanço feito com um pneu reaproveitado. Brinquedos confeccionados a partir de materiais reciclados são frequentemente encontrados em ambientes escolares, especialmente em instituições de educação infantil, na intenção de sensibilizar as crianças sobre a importância da preservação ambiental e do correto descarte de materiais. É interessante observar que a personagem Ana Catarina está sentada sobre outro desses brinquedos, um túnel construído a partir de canos de concreto, habitualmente utilizados no sistema de esgoto subterrâneo.

Figura 37 – Juliano Enrico sentado em uma gangorra na sua antiga escola



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=qgKkTJGTMhc&t=225s>>

No vídeo apresentado no canal Cartoon Network Brasil (Um vídeo [...], 2019), Juliano Enrico compartilha uma visita à escola que frequentou durante sua infância, em que são destacados diversos equipamentos de recreação localizados no pátio escolar, os quais guardam semelhanças com os brinquedos presentes no parque escolar retratado na série. Notavelmente, há elementos como o balanço confeccionado a partir de um pneu e a areia no chão, que remetem diretamente ao ambiente escolar retratado na produção animada.

Figura 38 – Análise do fotograma E1T2F6 do episódio “Carlos Felino, conselheiro amoroso”



Fonte: Montagem realizada pela autora.

No final do episódio (E1T2F6), Carlos Felino é confrontado após confiscar os móveis da família e levá-los para a garagem, onde está temporariamente residindo na casa da família. Nesse ambiente, são visíveis diversos objetos que possuem referência externa. Um deles (A) é um boneco de rato que tem semelhanças marcantes com o personagem Xaropinho, um fantoche popularmente reconhecido do programa televisivo do canal SBT apresentado por Ratinho. Xaropinho também foi comercializado como um boneco pela marca de brinquedos Estrela. Outro item da Estrela encontrado na garagem (B) é o Cão Xereta, um boneco representando um cachorro farejador caracterizado pelo chapéu sobre sua cabeça.

Figura 39 – Juliano Enrico com um carro fusca branco da família



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=qgKkTJGTMhc&t=225s>>

No canto esquerdo da cena, vemos o carro da família, um fusca branco. À primeira vista, poderia ser interpretado como uma referência ao famoso Herbie, o carro antropomórfico do filme "Se meu fusca falasse" de 1968, que se tornou uma franquia de sucesso no cinema até 2005. No entanto, no vídeo do YouTube já citado (Um vídeo [...], 2019), Juliano Enrico demonstra que o elemento em cena foi inspirado no próprio carro da família, também um fusca branco. Esse veículo é uma presença recorrente em vários episódios da série.

#### **7.4 Temporada 3, episódio 1: Irmãozinho Do Jorel**

A estreia da terceira temporada é marcada pelo episódio intitulado "Irmãozinho do Jorel". Inicia-se com o protagonista percorrendo diversos ambientes da casa, gritando repetidamente o nome de sua amiga Lara. Sua expectativa de receber uma carta da amiga é frustrada quando o carteiro não entrega nenhum envelope. Faz-se importante mencionar que, no desfecho da segunda temporada, ocorre a mudança de Lara para Tóquio, no Japão, e esse fato estabelece uma conexão direta com o episódio em questão.

Abatido pela ausência da correspondência da amiga, o Irmão do Jorel busca refúgio no depósito da família, onde depara-se com um antigo álbum de fotos. Nesse registro, várias imagens retratam seus irmãos durante a infância, além de momentos

com o próprio protagonista quando bebê. Uma foto específica, que apresenta o irmão do Jorel e Lara ainda bebês na praia, remete ao título do episódio “Irmãozinho do Jorel”.

Ao contemplar a fotografia, o protagonista é transportado para um *flashback* desse dia na praia. Neste regresso ao passado, elementos narrativos presentes em sua vida atual já estão presentes, como Jorel sendo admirado pelas garotas da escola ao empinar pipa e as icônicas botas amarelas, característica marcante do Irmão do Jorel, nos pés de seu irmão Jorel. O episódio revela sua paixão pelas botas e sua decisão impulsiva de calçá-las. Durante o treinamento dos passos com as novas botas, ele encontra Lara, também ainda um bebê, e os dois estabelecem imediatamente uma afinidade, protagonizando sua primeira travessura ao roubar um carrinho de sorvete e correr pela praia.

A narrativa se desenrola em diversas aventuras, incluindo seguir um caranguejo pela praia, um passeio de *banana boat* com Carlos Felino, um voo espacial em uma pipa até o espaço sideral e um duelo junto com uma versão filhote do pato Gesonel, mestre dos disfarces, juntamente com outros patinhos da Vovó Juju, Fabrício e Danúbio. Após a experiência espacial, Lara e o Irmão do Jorel caem na água, situação que se transforma instantaneamente em um jogo de videogame retrô ao estilo “Super Mario Bros”. Observamos que o jogo está sendo jogado por dois dinossauros em um fliperama alternativo, criando uma camada adicional ao universo da narrativa.

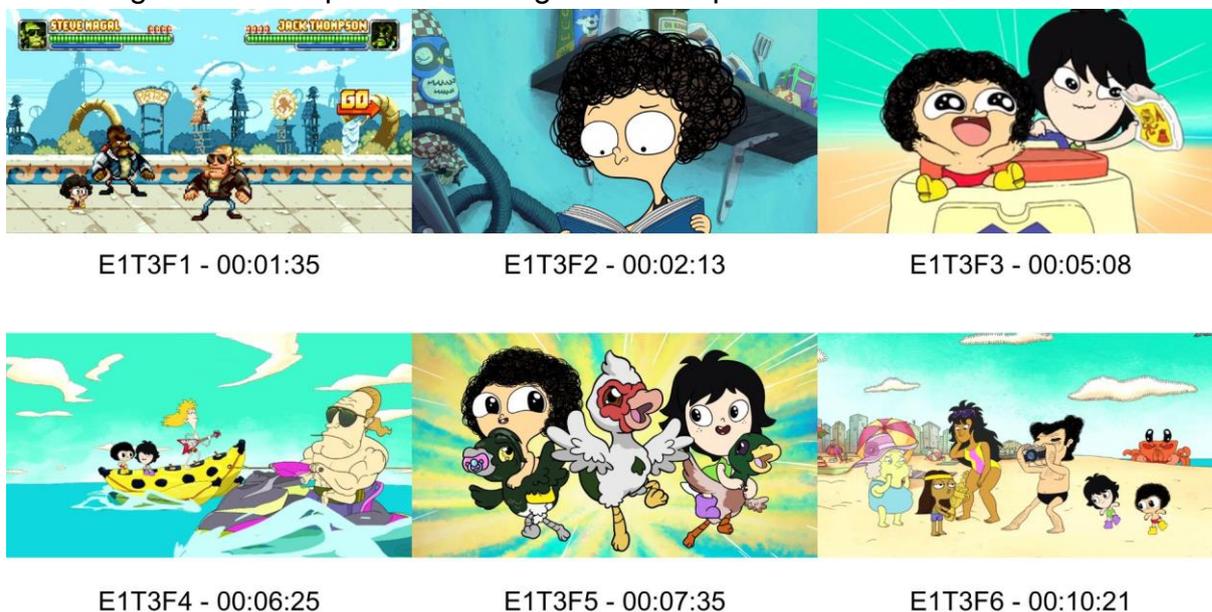
De volta à experiência marinha, os dois observam diversos peixes e criaturas marítimas até chegarem a uma ilha de lixo, onde são resgatados por um caranguejo gigante que os leva de volta à praia. Ao retornarem, todos estão comemorando algum feito de Jorel, e Seu Edson está fotografando o filho. Surpreendentemente, ninguém parece ter notado a ausência deles. Ao perceber a nova amizade de seu filho, Seu Edson tira fotos dos dois, e o *flash* da câmera torna-se a foto no álbum que o irmão do Jorel contempla no presente, encerrando o *flashback* e deixando o protagonista nostálgico diante das lembranças.

#### 7.4.1 Sequência de fotogramas do episódio “Irmãozinho Do Jorel”

A terceira temporada inicia-se de maneira disruptiva em comparação com as temporadas anteriores, tanto em termos de narrativas exploradas quanto de técnicas

empregadas. No primeiro fotograma analisado deste episódio (E1T3F1), a narrativa estabelece uma conexão transmidiática com produtos externos à série animada, sinalizando as mudanças que ocorrerão ao longo da temporada. Essas mutações são aprofundadas no decorrer da análise.

Figura 40 – Sequência de fotogramas do episódio “Irmãozinho do Jorel”



Fonte: Montagem realizada pela autora.

O episódio inicia, conforme dito, com o protagonista percorrendo diversos cômodos de sua residência, proferindo repetidamente o nome de sua amiga Lara. No final da temporada anterior, Lara se muda para o Japão e Irmão do Jorel fica ansioso aguardando por uma carta da amiga. Durante essa trajetória, ele encontra outros membros de sua família. O fotograma destacado em E1T3F1 o apresenta adentrando o videogame de seu irmão Jorel e interagindo com os personagens do jogo, incluindo Steve Magal e Jack Thompson.

O Irmão do Jorel se sente entristecido ao perceber a ausência de uma carta de sua amiga. Como consequência disso, em E1T3F2 ele adentra um depósito na residência familiar, onde se depara com um antigo álbum de fotos que registra sua infância. Entre essas imagens, há uma foto dele ainda bebê ao lado de Lara, na praia onde se conheceram e deram início à sua amizade. A partir desse momento, o Irmão do Jorel embarca em uma jornada através de suas lembranças desse dia em que conheceu Lara. A cena subsequente (E1T3F3) mostra os dois sobre um carrinho de

picolé deslizando pela praia em alta velocidade enquanto desfrutam de momentos divertidos e vivenciam novas aventuras juntos.

