



UNIVERSIDADE DA AMAZÔNIA – UNAMA  
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, PÓS-GRADUAÇÃO E EXTENSÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO LINGUAGENS E  
CULTURA

LUNA CARVALHO DE LUCENA

**IRMÃO DO JOREL:** A representatividade cultural da animação brasileira e o  
consumo por fandoms

BELÉM  
2021

LUNA CARVALHO DE LUCENA

**IRMÃO DO JOREL: A representatividade cultural da animação brasileira e o consumo por fandoms**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Linguagens e Cultura (PPGCLC), da Universidade da Amazônia (UNAMA), como requisito para a obtenção do título de Mestre em Comunicação, Linguagens e Cultura.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Ivana Cláudia Guimarães de Oliveira.

Linha de Pesquisa: Sociedade, Representação e Tecnologias.

BELÉM  
2021

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Nazaré Soeiro

CRB2/ 961

---

401.41

L935i

Lucena, Luna Carvalho de.

Irmão do Jorel: a representatividade cultural da animação brasileira e o consumo por fandoms. / Luna Carvalho de Lucena. – Belém, 2021.

128 f.; il.: 21 x 30 cm.

Dissertação (Mestrado) – Universidade da Amazônia, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa e Extensão, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Linguagens e Cultura, 2021.

Orientador: Prof<sup>a</sup>. Dra. Ivana Cláudia Guimaraes de Oliveira.

1. Animação. 2. Análise crítica do discurso. 3. Irmão Jorel. 4. Identidade cultural. 5. Representações sociais. I. Oliveira, Ivana Cláudia Guimarães de. II. Título.

---

LUNA CARVALHO DE LUCENA

**IRMÃO DO JOREL: A representatividade cultural da animação brasileira e o consumo por fandoms**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Linguagens e Cultura (PPGCLC), da Universidade da Amazônia (UNAMA), como requisito para a obtenção do título de Mestre em Comunicação, Linguagens e Cultura.

BANCA EXAMINADORA:

---

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Ivana Cláudia Guimarães de Oliveira  
Universidade da Amazônia (UNAMA)

---

Examinadora Interna: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Lucilinda Ribeiro Teixeira  
Universidade da Amazônia (UNAMA)

---

Examinadora Externa: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Alda Cristina Costa  
Universidade Federal do Pará (UFPA)

Aprovado em: \_\_/\_\_/\_\_  
Conceito: \_\_\_\_\_

BELÉM  
2021

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus pais, Valdy Dias de Lucena Jr e Etienne Elise Carvalho de Lucena, pelo amor incondicional e apoio constante.

Aos meus avós, Jandira Pinheiro de Carvalho e Francisco Sales, por me ensinarem desde cedo que sonhos podem ser alcançáveis.

Aos meus avós, Valdy Dias de Lucena e Maria Auxiliadora Melo de Lucena, por me ensinarem a valorizar as oportunidades e as pessoas que a vida põe em nosso caminho.

À minha orientadora Ivana Cláudia Guimarães de Oliveira, pela fé no meu potencial e na minha pesquisa.

Às professoras Lucilinda Ribeiro Teixeira e Alda Cristina Costa, pela dedicação e acolhimento.

Aos professores e funcionários do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Linguagens e Cultura (PPGCLC) da Universidade da Amazônia (UNAMA), por fazerem parte desta jornada.

Ao amor e carinho da minha família e amigos.

“Na Belém de chuvas constantes  
dos anos 50  
Enxuguei meus sonhos  
na poeira do cinema”

(Franciso Sales de Carvalho)