O frame E1T3F4 mostra o protagonista e sua amiga em cima de um *banana boat* dirigido por Carlos felino que toca uma guitarra, ao mesmo tempo em que vemos a cena em que Steve Magal em seu jet-ski navega pelo mar. Neste episódio, Irmão do Jorel e Lara se envolvem em uma série de aventuras, levando o espectador a questionar se esses eventos fazem parte de um realismo mágico intrínseco ao desenho animado ou se são fruto da imaginação criativa das crianças. Independentemente dessa ambiguidade, a cena seguinte (E1T3F5) os mostra sendo levados ao espaço e enfrentando um ser maligno. Nessa situação, são salvos pelos patos da família ainda filhotes, Gesonel, Danúbio e Fabrício, que também estão presentes nesse cenário surreal.

No desfecho do episódio (E1T3F6), os bebês Lara e Irmão do Jorel retornam às suas famílias na praia sem que estas percebam a ausência das crianças, pois estão entretidas admirando o novo prêmio recebido por Jorel.

#### 7.4.2 Análise dos fotogramas do episódio “Irmãozinho Do Jorel”

A figura 41 apresenta uma estética distinta daquela usualmente exibida na animação. Isso ocorre enquanto Irmão do Jorel transita por vários espaços dentro de casa e eventualmente entra no videogame que Jorel está jogando. O jogo em questão não é exclusivo do universo ficcional da série, mas um produto licenciado disponível para os fãs da franquia adquirirem fora do contexto do desenho animado. Essa ocorrência delinea uma estratégia transmidiática por parte dos produtores, que elaboram narrativas que extrapolam os limites do produto original.

O jogo evoca os clássicos videogames de fliperama no estilo *beat 'em up* (A), que podem ser traduzidos tanto como “jogos de briga de rua” ou “bater e andar”, que são caracterizados por uma jogabilidade em duas dimensões em que o objetivo é derrotar os inimigos em combate corpo a corpo e progredir de níveis. Geralmente, os gráficos pré-renderizados adotam uma estética pixelada e os movimentos são restritos ao avanço vertical do cenário, exigindo que o jogador progrida da esquerda para a direita (B). “Streets of Rage” e “Final Fight” são exemplos conhecidos de jogos nesse estilo.

Figura 41 – Análise do fotograma E1T3F1 do episódio “Irmãozinho do Jorel”



Fonte: Montagem realizada pela autora.

O jogo "Punhos da Verdade Brutal" foi concebido em 2016 pela empresa Big Green Pillow como parte do universo expandido da série "Irmão do Jorel" (2014) e como estratégia de marketing para a divulgação da segunda temporada da animação. Esse título marca o primeiro jogo da franquia, apresentando como protagonista o herói Steve Magal e contando com uma narrativa original idealizada pelo criador da série Juliano Enrico. Destaca-se que esta não é a única aparição do jogo ao longo da série, sendo frequentemente mencionado em diversos episódios, inclusive aludindo a uma eventual sequência intitulada "Punhos da Verdade Brutal II" (Irmão [...], 2016).

Figura 42 – Análise dos fotogramas E1T3F2 a E1T3F5 do episódio “Irmãozinho do Jorel”



Fonte: Montagem realizada pela autora.

A partir deste ponto, as amostras evidenciam características previamente descritas e presentes nos demais fotogramas, motivando a decisão de agrupar a sequência para análise. Nos pontos A e F, identificamos elementos comuns ao imaginário coletivo, como um porta-sacolas decorativo, típico de residências brasileiras, e um brinquedo aquático conhecido como *Banana Boat*, frequentemente encontrado em praias nacionais. Além disso, observamos referências a marcas reconhecidas, como a caixa de cereal matinal (B), possivelmente relacionada à marca Kellogg's, e a caixa de fósforos (C), que guarda semelhança com a marca Fiat Lux. O biscoito na mão de Lara (D) assemelha-se ao tradicional biscoito Globo, comumente comercializado nas praias do Rio de Janeiro, enquanto o carrinho de picolé (E) faz alusão à antiga logomarca da marca de sorvetes Kibon. Adicionalmente, são apresentados os patos da família em suas versões ainda filhotes (G), sugerindo uma proximidade de idade entre os animais de estimação e o protagonista da história.

Figura 43 – Análise do fotograma E1T3F6 do episódio “Irmãozinho do Jorel”



Fonte: Montagem realizada pela autora.

O último fotograma (E1T3F6) retrata Irmão do Jorel e Lara chegando à praia e percebendo que sua família está direcionando sua atenção para Jorel, que acaba de receber mais um prêmio. Seu Edson segura uma câmera fotográfica e registra o momento do filho, marcando a segunda ocasião em que o personagem é visto segurando um equipamento fotográfico durante a análise dos fotogramas nesta dissertação. Ao longo das quatro temporadas, há outros exemplos dessa característica, o que demonstra uma forte afinidade do personagem com as artes em geral, especialmente aquelas relacionadas ao teatro, à atuação e à televisão.

No ponto B, Jorel é retratado segurando um prêmio, o troféu que ele segura é o mesmo entregue por Steve Magal após a corrida no primeiro episódio da série, “Capacete Mega Master”. Essa repetição sugere que Jorel se destaca entre os irmãos desde a infância, o que justifica a escolha do “nome” do protagonista. Mais adiante, na quarta temporada, o episódio “Primo do Jorel” é centrado no restante da família, em que os parentes da Vovó Gigi se referem à família pelo nome de “Jorels” em vez de utilizar o sobrenome de fato da família.

Além disso, uma questão de interesse sobre esse episódio é que a segunda temporada termina com a partida de Lara para o Japão, e esse episódio começa com Irmão do Jorel sentindo falta de sua amiga Lara. Em produções *live action*, alterações narrativas dos personagens principais geralmente ocorrem por razões de produção ou

indisponibilidade do ator para continuar na série. No entanto, na animação, existe liberdade para manipular os personagens conforme necessário. Portanto, a mudança de Lara para o Japão não afeta sua presença no restante da temporada. Na verdade, ela continua presente, levantando a questão do motivo pelo qual ela se afastou do núcleo principal do desenho animado. Uma possibilidade é a oportunidade de incorporar elementos dos animes japoneses, populares no Brasil, à narrativa de Irmão do Jorel, fato observado ao longo da terceira temporada.

### **7.5 Temporada 4, episódio 1: Em Busca do Edson Perdido**

O episódio “Em Busca do Edson Perdido” se inicia com a televisão anunciando o desaparecimento de Seu Edson, o pai da família de Irmão do Jorel, enquanto ele flutuava em cima de um coco mágico. Enquanto a família se reúne em torno da televisão, Danuza, a mãe, está ao telefone tentando contatar um especialista em abduções alienígenas. Nesse ínterim, Lara aparece e questiona se Seu Edson foi encontrado. Na televisão, é exibido o desaparecido sendo carregado por uma multidão e segurando um papel, levando Lara a indagar sobre o conteúdo do documento, e o Irmão do Jorel responde que são verdades que o pai revelaria ao mundo.

Lara e o Irmão do Jorel, então, empreendem uma jornada em busca do bilhete deixado por Seu Edson, na tentativa de o encontrar. Chegando ao local, descobrem o bilhete nas mãos de Wonderlay, porém não conseguem compreender a letra de Seu Edson. Logo em seguida, o policial Rambozo chega e solicita que as crianças deixem o local, recolhendo o bilhete deixado pelo desaparecido.

Na continuidade da busca por pistas sobre o paradeiro de seu pai, o Irmão do Jorel decide procurar o Oráculo, situado no topo de um monte. Este monte, denominado Almeida Borges, é revelado pelo Irmão do Jorel a Lara como o local onde seu pai, desaparecido, teria descoberto verdades sobre o mundo e sentido a necessidade de compartilhar tal conhecimento. Lara sugere que eles subam o monte em busca de pistas, mas o Oráculo adverte sobre a necessidade de preparação para desvendar os mistérios do mundo. O Irmão do Jorel apresenta o papel deixado por seu pai ao Oráculo para leitura, mas este declara que, apesar de possuir todas as respostas do mundo, é incapaz de decifrar o conteúdo devido à caligrafia ilegível.

Lara tenta reconfortar seu amigo sugerindo que, pelo menos, seu pai desapareceu enquanto seguia seus desejos. Posteriormente, os dois concebem a

ideia de realizar seus próprios desejos na esperança de encontrar Edson também. Logo após isso, o policial Rambozo surge e detém os dois sob a acusação de destruírem um castelo de areia, configurando o delito de dano à propriedade privada de areia.

Durante o interrogatório, Lara indaga por que o policial não está investigando o desaparecimento de Edson. Rambozo responde que, quando Edson reaparecer, ele mesmo o prenderá por causar seu próprio desaparecimento. A vinheta de encerramento com os créditos finais é exibida. Entretanto, surpreendentemente, é seguida pela cena em que Lara e o Irmão do Jorel se deparam com um Rambozo paralisado e fogem da prisão. Descobrem então que o mundo todo está paralisado, exceto por eles. Mais tarde, o espectador vê a Vovô Juju e a Vovó Gigi, percebendo que elas também não são afetadas pela mutação que paralisou o mundo.

O coco mágico, que desapareceu com Seu Edson, surge com uma aparência demoníaca e persegue Lara e o Irmão do Jorel, que escapam em uma viatura policial. Em seguida, adentram um mundo em preto e branco e, posteriormente, um vácuo branco, no qual percebem que são os únicos com formas cambiantes em meio à ausência de elementos. Naquele vácuo, escutam a voz de Edson e o encontram, entregando-lhe o bilhete e questionando-o sobre a verdade que desejava revelar ao mundo.

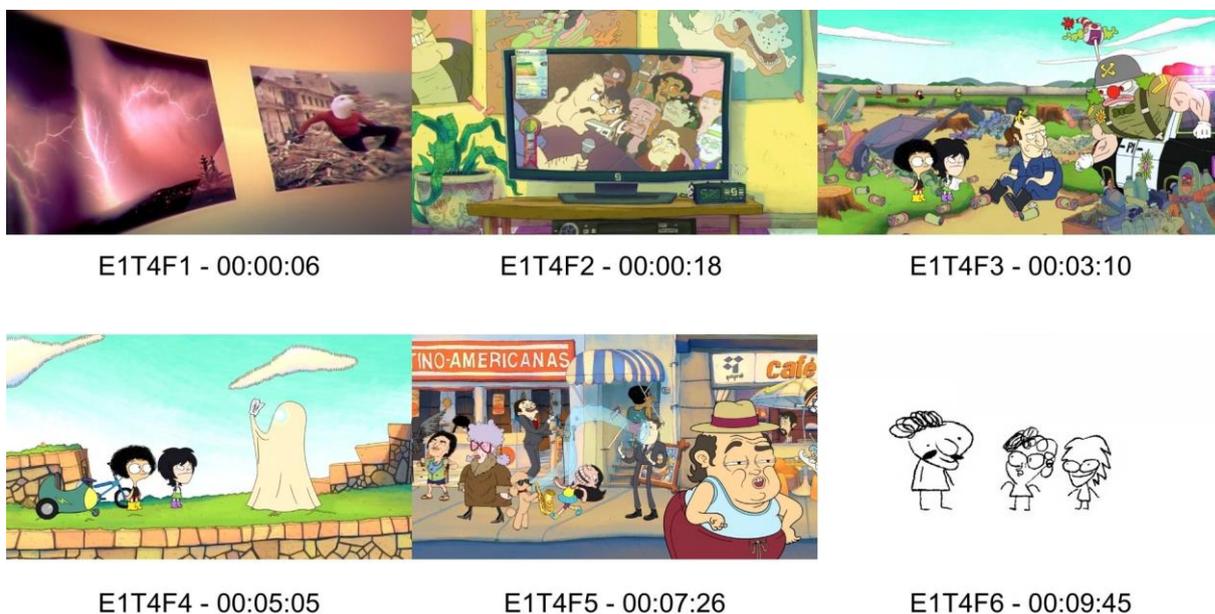
Edson lê a mensagem que revela que a realidade em que vivem e tudo o que dizem é controlado por alguém que escreve o que ocorre em seu mundo, pois eles são, na verdade, personagens de um desenho animado. Surpresos e nervosos, as duas crianças riem com incredulidade. O Irmão do Jorel indaga o pai sobre a natureza do coco mágico, ao que ele responde ser um alienígena. O mundo no vácuo começa a tremer e eles retornam ao seu mundo, onde são recebidos por Danuza. No entanto, algo parece estar fora do lugar nessa realidade, sugerindo que eles não estão em seu mundo verdadeiro.

#### *7.5.1 Sequência de fotogramas do episódio “Em Busca Do Edson Perdido”*

A quarta temporada representa uma ruptura significativa com as propostas das temporadas anteriores. Aqui, temas como o multiverso, a quebra da quarta parede e o questionamento dos personagens sobre seu papel na narrativa do desenho animado são explorados, criando um paradoxo no qual os personagens começam a perceber

sua condição como parte de um desenho animado, cuja narrativa depende da existência de um criador. Além disso, há uma maior experimentação em relação às técnicas e à linguagem utilizada.

Figura 44 – Sequência de fotogramas do episódio “Em Busca Do Edson Perdido”



Fonte: Montagem realizada pela autora.

O episódio se inicia com uma cena de plantão jornalístico (E1T4F1), na qual Roberto Perdigoto anuncia o desaparecimento de Seu Edson. A família de Irmão do Jorel assiste perplexa à notícia em busca de pistas sobre o sumiço do patriarca que está supostamente relacionado a um coco mágico enquanto o homem tentava revelar uma verdade ao mundo (E1T4F2). Essa narrativa é retomada no último episódio da terceira temporada, no qual Seu Edson desaparece durante um festival de rock. A quarta temporada retoma essa situação, com Lara e o Irmão do Jorel embarcando em uma jornada para encontrar o pai da família.

Durante essa busca, percebem que Seu Edson carregava um bilhete, levando-os de volta ao local do festival na tentativa de recuperá-lo (E1T4F3). Contudo, são abordados pelo policial Rambozo, que os orienta a sair do local. Eles partem em busca do Oráculo para compreender o conteúdo do bilhete (E1T4F4), porém nem o Oráculo compreende o que está escrito no documento.

A cena subsequente (E1T4F5) acontece após uma súbita interrupção do episódio, sugerindo seu término, com a tela de créditos surgindo. No entanto, o episódio continua marcando mais uma ruptura com a narrativa convencional. Após esse acontecimento, a cidade e todos os personagens ficam imobilizados, exceto Lara e o Irmão do Jorel, que seguem em sua busca. Por fim, eles encontram Seu Edson em um ambiente desprovido de cores, onde estão desenhados de maneira minimalista, sugerindo um vácuo temporal. Seu Edson revela que descobriu que eles são parte de um desenho animado e que tudo o que vivem e fazem já está predeterminado e escrito por roteiristas.

### *7.5.2 Análise dos fotogramas do episódio “Em Busca Do Edson Perdido”*

A Quarta temporada demonstra que a série reconhece que seu público amadureceu junto com a narrativa animada, buscando assim histórias mais conectadas com as novas tendências narrativas. Recentemente, houve uma crescente do uso do multiverso e metaverso nas linguagens audiovisuais. Um exemplo é o filme animado "Homem-Aranha no Aranhaverso" de 2018, que foi premiado com o Oscar e explora a narrativa dos multiversos. Além disso, empresas como a Meta<sup>56</sup> estão ingressando no mercado do metaverso, prometendo oferecer uma plataforma online em que as pessoas poderão experimentar e interagir em uma realidade virtual.

A quebra da quarta parede e a consciência dos personagens sobre sua existência não são conceitos novos em narrativas audiovisuais. No entanto, a ruptura com as convenções de linguagem preestabelecidas, buscando explorar tendências e desafios criativos para enriquecer a história com elementos inovadores dentro do universo ficcional da série, representa uma estratégia perspicaz para manter o interesse do espectador na experiência de consumir esse produto.

---

<sup>56</sup> Empresa responsável por redes sociais como Facebook e Instagram: <https://about.meta.com/br/>.

Figura 45 – Análise dos fotogramas E1T4F1 a E1T4F4 do episódio “Em Busca Do Edson Perdido”



Fonte: Montagem realizada pela autora.

A cena inicial do episódio apresenta uma estética que evoca os plantões de notícias veiculados na televisão aberta brasileira, particularmente os plantões da Rede Globo. Tal semelhança se manifesta tanto no formato visual do plantão quanto na escolha da trilha sonora, que serve para destacar a importância da notícia a ser anunciada e interrompe a programação regular para transmiti-la.

Além disso, é possível identificar outras referências externas, como a televisão exibida no ponto B. Trata-se de um modelo distinto da televisão vista no fotograma E1T1F4 da primeira temporada, que era uma TV de tubo. A televisão apresentada na cena atual possui tela fina, evidenciando sua novidade por meio de adesivos que indicam sua condição de produto recém-adquirido. Tais adesivos são frequentemente encontrados em eletrodomésticos adquiridos em lojas no Brasil. A introdução dessa nova televisão não ocorre de forma súbita, pois é mencionada na terceira temporada quando o Irmão do Jorel danifica a televisão antiga e os pais adquirem um novo aparelho para o lar.