## RESUMO

Devido ao incentivo legal da Lei 12.485 de setembro de 2011 ou “Lei da TV Paga”, houve uma maior abertura em canais TV fechada a produções de obras brasileiras, aumentando significativamente a quantidade de animações brasileiras sendo produzidas na última década, fazendo a análise deste mercado em crescimento e o consumo por seu público ainda mais importante. A primeira co-produção brasileira no canal de TV paga norte-americana Cartoon Network é a série de animação *Irmão do Jorel* (2014), trazendo temas como família e cotidiano infanto-juvenil, com referências nostálgicas a cultura popular brasileira e internacional das décadas de 1980 e 1990, assim como temas contemporâneos. A animação atraiu a identificação com seus públicos infanto-juvenil e adulto, agregando comunidades de fãs na Internet. O problema de pesquisa se trata de “Quais as experiências comunicativas estabelecidas entre obras de animação que retratam o cotidiano familiar infanto-juvenil no Brasil e perfis do YouTube que as assistem online?”, sendo que o objetivo central, em resposta, é analisar quais as experiências comunicativas estabelecidas entre obras de animação que retratam o cotidiano familiar infanto-juvenil no Brasil e perfis do YouTube que as assistem online, e os objetivos específicos são identificar as principais temáticas da obra *Irmão do Jorel* e analisar a presença de identificação por identidade cultural e cotidianidade na obra de animação e nos comentários. Os conceitos centrais para o cumprimento dos objetivos de pesquisa nas etapas de análise serão “identidade”, “cultura”, “representações sociais”, “engajamento em redes sociais”, “cultura de fãs”, e “cibercultura”. A metodologia utilizada é efetivada em três etapas: “A Criação de Categorias” referentes a temáticas principais extraídas de uma leitura exploratória de 18 episódios da série, a partir destas categorias há a segunda etapa, “A Coleta de Comentários” de fãs no canal oficiais do *Cartoon Network Brasil* no YouTube onde são postados vídeos referentes a série, e por meio de métodos da Análise de Conteúdo (AC) e Análise Crítica do Discurso (ACD), faz-se a classificação dos comentários de acordo com as categorias selecionadas. Por fim, na terceira etapa, “A Análise Discursiva”, busca-se identificar e analisar os discursos e práticas sociais no ambiente de consumo dos fandoms, por meio da Análise Crítica do Discurso, em conjunto com a metodologia das Representações Sociais e aparatos da Netnografia a fim de analisar o material online postado em comunidades de fãs dentro de seu contexto, como o método da ADMC (Análise do Discurso Mediada por Computador). Para a análise da imagem, fora aplicada a Análise Crítica do Discurso em conjunto com métodos da Análise de Imagem Interdisciplinar.

**Palavras-chaves:** Animação, análise crítica do discurso, *Irmão do Jorel*, identidade cultural, representações sociais.

## ABSTRACT

Due to the legal incentive of Law 12.485 of september of 2011, or “Paid TV Law”, there has been an increased openness to brazilian audiovisual productions in paid TV channels, significantly increasing the amount of brazilian animation productions being produced in the previous decade, making the analysis of this growing market and its consumption by its public even more important. The first brazilian co-production in the north-american paid TV channel Cartoon Network is the animation show *Irmão do Jorel* (2014), that brings themes such as family and the everyday life of a child, with nostalgic references to brazilian and international popular culture from the 1980s and 1990s, as well as contemporary themes. The animation attracted identification with children and adults alike, aggregating a community of fans online. The research question is “How are the communication experiences established between animation shows that portray the familiar daily life of children and youth in Brazil and profiles on YouTube that watch them online?”, being the central objective, as a result, analyzing how are the communication experiences established between animation shows that portray the familiar daily life of children and youth in Brazil and profiles on YouTube that watch them online, and the specific objectives are identifying the main themes in the show *Irmão do Jorel*, correlating the cultural identities and social representations with the thematic categories and analyzing the presence of identification by cultural identity and daily life representation in the animation show and in the comments. The central concepts for achieving these objectives during the analysis steps will be “identity”, “culture”, “social representations”, “engagement in social media”, “fan culture”, and “cyberculture”. The methodology used is effected in three steps: “The Creation of Categories” referring to the main themes extracted from an exploratory reading of all the episodes in the show produced so far, and from these categories we reach our second step, “The Collecting of Comments” from fans in non-official YouTube channels where videos of the show are posted by fans, and through methods of content analysis and critical discourse analysis, a classification of the comments according to the selected categories will be done. In the end, the third step, “The Analysis”, will have its main goal to identify and analyse the discourses and social practices in the consumption by the fandom, through critical discourse analysis, in conjunction with netnography tools in order to analyse the online material posted in fan communities within its online context, for example, with the method of discourse analysis mediated by computer. For the image analysis, critical discourse analysis will be applied in conjunction with methods of the interdisciplinary image analysis.