As alusões a obras culturais continuam a ser incorporadas em cada fotograma, exemplificadas pela presença de um cartaz retratando uma criatura alada (C), remanescente do filme "A História Sem Fim", um clássico dos anos 80. Esse filme serve

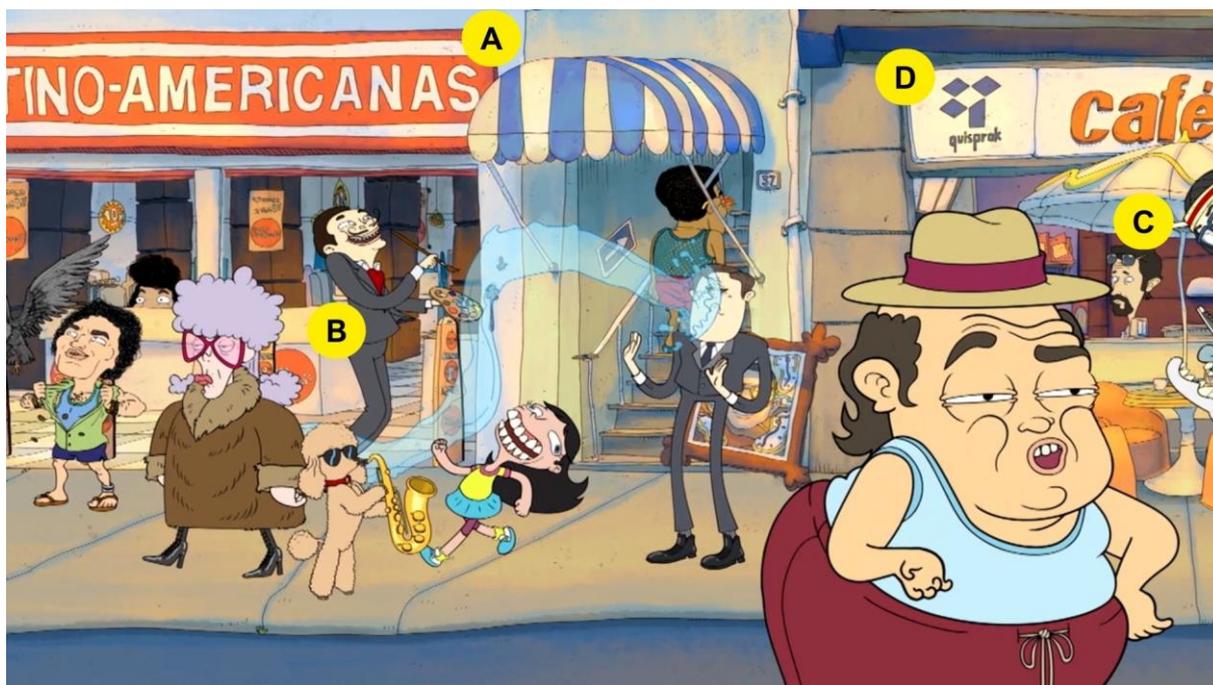
também como inspiração para um episódio inteiro que faz parte da primeira temporada, intitulado "A História Sem Começo, Meio e Fim".

A série "Irmão do Jorel" (2014) frequentemente faz uso de referências a filmes, livros ou histórias populares ao longo de suas temporadas. Por exemplo, na primeira temporada, há um episódio intitulado "Natureza Totalmente Selvagem", que se inspira no filme "Na Natureza Selvagem" de 2007. Além disso, na segunda temporada, há uma referência à obra "A Fantástica Fábrica de Chocolate", embora o episódio se intitule "A Fantástica Fábrica de Refrigerantes". O próprio episódio em análise, intitulado "Em Busca do Edson Perdido", demonstra uma clara referência à cultura popular, pois faz alusão à história de "O Elo Perdido".

No ponto D, há uma plateia que observa Edson. Destaca-se um personagem em estilo mangá e/ou anime (D) conhecido como *Microwave Warrior*, que referencia diversos personagens da cultura dos desenhos animados japoneses, com ênfase nos Cavaleiros do Zodíaco. Além disso, na cena subsequente, há a figura do Palhaço Rambozo (E), policial na série, cujo nome mescla referências ao Palhaço Bozo e ao personagem Rambo. Além disso, a viatura policial (F) em que o Palhaço Rambozo está lembra os modelos de viatura dos Estados Unidos vistos em filmes e séries.

Por fim, destaca-se a presença recorrente do personagem Oráculo (G) na série, desempenhando o papel de uma entidade superior que detém todas as respostas. Nesse contexto, o Irmão de Jorel busca a ajuda do Oráculo para encontrar seu pai. A figura do Oráculo, dotada de todo o conhecimento e toda a sabedoria, é uma constante na literatura e no cinema, especialmente em obras de época e na tragédia grega, nas quais é representada como uma entidade que detém o domínio sobre passado, presente e futuro. Um exemplo emblemático desse arquétipo é encontrado na tragédia grega, na obra "Édipo Rei" de Sófocles.

Figura 46 – Análise do fotograma E1T4F5 do episódio “Em Busca Do Edson Perdido”



Fonte: Montagem realizada pela autora.

A cena no fotograma E1T4F5 sucede o falso desfecho do episódio, marcado por uma interrupção no meio da narrativa, em que os créditos sobem e o espectador tem a opção de encerrar ali o episódio ou prosseguir para a continuação após a interrupção. Nesse momento, a cidade está paralisada, proporcionando uma oportunidade para identificar várias referências que estimulam o duplo código presente em "Irmão do Jorel". Por exemplo, no ponto A, as lojas "Latino-Americanas", que são uma adaptação das "Lojas Americanas"<sup>57</sup>.

Além disso, destaca-se a presença de uma figura que remete ao pintor Salvador Dalí em B, retratado pintando um quadro em seu estilo surrealista, em que há relógios derretidos, uma característica distintiva de sua obra. Outra referência que já apareceu nessa análise é o antigo logotipo da marca de sorvetes Kibon, denominada aqui "quisprok" (D). Há ainda uma alusão mais sutil (C), representada pelo desenho de um personagem do programa "Choque de Cultura"<sup>58</sup>, do canal da

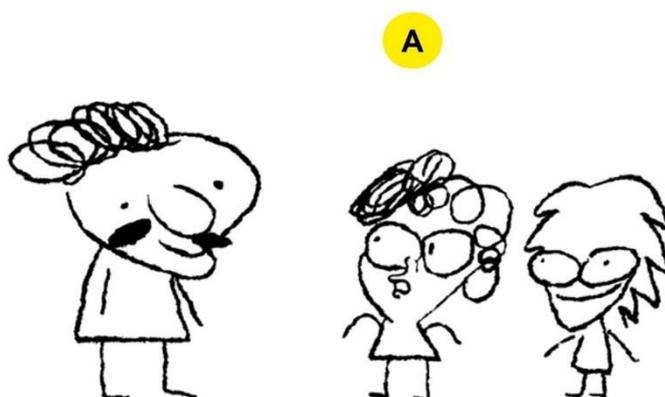
<sup>57</sup> Loja de varejo brasileira fundada em 1929 e presente em diversas cidades do país: <https://www.americanas.com.br/>.

<sup>58</sup> Choque de cultura é um quadro dentro do canal do YouTube da TV Quase. Coloco aqui o link de uma playlist com diversos vídeos desse quadro de humor: <https://www.youtube.com/watch?v=4u1w1UnqI0Y&list=PLA2Gd9vTv5MWbT1N-RVoT07MHkfjKkYVVV>.

"TV Quase" no YouTube, na qual figura o personagem de Daniel Furlan, conhecido como Renan.

Esse é um exemplo de como o espectador, além de consumir o conteúdo da Cartoon Network, é convidado a reconhecer uma referência a um produto de nicho, presente em um quadro de humor dentro de um canal de YouTube focado em críticas cinematográficas feitas por personagens que representam caminhoneiros. É relevante ressaltar que Daniel Furlan<sup>59</sup>, responsável pela voz de Carlos Felino na série, é aqui retratado em outro papel, exigindo uma atenção aguçada do espectador para identificar e compreender essa referência, especialmente devido à rapidez com que ela aparece na sequência do desenho.

Figura 47 – Análise do fotograma E1T4F6 do episódio “Em Busca Do Edson Perdido”



Fonte: Montagem realizada pela autora.

Por fim, avançamos para as cenas finais, nas quais os personagens Lara e Irmão do Jorel adentram um vácuo, um portal paralelo entre mundos, lugar em que Seu Edson está aprisionado. Nesse ambiente, eles aparecem desenhados de forma minimalista, em preto e branco, assemelhando-se a bonecos palitos. É neste momento que a grande revelação, guardada por Edson, é revelada: eles são, na

<sup>59</sup> Nascido em Vitória, Daniel Furlan é ator, comediante, roteirista e músico. Ele é reconhecido principalmente por seus trabalhos na área do audiovisual.

realidade, personagens inseridos dentro de um desenho animado. A alteração súbita na estética do desenho animado é intrigante. A série brinca com a noção de realidades paralelas, explorando diferentes técnicas visuais.

Essa abordagem não é exclusiva da quarta temporada; desde a primeira temporada, há elementos como vinhetas iniciais ou encerramentos realizados em *stop motion*. Contudo, a partir da quarta temporada, essa experimentação visual se intensifica, utilizando-se de formatos diversos para representar momentos distintos da narrativa e proporcionar ao espectador uma experiência singular por meio do estranhamento.

## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A animação brasileira inicialmente se desenvolveu de forma artesanal e distante de uma indústria que prevê a produção pautada por um mercado ativo financeiramente que dispõe de ampla tecnologia e mão de obra especializada. Esse formato de produção garantiu liberdade criativa e técnica aos realizadores ao passo que limitou a produção de obras que exigiam recursos financeiros para captação de talentos ou tecnologias da época.

O propósito desta dissertação foi aprofundar a compreensão do panorama brasileiro de produção de animações destinadas ao público adulto. Utilizei uma abordagem metodológica exploratória que incluiu revisão bibliográfica, análise de documentos, estudo da filmografia nacional de animação e investigação de áreas correlatas, como a legislação nacional de classificação indicativa. Os objetivos específicos compreenderam a identificação das mudanças nos formatos e linguagens das animações brasileiras para adultos, bem como a investigação das novas tendências nas narrativas animadas seriadas no Brasil.

No início do cinema de animação nacional, muitas obras eram direcionadas ao público adulto devido à falta de orientação mercadológica que estimulasse a demanda por animações para um público nichado. Dessa forma, as obras não eram pensadas para um público específico ou com intuito de gerar grande rentabilidade, e, sim, contar as histórias que seus realizadores intencionavam produzir.

O interesse pelo cinema de animação cresceu consideravelmente no Brasil com o aumento da popularidade dos desenhos animados na televisão, principalmente a partir da década de 1950. No contexto brasileiro, a produção nacional independente enfrentou significativas barreiras nos canais de televisão aberta, os quais, em sua maioria, tendiam a centralizar a produção de conteúdo, limitando as oportunidades para produções externas à emissora.

Especificamente no segmento de desenhos animados, prevalecia a preferência pela veiculação de conteúdos estrangeiros que já desfrutavam de sucesso internacional e podiam ser adquiridos a um custo mais acessível, conforme observado por Nesteriuk (2011). Diante desse cenário, a produção nacional de animação enfrentou desafios significativos até conseguir conquistar espaço nas telas dos telespectadores brasileiros.

Por outro lado, a animação destinada ao público adulto no Brasil, em geral, continua a percorrer um caminho marginal, encontrando sua veiculação principalmente em festivais e no formato de curta-metragem. Diferentemente de produções direcionadas ao público infantil, essas animações raramente ocupam as salas de cinema e, conseqüentemente, não obtêm um retorno financeiro substancial para seus realizadores. Como resultado, a falta de uma base sólida de público e o limitado acesso aos circuitos comerciais restringem a visibilidade e a viabilidade econômica dessas obras no mercado nacional.

Quanto à classificação indicativa, não existe uma regra rígida que determine se uma obra é exclusivamente destinada ao público adulto ou infantil. Em vez disso, há um conjunto de diretrizes que orientam a classificação de obras com base em seu conteúdo, considerando elementos explícitos relacionados a temas complexos. Essas diretrizes servem como um auxílio para os responsáveis por crianças e adolescentes na tomada de decisão sobre quais tipos de conteúdo são apropriados para serem consumidos por eles. Assim, uma obra animada não é necessariamente direcionada a um público específico apenas por ter uma classificação indicativa para maiores de idade, pois é possível encontrar obras adequadas para diferentes faixas etárias em diversas classificações indicativas, incluindo aquelas destinadas a públicos mais jovens.

O que foi observado é que, quando uma obra direcionada ao público adulto aborda temas que possam perturbar ou desafiar as visões mais conservadoras da sociedade e, conseqüentemente, ganha destaque no *mainstream*, há uma possibilidade de que essa obra seja mal interpretada e enfrente resistência por parte de setores da sociedade menos receptivos a esse tipo de conteúdo. Isso pode resultar em boicotes e dificultar o acesso do público-alvo que de fato se identifica com a obra, para quem ela foi concebida. Um exemplo dessa dinâmica é a série "Super Drags" (2018), que foi discutida nesta dissertação.

O cenário nacional começou a se modificar quando canais de televisão estrangeiros vêm para o Brasil e, através da Lei da TV paga, precisam transmitir conteúdos nacionais. Essa lei causa uma transformação em toda a cadeia audiovisual nacional, mas, em especial, no que nos diz respeito a essa pesquisa, cria-se uma lógica de produção de desenhos animados para canais da televisão paga, o que fomenta o mercado de animação nacional e possibilita o desenvolvimento de obras específicas para determinado público.

É evidente que uma narrativa pode passar por diversas mutações ao longo de seu processo criativo até atingir uma forma mais comercialmente viável para sua distribuição. Muitos realizadores enfrentam o desafio de apostar em narrativas originais, adaptando e modificando diferentes aspectos de enredo, personagens e estilo visual, de forma a adequá-las a uma lógica de indústria, tornando-as mais atrativas para potenciais públicos e investidores. Essas adaptações são frequentemente necessárias para tornar a produção de animação financeiramente possível, permitindo sua inserção no mercado.

Apesar dessa exigência de conteúdos animados voltados ao público infantil por parte de diversos canais de televisão após a implementação da Lei da TV paga, é notável que muitas dessas produções preservam a identidade autoral de seus criadores, estabelecendo, assim, um diálogo com o público adulto também. Um exemplo elucidativo dessa abordagem é observado no desenho "Irmão do Jorel" (2014). Nessa animação, a criatividade e a originalidade dos seus idealizadores são mantidas, permitindo que a obra transcenda a mera temática infantil e alcance uma apreciação mais ampla ao cativar também espectadores adultos que se identificam com os temas abordados no desenho animado. Esse fenômeno de criações animadas dialogando tanto com o público infantil quanto com o adulto pode ser explicado à luz do conceito do duplo código, conforme proposto por Umberto Eco (2018).

Na análise fundamentada no conceito de duplo código de Umberto Eco (2017) e no método analítico de Jullier e Marie (2009) no livro "Lendo as Imagens do Cinema", realizei conexões interdisciplinares por meio da coleta e análise de dados. A atenção se volta para a série "Irmão do Jorel" (2014) devido ao seu diálogo narrativo com a cultura brasileira, que ultrapassa o público infantil e alcança também o público adulto.

A análise de "Irmão do Jorel" (2014) revelou uma significativa preocupação por parte dos criadores e produtores em desenvolver um produto genuinamente brasileiro, enraizado em elementos do imaginário nacional, ao mesmo tempo em que desafia os espectadores a explorarem camadas mais profundas da narrativa, demandando um conhecimento prévio. Por meio do diálogo intertextual com obras da cultura popular e referências já estabelecidas, a série realiza uma conexão com um público mais atento.

Este conceito sugere a existência de uma narrativa que pode ser compreendida e apreciada pelo público em geral, sem necessariamente exigir o entendimento de todas as camadas metanarrativas inseridas pelo autor. No entanto, para os

espectadores capazes de decifrar essas nuances, a experiência de consumo da obra se torna mais rica e complexa.

Por fim, outro ponto que se destaca é a conexão entre a história pessoal do criador e a trama da série, em que elementos da vida do autor são adaptados para enriquecer a narrativa ficcional. Nesse sentido, o autor imprime sua essência na história, contribuindo para a singularidade e a autenticidade do produto final. Mesmo quando há a necessidade de atender às demandas da indústria, reconhece-se a importância de preservar a identidade da obra. Essa abordagem demonstra um equilíbrio entre a expressão criativa individual e a adaptação às exigências do mercado, resultando em uma narrativa que mantém sua integridade autoral, mesmo quando destinada a um público mais amplo.

Nesse contexto, o conceito de duplo código emerge como uma ferramenta que possibilita aos produtores conciliar simultaneamente os imperativos comerciais, mercadológicos e financeiros, visando à sustentabilidade, atendimento à demanda de mercado, e, concomitantemente, preservar a autenticidade, autoralidade e coerência com as aspirações pessoais dos criadores e animadores. Mantendo, assim, características intrínsecas à animação nacional desde seus primórdios, a artesanidade, criatividade e experimentação.

A proposta desta dissertação, desde sua fase de pré-projeto até a presente conclusão, teve como propósito contribuir de maneira significativa para a lacuna existente nas pesquisas científicas sobre a animação nacional destinada ao público adulto. Durante o mestrado, elaborei artigos e textos acadêmicos que abordaram aspectos pouco explorados no âmbito da animação destinada ao público adulto no contexto brasileiro. Essas investigações incluíram análises sobre a interconexão entre os filmes da cultura popular nacional, particularmente as pornochanchadas, e a produção de animação brasileira. Também foram explorados elementos reflexivos presentes na narrativa do filme "O Menino e o Mundo" (2013) que ressoam com o público adulto. Estes temas sugerem potenciais expansões para estudos mais abrangentes.

A condução desta dissertação foi pensada com a intenção de fomentar o desenvolvimento de pesquisas mais especializadas, contemplando diversas abordagens. Por exemplo, a presença deste conteúdo pode ser analisada levando-se em consideração variáveis como regiões geográficas, como no caso das animações gaúchas voltadas para o público adulto, ou, temáticas históricas e sua relação com

movimentos coletivos dentro das animações nacionais, além da investigação de gêneros específicos como o terror ou a comédia. Também se destacam possibilidades de estudo relacionadas às animações para adultos em formato de curta-metragem, seu emprego na publicidade e outras áreas de interesse que poderiam animar futuras pesquisas científicas.

## REFERÊNCIAS

ADULT SWIM. **Prepare-se para o [adult swim]**. [S.l.], [2023?]. Disponível em: <https://www.adultswim.com/br>. Acesso em: 20 jan. 2024.

ANGELI. **Todo Bob Cuspe**. 1ª Ed. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2015.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Senado Federal.

BRASIL. Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011. Dispõe sobre a comunicação audiovisual de acesso condicionado. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 13 set. 2011.

BRASIL. Ministério da Justiça e Segurança Pública. Secretaria Nacional de Justiça. Portaria Nº 171, 10 out. 2017. Diário Oficial da União, Brasília, seção 1, p. 85, 11 out. 2017. Secretaria Nacional de Justiça, 2017. Relatório de classificação indicativa do filme *Historietas assombradas – o filme*. Disponível em: <https://pesquisa.in.gov.br/imprensa/jsp/visualiza/index.jsp?data=11/10/2017&jornal=1&pagina=85&totalArquivos=184>. Acesso em: 29 jul. 2023.

BRASIL. Ministério da Justiça e Segurança Pública. Secretaria Nacional de Justiça. Departamento de Promoção de Políticas de Justiça. Guia prático de audiovisual. 4. ed. Brasília: Secretaria Nacional de Justiça, 2021a. Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/paginas-classificacao-indicativa/guia-de-classificacao>. Acesso em: 26 abr. 2022.

BRANDÃO, Zé. Nova temporada de Irmão do Jorel surpreende com episódio bilíngue e Emicida. Entrevistadora: Fernanda Talarico. **Splash Uol**: São Paulo, 2022. Disponível em: <https://www.uol.com.br/splash/noticias/2022/02/13/nova-temporada-de-irmao-do-jorel-surpreende-com-episodio-bilingue-e-emicida.htm>. Acesso em: 06. fev. 2024.