**Keywords:** Animation, critical discourse analysis, *Irmão do Jorel*, cultural identity, social representations

## LISTA DE IMAGENS

<b>Imagem 1</b> - Uma exibição de lanterna mágica.....	31
<b>Imagens 2 e 3</b> - Fenaquistoscópio e zootropo.....	32
<b>Imagem 4</b> - <i>Frame de Humorous Phases of Funny Faces</i> (1906).....	34
<b>Imagem 5</b> - <i>Gertie the Dinosaur</i> (1914) de Winsor McCay.....	35
<b>Imagem 6</b> - O Gato Felix.....	35
<b>Imagens 7 e 8</b> - <i>Trees and Flowers</i> (1932) e <i>Snow White and the Seven Dwarfs</i> (1937).....	36
<b>Imagem 9</b> - <i>Os Simpsons</i> (1989).....	37
<b>Imagens 10 e 11</b> - <i>Ren &amp; Stimpy</i> (1991) e <i>O Laboratório de Dexter</i> (1996).....	38
<b>Imagem 12</b> - <i>O Kaiser</i> (1917).....	39
<b>Imagens 13 e 14</b> - <i>O Dragãozinho Manso</i> (1942) e <i>Sinfonia Amazônica</i> (1953).....	40
<b>Imagem 15</b> - <i>Piconzé</i> (1972).....	41
<b>Imagem 16</b> - <i>Meow!</i> (1981).....	42
<b>Imagem 17</b> - <i>A Turma da Mônica em A Princesa e o Robô</i> (1984).....	42
<b>Imagens 18 e 19</b> - <i>Rocky &amp; Hudson</i> (1994) e <i>Cassiopeia</i> (1996).....	44
<b>Imagens 20, 21 e 22</b> - <i>Fudêncio e os seus amigos</i> (2005), <i>Peixonauta</i> (2009) e <i>Osmar, a Primeira Fatia do Pão de Fôrma</i> (2008).....	45
<b>Imagem 23</b> - <i>Irmão do Jorel</i> (2014).....	47
<b>Imagens 24 e 25</b> - <i>Design</i> original, <i>Tirinha de Irmão de Jor-El</i> .....	48
<b>Imagem 26</b> - Personagens de <i>Irmão do Jorel</i> .....	50
<b>Imagem 27</b> - O Fenomenal Capacete com Rodinhas.....	79
<b>Imagens 28 e 29</b> - O Fenomenal Capacete com Rodinhas II e III.....	80
<b>Imagens 30 e 31</b> - O Pequeno Mestre do Gi Gitsu e Shostners Shopping.....	81
<b>Imagens 32 e 33</b> - <i>Meu Segundo Amor I e II</i> .....	85
<b>Imagens 34 e 35</b> - <i>Elefante de Porcelana I e II</i> .....	87
<b>Imagem 36</b> - Carlos Felino Conselheiro Amoroso.....	88
<b>Imagens 37 e 38</b> - <i>Gangorras da Revolução I e II</i> .....	90
<b>Imagens 39 e 40</b> - O Fenomenal Capacete com Rodinhas IV e V.....	92
<b>Imagens 41 e 42</b> - <i>Curtição sem Limites e Irmãozinho do Jorel</i> .....	94
<b>Imagens 43 e 44</b> - <i>Shostners Shopping II e III</i> .....	96
<b>Imagens 45 e 46</b> - <i>Hashtag Art I e II</i> .....	97
<b>Imagens 47 e 48</b> - <i>Fúria e Poder Sobre Rodas I e II</i> .....	98

<b>Imagem 49</b> - Fúria e Poder Sobre Rodas III.....	99
<b>Imagem 50</b> - Fúria e Poder Sobre Rodas IV.....	101
<b>Imagem 51</b> - Jardim da Pesada.....	101
<b>Imagem 52</b> - Hashtag Art III.....	102
<b>Imagens 53 e 54</b> - Fluffy o Golfinho Assassino e Curtição sem Limites II.....	103
<b>Imagens 55 e 56</b> - Carlos Felino Conselheiro Amoroso II e O Fenomenal Capacete com Rodinhas VI.....	105
<b>Imagem 57</b> - Eject Especial.....	107
<b>Imagens 58 e 59</b> - Irmãozinho do Jorel II e Xou da Xuxa.....	107
<b>Imagem 60</b> - Meu Segundo Amor III.....	109
<b>Imagens 61 e 62</b> - O Fenomenal Capacete com Rodinhas VII e Clube da Luta Livre.....	110
<b>Imagem 63</b> - Meu Segundo Amor IV.....	111

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1</b> - Categorias e seus Indicadores.....	73
<b>Quadro 2</b> - Categorias da Primeira Temporada de Irmão do Jorel.....	75
<b>Quadro 3</b> - Categorias da Segunda Temporada de Irmão do Jorel.....	76
<b>Quadro 4</b> - Categorias da Terceira Temporada de Irmão do Jorel.....	76
<b>Quadro 5</b> - Dados das Categorias.....	77
<b>Quadro 6</b> - Dados dos Comentários.....	78
<b>Quadro 7</b> - Comentário 1.....	82
<b>Quadro 8</b> - Comentário 2.....	83
<b>Quadro 9</b> - Comentário 3.....	86
<b>Quadro 10</b> - Comentário 4.....	87
<b>Quadro 11</b> - Comentário 5.....	91
<b>Quadro 12</b> - Comentário 6.....	91
<b>Quadro 13</b> - Comentário 7.....	95
<b>Quadro 14</b> - Comentário 8.....	100
<b>Quadro 15</b> - Comentário 9.....	102
<b>Quadro 16</b> - Comentário 10.....	104
<b>Quadro 17</b> - Comentário 11.....	106
<b>Quadro 18</b> - Comentário 12.....	108
<b>Quadro 19</b> - Comentário 13.....	112
<b>Quadro 20</b> - Comentário 14.....	112