BONIN, Jiani Adriana. Revisitando os bastidores da pesquisa: práticas metodológicas na construção de um projeto de investigação. *In*: MALDONADO, Alberto Efendy [et al.]. **Metodologias de pesquisa em comunicação: olhares, trilhas e processos**. 2ª ed. – Porto Alegre: Sulina, 2011. P. 19 – 42.

BORGES, Rebeca. Séries de animação adultas conquistam público e crescem no mercado. **Correio Braziliense**. [S.l.], 12 de nov. de 2018. Disponível em: [https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2018/11/12/interna\\_diversao\\_arte,718939/series-de-animacao-para-adultos.shtml](https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2018/11/12/interna_diversao_arte,718939/series-de-animacao-para-adultos.shtml). Acesso em: 20 de nov. 2021.

CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique. **Animação Brasileira: 100 filmes essenciais**. Belo Horizonte: Letramento, 2018.

CARTOON Network | Irmão do Jorel | Making of: Criação | 2014. [S. l.]: Cartoon Network, 2014. 1 vídeo (1 min. 45 segs.). Publicado pelo canal Cartoon Network Brasil. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oz6Rsng0Qzs>. Acesso em: 23 out. 2021.

COELHO, Tatiana; NEVES, Marília. Sociedade Brasileira de Pediatria condena 'Super Drags', animação brasileira que é voltada para adultos. **G1**. [S. l.], 20 de jul. 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2018/07/20/sociedade-brasileira-de-pediatria-condena-super-drags-animacao-brasileira-que-e-voltada-para-adultos.ghtml>. Acesso em 24 jul. 2022.

DEL TORO, Guillermo. **[bio]**. [S. l.], [2015?]. X: @RealGDT. Disponível em: <https://twitter.com/RealGDT>. Acesso em: 20 dez. 2023.

DENIS, Sebastien. **O Cinema de Animação**. Tradução: Marcelo Felix. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

DIA Internacional da animação. **Sobre**. [S. l.], [2022]. Disponível em: <https://diadanimacao.com.br/>. Acesso em: 02 dez. 2022.

DINIZ, Aline. Conheça Adult Swim, canal dedicado à animações adultas como Rick and Morty. **Entretenimento UOL**, [S. l.], 2020. Disponível em: <https://entretenimento.uol.com.br/colunas/aline-diniz/2020/04/27/conheca-adult-swim-canal-dedicado-a-animacoes-adultas-como-rick-and-morty.htm>. Acesso em: 02 dez. 2023.

ECO, Umberto. **Confissões de um jovem romancista**. Tradução: Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Record, 2018. E-book. Título original: Confessions of a Young Novelist.

ENRICO, Juliano. "Irmão do Jorel": sucesso levou primeiro desenho brasileiro da Cartoon ao exterior. Entrevistador: Vix. Zappeando: [S. l.], 2017. Disponível em: <https://www.zappeando.com.br/entretenimento/irmao-do-jorel-sucesso-levou-primeiro-desenho-brasileiro-da-cartoon-ao-exterior>. Acesso em: 02 dez. 2023.

FUDÊNCIO E SEUS AMIGOS. Direção: Thiago Martins, Marco Pavão. Produção: Thiago Martins, Marco Pavão. São Paulo: Drogaria MTV de Desenhos Animados, 2005 – 2011. Série animada (6 temporadas).

GOMES, Luciana Andrade; SANTOS, Laura Torres S. O double coding na animação: a construção do desenho animado contemporâneo para adultos e crianças. *In*: INTERCOM, 30., 2007, Santos. **Anais do XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Intercom/Unisantia/Unisantos/Unimonte**. São Paulo: Intercom, 2007.

GUROVITZ, Lúcia. 10 itens de casa que ganharam o coração dos brasileiros e tornaram-se ícones da decoração. **Casa Vogue**, [S. l.], 2022. Disponível em: <https://casavogue.globo.com/Design/noticia/2022/05/10-itens-de-casa-que-ganharam-o-coracao-dos-brasileiros-e-tornaram-se-icone-da-decoracao.html>. Acesso em 06 de fev. 2024.

HARADA, Ana. 50 anos do Orelhão: um marco do design nostálgico das cidades. **Casa Abril**. [S. l.], 8 jun 2021. Disponível em: <https://casa.abril.com.br/design/50-anos-do-orelhao>. Acesso em 06 fev. 2024.

HISTORIETAS ASSOMBRADAS (PARA CRIANÇAS MALCRIADAS). Direção: Victor-Hugo Borges. São Paulo: Glaz Cinema e vídeo, 2005. 1 curta-metragem (15 min).

HISTORIETAS ASSOMBRADAS (PARA CRIANÇAS MALCRIADAS). Direção: Victor-Hugo Borges. Brasília: TV Brasil, 2010. 1 piloto de série (11 min).

HISTORIETAS ASSOMBRADAS (PARA CRIANÇAS MALCRIADAS). Direção: Victor-Hugo Borges. São Paulo: Glaz Cinema e vídeo, Cartoon Network; Rio de Janeiro: Copa Studio, 2013 -2016. Série animada (2 temporadas).

HISTORIETAS ASSOMBRADAS - O FILME. Direção: Victor-Hugo Borges. São Paulo: Glaz Cinema e vídeo; Rio de Janeiro: Copa Studio, 2017. 1 filme (90 min).

HOINEFF, Nelson. **A Nova Televisão. Desmassificação e o impasse das grandes redes**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1996.

HOLM, Nicholas. No more jokes: Comic complexity, Adult Swim and a political aesthetic model of humour. **European Journal of Cultural Studies**, [S.l.], v. 25, n. 2, p. 355–372, 2022.

IRMÃO DO JOREL. Criação: Juliano Enrico. Direção: Juliano Enrico e Henrique Soldado. Produção: Felipe Tavares. Produção executiva: Halina Agapejev e Zé Brandão. Rio de Janeiro: Copa Studio; São Paulo: Cartoon Network Brasil, 2014–. Série Animada (4 temporadas).

IRMÃO do Jorel Oficial. [**Primeiro jogo do Irmão do Jorel**]. [S. l.], 5 out 2015. Facebook: @irmaodojoreloficial. Disponível em: [https://www.facebook.com/irmaodojoreloficial/photos/a.1465070813780617/1789332841354411/?\\_rdc=1&\\_rdr](https://www.facebook.com/irmaodojoreloficial/photos/a.1465070813780617/1789332841354411/?_rdc=1&_rdr). Acesso em: 07 fev. 2023.

IRMÃO do Jorel. [S. l.], [2021?]. Disponível em: <https://copastudio.com/pt/irmao-do-jorel/>. Acesso em: 23 out. 2021.

CARDIM, Thiago. Você conhece o pai do Jorel?. **JUDAIO**, [S. l.], 2014. Disponível em: <https://judao.com.br/voce-conhece-o-pai-jorel/>. Acesso em: 06 fev. 2024.

JUNGLUTH, Marcos. Adult Swim deixa a programação da Warner Channel. **TVLaint - Televisão Latino-Americana e Internacional**, [S.l.], 2021. Disponível em: <https://br.tvlaint.com/2021/11/adult-swim-deixa-programacao-da-warner.html>. Acesso em: 03 dez. 2022.

LANG, Jamie. 2023 Academy Awards: ‘Guillermo Del Toro’s Pinocchio,’ ‘The Boy, The Mole, The Fox, And The Horse,’ ‘Avatar’ Win Oscars. **Cartoon Brew**, [S.l.], 2023. Disponível em: <https://www.cartoonbrew.com/feature-film/animated-feature-short-visual-effects-oscar-winners-226817.html>. Acesso em: 7 out. 2023.

LAPELOSO, Mariana. Adult Swim retorna ao Brasil como canal e mira em animes e produções nacionais. **Canal Tech**, [S.l.], 2023. Disponível em: <https://canaltech.com.br/entretenimento/adult-swim-retorna-ao-brasil-como-canal-e-mira-em-animes-e-producoes-nacionais-273163/>. Acesso em: 26 dez. 2023.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: Senac, 2009.

LIMA, Bernardo. MEC e Saúde querem alunos como 'agentes de saúde' em campanha contra dengue nas escolas. **O Globo**. Brasília, 2024. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/saude/noticia/2024/02/21/mec-e-saude-querem-alunos-como-agentes-de-saude-em-campanha-contra-dengue-nas-escolas.ghtml>. Acesso em: 22 fev. 2024.

LIPOVETSKY, Giles; SERROY, Jean. **A Tela Global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

MACHADO, Arlindo. **A Televisão levada a sério**. São Paulo: SENAC, 2003.

MARCHETI, Ana Flávia. **Trajatória do cinema de animação no Brasil**. São Paulo: Ed. do Autor, 2017.

MEGALIGA MTV DE VJS PALADINOS. Direção: Thiago Martins, Marco Pavão. Produção: Andréa Fragoso. São Paulo: Drogaria MTV de Desenhos Animados, 2003 – 2007. Série animada (3 temporadas).

BASTIDORES de bob cuspe - nós não gostamos de gente. [S. l.]: Canal Brasil, 2021. Publicado pelo canal Kiko Mollica. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IBV-SeeOCwc>. Acesso em: 08 dez. 2022.