## LISTA DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1</b> - Mapa das Mediações de Jesús Martín-Barbero.....	22
--	----

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>1</b>
<b>1 CONCEITOS CENTRAIS.....</b>	<b>6</b>
1.1 IDENTIDADE, CULTURA E REPRESENTAÇÕES SOCIAIS.....	7
1.2 MEDIAÇÕES.....	16
1.3 INTERNET E CULTURA PARTICIPATIVA: A CIBERCULTURA.....	23
<b>2 A ANIMAÇÃO: HISTÓRIA E CENÁRIO ATUAL .....</b>	<b>29</b>
2.1 A ANIMAÇÃO NO MUNDO.....	30
2.2 A ANIMAÇÃO NO BRASIL.....	38
<b>3 IRMÃO DO JOREL.....</b>	<b>46</b>
<b>4 METODOLOGIA DE ANÁLISE .....</b>	<b>52</b>
<b>5 RESULTADOS E DISCUSSÕES.....</b>	<b>72</b>
5.1 A CRIAÇÃO DAS CATEGORIAS E A COLETA DOS COMENTÁRIOS.....	72
5.2 A ANÁLISE DISCURSIVA.....	78
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>114</b>
<b>REFERENCIAL TEÓRICO .....</b>	<b>115</b>

## INTRODUÇÃO

Em um contexto de crescimento da produção de animação no Brasil durante esta década, ao ponto de passar da produção de duas séries de animação a 44 entre 2007 e 2017<sup>1</sup>, *Irmão do Jorel* (2014) fora selecionado por fazer parte desta nova leva de produções nacionais de animação. Além do aumento na produção, temos como característica marcante de *Irmão do Jorel* sua presença de cotidianidade (BARBERO, 1997), relacionando-se com o familiar e a vivência infanto-juvenil, assim como utilizando-se de detalhes que aproximam a série da experiência cultural brasileira. Estas aproximações estão inseridas dentro de um funcionamento específico à instituições midiáticas em uma sociedade “midiaticizada”, na qual estas representações estruturam e se relacionam com as percepções da vida social (SODRÉ, 2001; SODRÉ, 2007).

Nesta pesquisa, a finalidade foi analisar “Quais as experiências comunicativas estabelecidas entre obras de animação que retratam o cotidiano familiar infanto-juvenil no Brasil e perfis do YouTube que as assistem online?”. O objeto de pesquisa é uma co-produção da estadunidense *Cartoon Network* e da brasileira *Copa Studios*<sup>2</sup>, tendo grande visibilidade no canal de TV paga da co-produtora norte-americana<sup>3</sup>. Sendo a primeira produção completamente brasileira lançada pelo canal, conta atualmente com três temporadas e um total de 78 episódios, com uma quarta temporada prevista para abril de 2021<sup>4</sup>, sendo exibido atualmente no canal pago *Cartoon Network* das segundas às sextas às 13h<sup>5</sup>, no canal aberto TV Cultura de segunda a sexta, às 18h<sup>6</sup>, e disponível na plataforma de *streaming Netflix* desde dezembro de 2018<sup>7</sup>.

---

<sup>1</sup>Plano Nacional de Cultura. Brasil lança maior número de animações em 22 anos. Disponível em: <<http://tiny.cc/nvr1ez>> Acesso em: 17 de Setembro de 2019.

<sup>2</sup>Exame. Cartoon Network estreia primeira animação na América Latina. Disponível em: <<http://tiny.cc/v2r1ez>> Acesso em: 29 de agosto de 2019.

<sup>3</sup>UOL. Cartoon Network é o canal da TV paga brasileira mais visto entre as crianças. Disponível em: <<http://tiny.cc/i4r1ez>> Acesso em: 29 de agosto de 2019.

<sup>4</sup>Correio do Interior. Irmão do Jorel estreia quarta temporada em 2 de abril. Disponível em: <<https://www.correiodointerior.com.br/irmao-do-jorel-estreia-quarta-temporada-em-2-de-abril/>> Acesso em: 22 de março de 2021.

<sup>5</sup>TV Magazine. Disponível em: <<https://www.tvmagazine.com.br/guia/pesquisa>>. Acesso em: 02 de maio de 2020.

<sup>6</sup>TV cultura. Disponível em: <<https://cultura.uol.com.br/programas/irmaodojorel/>>. Acesso em: 10 de setembro de 2020.

<sup>7</sup>UOL. Observatório do Cinema. Irmão do Jorel | Netflix disponibiliza primeiras temporadas da serie. Disponível em: <<https://observatoriodocinema.uol.com.br/series-e-tv/2018/12/irmao-do-jorel-netflix-disponibiliza-primeiras-temporadas-da-serie>> Acesso em: 10 de setembro de 2020.