MONTEIRO, Thaís. Cartoon Network cria faixa para millenials. **Meio&mensagem**. [S.l.], 30 out. 2018. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2018/10/30/cartoon-network-criafaixa-para-millennials.html>. Acesso em: 05 dez. 2022.

MOREIRA, Pedro. Duelos contra 76ers e Celtics e Magic x Bird: O 'Showtime' Lakers do início dos anos 80. **The Playoffs**. [S. l.], 2023. Disponível em: <https://www.theplayoffs.com.br/nba/duelos-contra-76ers-e-celtics-e-magic-x-bird-o-showtime-lakers-do-inicio-dos-anos-80/>. Acesso em: 06 fev. 2024.

MORENO, Antônio. **A Experiência Brasileira no Cinema de Animação**. Rio de Janeiro: Editora Artenova S.A., 1978.

MORENO, Antônio. Primórdios da animação brasileira: 1908-1973. In: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Pedro Henrique. **Animação Brasileira: 100 filmes essenciais**. 1ª ed. Belo Horizonte: Letramento, 2018. P. 329-334.

MULVEY, Laura. **Visual and other pleasures**. New York: Palgrave, 1989.

NASSIF, Luis. AnimaTV. Jornal GNN. [S. l.], 4 nov. 2010. Disponível em: <https://jornalggn.com.br/noticia/animatv/>. Acesso em: 01 jul. 2023.

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia da série de animação**. 1ª ed. São Paulo: Animatv, 2011.

NYKO, Diego; ZENDRON, Patricia. O mercado consumidor de animação no Brasil. **BNDES Setorial**, Rio de Janeiro, RJ, v. 25, n. 49, p. 7-27, mar. 2019. Disponível em: <http://web.bndes.gov.br/bib/jspui/handle/1408/17020>. Acesso em: 04 dez. 2022.

PANDOLFI, Fabiano Leandro. **Mediações tecnológicas no cinema brasileiro de animação**: um estudo sobre transformações nos processos de produção e nas dinâmicas do mercado. 2021. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Escola de Comunicação, Artes e Design – Famecos da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2021.

PRADO; Laryssa Moreira; SAVERNINI; Erika. A mulher no cinema de animação brasileiro: representação, representatividade e imagem da mulher em *Frivolidá, Dossiê Rê Bordosa e Guida*. In: LEITE, Sávio. **Diversidade na animação brasileira**. 1ª ed. Goiânia: MMarte, 2018.

O KAISER. Direção de Álvaro Marins (Seth). Brasil, 1917. [Filme perdido].

O MENINO e o mundo. Direção: Alê Abreu. Produção: Tita Tessler e Fernanda Carvalho. Brasil: Espaço Filmes e Filmes de Papel, 2013. 1 Filme (85 min.).

RIZZO, Sérgio. Macaco feio... macaco bonito. In: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Pedro Henrique. **Animação Brasileira: 100 filmes essenciais**. 1ª ed. Belo Horizonte: Letramento, 2018. P. 102-103.

ROCHA, Anderson Alves da. A Era de Ouro de Hollywood: história e modo de produção da indústria cinematográfica dos Estados Unidos (1910-1950). **Comunicologia - Revista de Comunicação da Universidade Católica de Brasília**, v. 12, n. 1, p. 19-34, 12 jul. 2019.

SALLEM, Márcio. As aventuras de Virgulino. In: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Pedro Henrique. **Animação Brasileira: 100 filmes essenciais**. 1ª ed. Belo Horizonte: Letramento, 2018. P. 100-101.

SCHNEIDER, Carla. **Decifrando a caixa preta do cinema de animação: arqueologia dos modos de produção de imagens técnicas**. 2014. Tese (Doutorado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014.

SCHODT, Frederik L. **Manga! Manga!**: The world of Japanese comics. New York: Kodansha International, 1986.

SE ANIME: Bob Cuspe, Cesar Cabral e Leandro Maciel. [Locução de]: Vinicius Augusto Bozzo, Cesar Cabral e Leandro Maciel. [S. l.]: Se anime, Cosmonerd, 21 jul. 2021. *Podcast*. Disponível em: [https://open.spotify.com/episode/6AdHoXLX7Q6SOY6rGqiBV0?si=IUrwUmifTNumW NJbtJg-Bw&utm\\_source=whatsapp](https://open.spotify.com/episode/6AdHoXLX7Q6SOY6rGqiBV0?si=IUrwUmifTNumW NJbtJg-Bw&utm_source=whatsapp). Acesso em: 29 nov. 2022.

SINFONIA AMAZÔNICA. Direção: Anélio Latini Filho. Rio de Janeiro: Latini Studios, 1953. 1 filme (61 min).

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. Contra a exposição de crianças e adolescentes a conteúdos impróprios na TV. **Sociedade Brasileira de Pediatria**. [S.l.] 16 de jul. 2018. Disponível em: <https://www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/contra-a-exposicao-de-criancas-e-adolescentes-a-conteudos-improprios-na-tv/>. Acesso em: 20 jul. 2023.

SOUZA, Eliana Silva de. 'Irmão do Jorel' prepara sua quarta temporada. **Estadão**, [São Paulo], 01 nov. 2020b. Disponível em: <https://cultura.estadao.com.br/noticias/televisao,irmao-do-jorel-prepara-sua-quartatemporada,70003496650>. Acesso em: 11 jan. 2022.

SOUZA, Eliana Silva de. Série 'Irmão do Jorel' vai estreiar na TV Cultura. **Estadão**, [São Paulo], 28 mar. 2020b. Disponível em: <https://cultura.estadao.com.br/blogs/sem-intervalo/serie-irmao-do-jorel-vai-estrear-na-tv-cultura/>. Acesso em: 11 jan. 2022.

SUPER DRAGS. Direção: Anderson Mahanski. Produção: Marcelo Pereira. Rio de Janeiro: Combo Studio, 2018. Série animada (1 temporada).

THOMSON, Ana Beatriz A.; CAINELLI, Marlene. Grounded theory: conceito, desafios e os usos na educação histórica. **Educ. Unisinos**, São Leopoldo, v. 24, p. 1-19, 2020.

TUCHOW, Ryan. CAKE snags Cartoon Network, Copa co-pro. **Kidscreen**, [S. l.], 24 set. 2020. Disponível em: <https://kidscreen.com/2020/09/24/cake-snags-cartoonnetwork-copa-co-pro/>. Acesso em: 21 maio 2023.

UM VÍDEO autoral brutal (é quase um documentário!) | irmão do jorel | cartoon network. [S.l.]: Cartoon Network, 2019. 1 vídeo (24min). Publicado pelo canal Cartoon Network Brasil. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qgKkTJGTMhc>. Acesso em: 21 maio 2023.

UMA HISTÓRIA DE AMOR E FÚRIA. Direção: Luiz Bolognesi. São Paulo: Gullane Entretenimento, Europa Filmes, Estúdio Luno, Mondo Cane Filmes, LightStar Studios, TeleImage, 2012. 1 filme (74 min).

VAL, Marina. Irmão do Jorel | Duas primeiras temporadas estão disponíveis na Netflix. **Jovem Nerd**, [S. l.], 9 dez. 2018. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/irmao-do-jorel-duas-primeiras-temporadasestao-disponiveis-na-netflix/>. Acesso em: 23 jan. 2024.

WOOS WHOOPEE. Direção: Otto Messmer. Estados Unidos: Pat Sullivan Cartoons, 1928. 1 curta-metragem (8 min).

YAMAJI, Fábio. Frivolité. *In*: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Pedro Henrique. **Animação Brasileira: 100 filmes essenciais**. 1ª ed. Belo Horizonte: Letramento, 2018. P. 319-321.

## APÊNDICE A – Filmes nacionais 1929 - 2023

	Filmes	Diretores	Ano	Duração
1	Macaco feio...macaco bonito	Luis Seel	1929	4 min
2	Frivolitá	Luis Seel	1930	3 min
3	As aventuras de Virgulino	Luiz Sá	1939	1 min
4	O dragãozinho manso	Humberto Mauro	1942	25 min
5	Sinfonia amazônica	Anélio Latini Filho	1953	61 min
6	Abstrações*	Bassano Vaccarini e Rubens Francisco Lucchetti	1960	3 min
7	o átomo brincalhão*	Roberto Miller	1964	5 min
8	Piconzé	Ippe Nakashima	1973	80 min
9	Ballet Lissajous*	José Parriot e A. Arcela Junior	1973	8 min
10	Reflexos*	Antônio Moreno, Stil	1974	6 min
11	Hamlet	José Rubens Siqueira	1975	6 min
12	Pudim de Morango	Imãos Wagner	1978	5 min
13	A saga da Asa Branca	Lula Gonzaga	1979	8 min
14	Meow!	Marcos Magalhães	1981	8 min
15	As aventuras da Turma da Mônica	Maurício de Sousa	1982	80 min
16	Animando	Marcos Magalhães	1983	13 min
17	Tzuba Tzuma	Flavio Del Carlo	1983	13 min
18	Faz mal... 2	Stil	1984	8 min
19	Boi Aruá	Chico Liberato	1984	60 min
20	A princesa e o robô	Maurício de Sousa	1984	93 min
21	Informística	Cesar Coelho	1986	7 min
22	Quando os morcegos se calam	Fabio Lignini	1986	5 min
23	Noturno	Aida Queiroz	1986	5 min
24	Frankstein Punk	Eliana Fonseca e Cao Hamburger	1986	12 min
25	Planeta Terra	Coletiva	1986	8 min
26	The Masp Movie	Salvador Messina, Sylvio Pinheiro, Hamilton Zini Jr.	1986	9 min
27	A garota das telas	Cao Hamburger	1988	15 min
28	Adeus	Céu D'Ellia	1988	8 min
29	O Reino Azul	Otto Guerra, José Maia, Lancast Mota, Eloar Guazelli	1989	15 min
30	Novela	Otto Guerra	1992	7 min
31	Squich!	Flavio Del Carlo	1992	15 min
32	El macho	Ennio Torresan	1993	9 min
33	Rocky & Hudson	Otto Guerra	1994	60 min
34	Jonas e Lisa	Zabelle Côte e Daniel Schorr	1994	9 min
35	Cassiopeia	Clóvis Vieira	1996	80 min
36	Campo branco	Telmo Carvalho	1997	13 min
37	Espantalho	Alé Abreu	1998	10 min
38	Castelos de vento	Tânia Anaya	1998	8 min
39	Amassa que elas gostam	Fernando Coster	1998	14 min
40	Deus é pai	Allan Sieber	1999	4 min
41	Cidade Fantasma	Lisandro Santos	1999	8 min
42	De janela pro cinema	Quiá Rodrigues	1999	13 min
43	Almas em chamas	Amaldo Galvão	2000	11 min
44	Chifre de camaleão	Marão	2000	6 min
45	O Grilo Feliz	Walbercy Ribas	2001	80 min
46	A História da calcinha	Gordeeff	2001	7 min
47	Terminal	Leonardo Cadaval	2002	7 min
48	A lasanha assassina	Ale McHaddo	2002	8 min
49	Alma Carioca - Um Choro de Menino	William Côgo	2002	5 min
50	Docinhos	Frederico Pinto e José Maia	2002	6 min
51	Soda Sexo	Andrés Lieban	2002	3 min
52	Juro que vi	Humberto Avelar e Sérgio Gomes	2003-2009	12 min cada
53	Aquarela	André Breitman e Andrés Lieban	2003	5 min
54	Engolervilha	Marão	2003	8 min
55	A Moça que Dançou Depois de Morta	Ítalo Cajueiro	2003	11 min

56	Ratos de Rua	Rafael de Paula Rodrigues	2003	5 min
57	Sushi Man	Pedro Luá	2004	20 min
58	Lar Doce Lar	CLÁUDIO ROBERTO & GORDEEFF	2004	7 min
59	Desirella	Carlos Eduardo Nogueira	2004	11 min
60	Historietas assombradas	Victor-Hugo Borges	2005	15 min
61	O Arroz Nunca Acaba	Marcelo Marão	2005	8 min
62	Deu no jornal	Yanko del Pino	2005	3 min
63	Pax	Paulo Munhoz	2005	14 min
64	Primeiro Movimento	Érica Valle	2006	6 min
65	Minhocas	Paolo Conti	2006	15 min
66	Wood & Stock	Otto Guerra	2006	80 min
67	Amigãozão	Andrés Lieban	2006	1 min
68	Vida Maria	Márcio Ramos	2006	9 min
69	Yansan	Carlos Eduardo Nogueira	2006	18 min
70	Leonel Pé-De-Vento	Jair Giacomini	2006	15 min
71	A Noite do Vampiro	Alê Camargo	2006	6 min
72	Os 3 porquinhos	Cláudio Roberto	2006	4 min
73	Disputa Entre o Diabo e o Padre pela Posse do Cênte-Fór na Festa do Santo Mendigo	Eduardo Duval, Francisco Tadeu	2006	11 min
74	Tyger	Guilherme Marcondes	2006	5 min
75	Ballons	Jonas Brandão	2007	1 min
76	Lúmen	Willian Salvador	2007	4 min
77	Casa de Máquinas	Daniel Herthel e Maria Leite	2007	5 min
78	Mercurio	Sávio Leite	2007	5 min
79	Até o sol raiá	Fernando Jorge e Leandro Amorim	2007	12 min
80	Passo	Alê Abreu	2007	4 min
81	O Paradoxo da Espera do Ônibus	Christian Caselli	2007	3 min
82	X-Coração - Curta-metragem	Lisandro Santos	2007	12 min
83	Animadores	Allan Sieber	2008	8 min
84	Dossiê Ré Barbosa	Cesar Cabral	2008	16 min
85	Pajerama	Léo Cadaval	2008	9 min
86	Belowars	Paulo Munhoz	2008	71 min
87	Calango Lengo	Fernando Miller	2008	10 min
88	O divino de repente	Fábio Yamaji	2009	6 min
89	Linhas e espirais	Diego Akel	2009	2 min
90	Josué e o pé de macaxeira	Diogo Viegas	2009	12 min
91	Eu queria ser um monstro	Marão	2009	8 min
92	Os anjos do meio da praça	Alê Camargo e Camila Carrossine	2010	10 min
93	Menina da chuva	Rosaria	2010	7 min
94	Imagine Uma Menina Com Cabelos De Brasil...	Alexandre Bersot	2010	10 min
95	Balanços e milkshakes	Erick Ricco e Fernando Mendes	2010	10 min
96	Morte e vida Severina	Afonso Serpa	2010	56 min
97	Tempestade	Cesar Cabral	2010	10 min
98	O céu no andar de baixo	Leonardo Cata Preta	2010	15 min
99	Dia estrelado	Nara Normande	2011	17 min
100	Furico & Fiofó	Fernando Miller	2011	8 min
101	Brasil Animado	Mariana Caltabiano	2011	78 min
102	Neomorphus	Gabriel Nóbrega	2011	3 min
103	Céu, inferno e outras partes do corpo	Rodrigo John	2011	8 min
104	O Morro da Guerra Eterna	Mauro D'Addio	2011	6 min
105	A Fábula da Corrupção	A Fábula da Corrupção	2011	8 min
106	Linear	Amir Admoni	2012	6 min
107	Peixonauta	Célia Catunda, Kiko Mistrorigo	2012	92 min
108	História antes de uma história	Wilson Lazaretti	2012	78 min

109	As aventuras do avião vermelho	Frederico Pinto e José Maia	2012	73 min
110	Ritos de passagem	Chico Liberato	2012	93 min
111	Cabeça papelão	Quiá Rodrigues	2012	20 min
112	O menino e o mundo	Alé Abreu	2013	80 min
113	Faroeste	Wesley Rodrigues	2013	18 min
114	Uma história de amor e fúria	Luis Bolognesi	2013	75 min
115	Até que a Sbórnia nos separe	Otto Guerra e Ennio Torresan Jr.	2013	83 min
116	Ed.	Gabriel Garcia	2013	14 min
117	Graffiti Dança	Rodrigo EBA!	2013	6 min
118	Fluxos	Diego Akel	2014	3 min
119	Viagem na Chuva	Wesley Rodrigues	2014	12 min
120	Guida	Rosana Urbes	2014	11 min
121	Cafe, um Dedo de Prosa	Mauricio Squarisi	2014	72 min
122	Castillo y el amado	Pedro Harres	2014	14 min
123	Hotel Farrapos	Lisandro Santos	2014	12 min
124	Égun	Helder Quiroga	2015	12 min
125	O quebra cabeça de Tarik	Maria Leite	2015	19 min
126	Até a China	Marão	2015	15 min
127	Caminho de gigantes	Alois Di Leo	2016	12 min
128	O ex-mágico	Mauricio Nunes e Olimpio Costa	2016	11 min
129	Quando os dias eram eternos	Marcus Vinicius Vasconcelos	2016	13 min
130	O projeto do meu pai	Rosaria	2016	6 min
131	Torre	Nádia Mangolini	2017	18 min
132	Vênus	Sávio Leite	2017	6 min
133	Lino - Uma Aventura de Sete Vidas	Rafael Ribas	2017	1h34
134	Historietas assombradas: o filme	Victor-Hugo Borges	2017	1h30
135	A Cidade Dos Piratas	Otto Guerra	2018	80 min
136	Tito e os Pássaros	Gustavo Steinberg, André Catoto, Gabriel Bitar	2018	73 min
137	A Princesa de Elymia	Silvio Toledo	2019	104 min
138	Umbrella	Helena Hilario, Mario Pece	2019	8 min
139	Contra-filé	Pedro Luá	2019	14 min
140	Os Under Undergrounds, o Começo	Nelson Botter Jr.	2020	106 min
141	Subsolo	Erica Maradona, Otto Guerra	2020	8 min
142	Uma Noite Antes do Natal	Nelson Botter Jr.	2020	8 min
143	O Pergaminho Vermelho	Nelson Botter Jr.	2020	90 min
144	Bob Cuspe - Nós Não Gostamos de Gente	Cesar Cabral	2021	90 min
145	Solitude	Tami Martins e Aron Miranda	2021	13 min
146	Tamo Junto	Pedro Della Conti	2021	6 min
147	CHEF JACK, O COZINHEIRO AVENTUREIRO	Artur Costa, Carlos Daniel, Guilherme Fiúza e Rodrigo Guimarães	2022	72 min
148	A Menina Atrás do Espelho	Iuri Moreno	2022	12 min
149	Mundo proibido	Alé Camargo e Camila Carrossine	2022	1h40
150	O Senhor Do Trem	Aida Queiróz, Cesar Coelho	2022	11 min
151	Perlimps	Alé Abreu	2023	80min



Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul  
Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação  
Av. Ipiranga, 6681 – Prédio 1 – Térreo  
Porto Alegre – RS – Brasil  
Fone: (51) 3320-3513  
E-mail: [propesq@pucrs.br](mailto:propesq@pucrs.br)  
Site: [www.pucrs.br](http://www.pucrs.br)