*Irmão do Jorel* (2014) conta a história de um garoto de 7 anos (no início da série) que não tem seu nome anunciado e passa a ter como referência e identificação “Irmão do Jorel”. Filho caçula de uma família excêntrica de acumuladores<sup>8</sup>, é ofuscado pelo seu irmão mais velho popular e querido, Jorel. A inspiração principal para as personagens é a família do criador Juliano Enrico, em memórias da equipe de produção<sup>9</sup>, e em objetos aleatórios guardados na casa do criador<sup>10</sup>.

Tendo os temas fortemente presentes de família e nostalgia, com muitas referências a cultura popular brasileira e internacional do fim do século XX, *Irmão do Jorel* é popular com os públicos infanto-juvenil e adulto, sendo o desenho mais visto do canal *Cartoon Network* em seu ano de lançamento, 2014<sup>11</sup>, e um dos mais assistidos no primeiro semestre de 2020<sup>12</sup>, e este foi um dos motivos principais da escolha deste como objeto de estudo.

Uma das maneiras de se buscar familiaridade e identificação com seus públicos é a partir da cotidianidade dos temas, sendo próximos de vivências do cotidiano infanto-juvenil brasileiro. Segundo o criador da série Juliano Enrico, “Todo mundo pode ser o irmão do Jorel: aquela criança comum que sempre fica atrás dos próprios irmãos. É por isso que o irmão do Jorel não tem nome: somos todos ele”<sup>13</sup>.

Outra maneira é através da aproximação cultural, como em detalhes visuais a partir de sua ambientação, com casas de alvenaria e uso da língua portuguesa no plano de fundo. Zé Brandão, produtor do Copa Studio, comenta em entrevista sobre a participação da série no festival de Annecy<sup>14</sup>, que “o Brasil é o Irmão do Jorel do mundo”, e que haveria uma identificação mútua entre o protagonista e o Brasil como um país em desenvolvimento. Zé

---

<sup>8</sup>Cartoon Network. Irmão do Jorel. Disponível em: <<https://www.cartoonnetwork.com.br/show/irmao-do-jorel>> Acesso em: 18 de novembro de 2019.

<sup>9</sup>YouTube. Cartoon Network | Irmão do Jorel | Making of: Criação | 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oz6Rsng0Qzs>> Acesso em: 23 de julho de 2019.

<sup>10</sup>YouTube. UM VÍDEO AUTORAL BRUTAL (É QUASE UM DOCUMENTÁRIO!) | Irmão do Jorel | Cartoon Network. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qgKkTJGTmhc>> Acesso em: 18 de novembro de 2019.

<sup>11</sup>RD1. Cartoon Network comemora audiência na América Latina. Disponível em: <<https://rd1.com.br/cartoon-network-comemora-audiencia-na-america-latina/>> Acesso em: 18 de fevereiro de 2020.

<sup>12</sup>Abc da Comunicação. Cartoon Network é líder de audiência entre as crianças no primeiro semestre de 2020. Disponível em: <<https://www.abcdacomunicacao.com.br/cartoon-network-e-lider-de-audiencia-entre-as-criancas-no-primeiro-semestre-de-2020/>> Acesso em: 18 de fevereiro de 2020.

<sup>13</sup>Superinteressante. Batemos um papo com Juliano Enrico, criador do ‘Irmão do Jorel’. <<https://super.abril.com.br/cultura/batemos-um-papo-com-juliano-enrico-criador-do-irmao-do-jorel/>> Acesso em: 18 de novembro de 2019.

<sup>14</sup>As animações brasileiras em competição no Festival de Annecy. *YouTube*. <<https://www.youtube.com/watch?v=kdSDC0UI8a0&>> Acesso em: 19 de novembro de 2019

Brandão afirma que a brasilidade da obra está nos pequenos detalhes, como a presença de orelhão em lugar de cabines telefônicas.

Outro motivo para a escolha de “Irmão do Jorel” fora a série alcançar reconhecimento internacional e se tornar um sucesso de recepção, sendo líder de audiência em seu ano de lançamento (2014)<sup>15</sup>, ganhando o prêmio de “Melhor roteiro infanto-juvenil” no festival TELAS de 2015<sup>16</sup>, e o Prêmio Quirino de Melhor Animação ibero-americana em 2019 na Espanha<sup>17</sup>, assim como representou o Brasil no festival de animação de Annecy em 2018<sup>18</sup>.

A série animada alcançou popularidade no canal a cabo, sendo dublada para o espanhol e atualmente conta com o alcance total do canal co-produtor na América Latina<sup>19</sup>. Está também fortemente presente na Internet, com páginas de fãs no *Facebook*, *fanarts* (peças artísticas de fãs, como desenhos e pinturas) no *Instagram* e vídeos postados por fãs no YouTube, onde o canal *Cartoon Network Brasil* também compartilha conteúdo oficial.

Por sua vez, o vínculo entre autor e objeto de estudo, desde o princípio, fora estabelecido pelos elementos culturais nacionais somados à qualidade técnica e alcance da série de animação. Com grande interesse na temática de séries de animação como um todo, a presença de uma obra que retrata o cotidiano brasileiro para um público nacional e internacional por si só a permitiu se destacar.

O Brasil é o país que mais está conectado nas redes sociais em toda a América Latina. 74% da população brasileira utilizou a Internet entre outubro de 2019 e março de 2020<sup>20</sup>, sendo que cerca de 94% da população brasileira que utiliza a Internet, acessa o YouTube, Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat, Pinterest e/ou LinkedIn<sup>21</sup>, redes sociais que abarcam desde a representação oficial de grandes empresas, até criadores de conteúdos alternativos. A popularidade do consumo de conteúdo na Internet permite a organização de usuários por

---

<sup>15</sup>UOL. Sucesso no Cartoon, “Irmão do Jorel” terá 2ª temporada; conheça o desenho. Disponível em: <<https://tvefamosos.uol.com.br/noticias/redacao/2015/12/08/sucesso-no-cartoon-irmao-do-jorel-tera-2-temporada-conheca-o-desenho.html>> Acesso em: 13 de novembro de 2019

<sup>16</sup> TELAS – 2º Festival Internacional de TV anuncia vencedores. *Ancine*. Disponível em: <<http://tiny.cc/yb21ez>> Acesso em: 23 de outubro de 2019.

<sup>17</sup> 'Irmão do Jorel' vence prêmio de Melhor Animação ibero-americana. Disponível em: <<http://tiny.cc/pd21ez>> Acesso em: 27 de julho de 2019

<sup>18</sup> Ibid

<sup>19</sup> “Irmão do Jorel”: sucesso levou primeiro desenho brasileiro da Cartoon ao exterior. Disponível em: <<https://www.vix.com/pt/entretenimento/545904/irmao-do-jorel-sucesso-levou-primeiro-desenho-brasileiro-da-cartoon-ao-exterior>> Acesso em: 19 de novembro de 2019.

<sup>20</sup> AgênciaBrasil. Brasil tem 134 milhões de usuários de internet, aponta pesquisa. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-05/brasil-tem-134-milhoes-de-usuarios-de-internet-aponta-pesquisa>> Acesso em: 18 de dezembro de 2021.

<sup>21</sup> Olhar Digital. Brasil é o país que mais usa redes sociais na América Latina. Olhar Digital. Disponível em: <<http://tiny.cc/q6r1ez>> Acesso em: 29 de setembro de 2019.

interesses, sendo estes tão receptores quanto produtores dentro de seus respectivos nichos, formando comunidades de fãs ou “fandoms” (JENKINS, 2015).

A orientação da pesquisa segue a problemática de “Quais as experiências comunicativas estabelecidas entre obras de animação que retratam o cotidiano familiar infanto-juvenil no Brasil e perfis do YouTube que as assistem online?”, com o objetivo central de analisar quais as experiências comunicativas estabelecidas entre obras de animação que retratam o cotidiano familiar infanto-juvenil no Brasil e perfis do YouTube que as assistem online, de forma a identificar as principais temáticas da obra *Irmão do Jorel* e analisar a presença de identificação por identidade cultural e cotidianidade na obra de animação e nos comentários.

De forma interdisciplinar, a metodologia foi dividida em três fases. Na primeira, “A Criação das Categorias”, houve um primeiro contato com uma seleção de 6 episódios já lançados de *Irmão do Jorel* de cada temporada (*corpus* completo de 18 episódios no total), a partir de uma leitura flutuante, que fez parte da pré-análise da Análise de Conteúdo, a fim de se executar uma exploração temática do material e encontrar indicadores para definir temas principais para cada episódio. Foram selecionados os três primeiros e últimos episódios de cada temporada.

Não um método singular, mas um conjunto de técnicas, a Análise de Conteúdo pode ser aplicada a quaisquer formas de comunicação a fim de aprofundar e enriquecer a leitura através da análise de estruturas e padrões perceptíveis, assim como para orientar a pesquisa em um primeiro momento, ou para verificar hipóteses (BARDIN, 1997). As unidades de codificação passaram por uma etapa de pré-análise para delimitação de regras de recorte e categorização, em seguida por uma etapa de exploração do conteúdo e aplicação de técnicas, para que os resultados, enfim, possam ser interpretados.

Com as categorias definidas, elas foram então utilizadas na segunda fase, “A Coleta dos Comentários”. Foram coletados comentários do *YouTube* no canal oficial do *Cartoon Network Brasil*<sup>22</sup> sobre a série *Irmão do Jorel*, que foram analisados a partir do método da Análise de Conteúdo. Os comentários foram retirados do *website YouTube*, de 14 vídeos selecionados aleatoriamente, a partir da ferramenta *YouTube Comment Scraper*<sup>23</sup>. Então, foram classificados a partir das categorias já estabelecidas. Na terceira etapa “A Análise Discursiva”, os comentários foram analisados e interpretados a fim de encontrar e analisar

---

<sup>22</sup>Cartoon Network Brasil. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/BRCartoonNetwork>>. Acesso em: 23 jul. 2019.

<sup>23</sup>Youtube Comment Scraper. Disponível em: <<http://ytcomments.klostermann.ca/>>. Acesso em 7 de junho de 2020.

seus discursos, assim como suas práticas em um contexto de consumo por *fandoms*, utilizando-se da Análise Crítica do Discurso, da metodologia das Representações Sociais, e aparatos da Netnografia.

A Análise Crítica do Discurso fora aplicada dentro de métodos específicos para a análise on-line de material postado em comunidades de fãs, na terceira fase. Fora utilizada a técnica da ADMC (Análise do Discurso Mediada por Computador) que tem como material de análise blocos de interação verbal na forma de texto, e considera que o discurso é sujeito não apenas à influência do meio social, mas também do meio tecnológico (ADADE; BARROS; COSTA, 2018).

A Análise Crítica do Discurso é uma perspectiva teórica transdisciplinar que tem como finalidade revelar estruturas de poder através das práticas discursivas, e sugerir mudanças nas mesmas (BARROS, 2016). A ACD fora aplicada conjuntamente com aparatos da netnografia.

As Representações Sociais são conjuntos de conhecimentos teóricos e metodológicos, e de procedimentos conceituais, podendo ser utilizados conjuntamente com outras disciplinas e aparatos. Serge Moscovici (2007) as define enquanto um sistema de valores, ideias e práticas que têm dupla função, estabelecer a ordem que orienta os indivíduos no mundo social e material, e possibilitar a comunicação.

De acordo com Denise Jodelet (2001, p. 4), “Essas representações formam um sistema e dão lugar a "teorias" espontâneas, versões da realidade que encarnam as imagens ou condensam as palavras, ambas carregadas de significações”. As representações sociais, portanto, são formadas a partir da percepção de informações no mundo externo, como nas mídias e/ou na convivência social, na construção de imagens mentais no campo representacional que significam estas informações, e que, por fim, resultarão em atitudes, crenças, opiniões e estereótipos compartilhados coletivamente (ANDRADE, 2018).

O funcionamento das representações sociais pode ser condensado na seguinte fórmula: “*Quem sabe e de onde sabe? — O que e como sabe? — Sobre o que sabe e com que efeito?*” (JODELET, 2001, p. 10, grifo do autor). Estas perguntas têm como finalidade abrir as três ordens de problemas principais que devem ser analisados em pesquisa; as suas condições de produção e de circulação, os processos e estados, e o estatuto epistemológico das representações sociais.

A Netnografia, ou etnografia virtual (AMARAL; NATAL; VIANA, 2017), é a adaptação do método etnográfico para os estudos de práticas comunicacionais mediadas por

computador. Termo cunhado em 1995 pelo grupo de pesquisadores norte-americanos Bishop, Star, Neumann, Ignacio, Sandusky & Schatz, é um método qualitativo comumente utilizado em estudos de comunicação, cibercultura, marketing, entre outros (AMARAL; NATAL; VIANA, 2017).

Foram analisados também episódios de cada categoria, até três episódios, a partir da Análise Crítica do Discurso orientada por métodos da Análise da Imagem de maneira interdisciplinar. Os conceitos de identidade e cultura (HALL, 2005) foram de importância central para a orientação dos objetivos de pesquisa, durante todas as etapas de análise. Engajamento em redes sociais, cultura de fãs (FORD; GREEN; JENKINS, 2014; JENKINS, 2015), e cibercultura (LÉVY, 1999; RECUERO, 2009; JENKINS, 2015) foram conceitos centrais para o método da netnografia, e para a melhor compreensão da interação entre objeto de pesquisa e público.

O objeto de estudo, a obra de animação brasileira *Irmão do Jorel* (2014), fora objeto de pesquisa com a utilização de outros métodos de análise. No entanto, neste projeto de pesquisa, a orientação conceitual e analítica se dá de forma multidimensional e em camadas, passando por três momentos de análise a fim de aprofundar-se na compreensão do tema reconhecendo sua complexidade, enquanto se mantém a especificidade dos objetivos de pesquisa. É a primeira a empregar estes métodos, especialmente em conjunto, e fora realizada também a fim de aprofundar uma pesquisa anterior (LUCENA, 2018, 2020).

## **1 CONCEITOS CENTRAIS**

Este tópico contempla conceitos teóricos centrais para a execução e o entendimento da pesquisa, a partir do objetivo central de analisar quais as experiências comunicativas estabelecidas entre obras de animação que retratam o cotidiano familiar infanto-juvenil no Brasil e perfis do YouTube que as assistem online, conceitos estes que serão articulados durante a aplicação dos métodos de análise.

Alguns dos conceitos principais incluem os conceitos de identidade e cultura (HALL, 2005; BAUMAN, 2012; GIDDENS, 2005), identidade cultural e identidade nacional (HALL, 2005), cibercultura (LÉVY, 1999; RECUERO, 2009; JENKINS, 2015), cultura participativa (FORD; GREEN; JENKINS, 2014; JENKINS, 2015), cultura ligada em rede e “fandoms” (FORD; GREEN; JENKINS, 2014), e representações sociais (MOSCOVICI, 2007; JODELET, 2001).

## 1.1 IDENTIDADE, CULTURA E REPRESENTAÇÕES SOCIAIS

A compreensão conceitual da identidade cultural começa na conceituação da própria cultura. Frequentemente central nos estudos humanos, a cultura tem uma variedade de faces que podem ser entendidas a partir de diferentes contextos, disciplinas e épocas históricas.

De acordo com Zygmunt Bauman (2012), essa ambiguidade nas diversas compreensões da cultura provém não apenas da variação de definições comuns de cultura, mas principalmente da incompatibilidade entre diversas linhas de pensamento que utilizam o termo para definir ideias diferentes. Segundo o autor, a mesma palavra poderia, portanto, produzir conceitos distintos.

Para melhor exemplificar a utilização do termo por diferentes correntes teóricas, Bauman (2012) comenta sobre a conceituação do termo a partir da antropologia de vertente norte-americana; “o que eles extraíram oralmente dos sobreviventes isolados da debacle parecia aos americanos uma rede de “deves” mentais. Chamaram o que viram (ou o que imaginaram ter visto) de “cultura”” (BAUMAN, 2012, p. 57). Neste entendimento específico, a cultura representaria um “sistema de normas interligadas”, compartilhadas por uma comunidade. Este sistema seria utilizado principalmente de forma a definir padrões de comportamento que diferenciam uma comunidade específica de outras comunidades.

Várias distinções foram estabelecidas para definir correntes de conceituação do termo cultura, uma delas, anteriormente utilizada na sociologia e antropologia, definia a cultura entre uma, “vinculada a valores”, e outra, “neutra em relação a eles” (BAUMAN, 2012). Segundo Anthony Giddens (2005, p. 43) quando os sociólogos utilizam o termo cultura, diferentemente da antropologia, “estão preocupados com aqueles aspectos da sociedade humana que são antes aprendidos do que herdados”, e “formam o contexto comum em que os indivíduos numa sociedade vivem suas vidas”.

Este conceito de cultura está intrinsecamente ligado à relação entre o indivíduo e a sua comunidade, definindo normas e papéis sociais na interação entre grupos que serão construtivos na identidade social do indivíduo, sem necessariamente ditar uma ausência de identidade pessoal ou significação própria dele mesmo. A cultura a partir da sociologia abrange expressões imateriais de cultura, como crenças e mitologias, assim como produções materiais, como artigos de roupa e artefatos de utilização prática (GIDDENS, 2005).

Entre diversos exemplos possíveis da conceituação da cultura, Bauman (2012) estabelece três *univers du discours* (universos de discurso) nos quais fora incorporada; “a cultura como conceito hierárquica”, “a cultura como conceito diferencial”, e “o conceito genérico de cultura”. O primeiro, a cultura como conceito hierárquica, está proximamente ligada à mentalidade ocidental pré-científica. Segundo este primeiro conceito, a cultura seria algo inato, herdado e ao mesmo tempo propriedade do ser humano. A cultura hierárquica representaria a qualidade do ser humano que “pode ser moldada e adaptada; mas também é possível ser abandonada, nua e crua, como uma terra inculta, largada e cada vez mais selvagem” (2012, p. 62). Deste entendimento vem a distinção entre o ser humano “culto” e “inculto”, com julgamentos claros de valor entre a presença e ausência de cultura.

Apesar de ser uma característica inerente, este conceito de cultura também é “móvel”, podendo ser desenvolvido e aprimorado. No entanto, aqui não se vê a soma de qualidades novas, mas a tentativa consciente de se atingir uma natureza ideal humana, a partir de uma educação que revelaria o potencial inato passivamente; “Cultura é atingir, alcançar, a natureza; cultural é aquilo que *in actu* se torna idêntico à sua *potentia* natural” (BAUMAN, 2012, p. 64).

O próprio entendimento da cultura como herança natural é necessário para a manutenção de hierarquias aristocráticas através da história. Se à esta “essência cultural” não se pode somar ou modificar, há um valor permanente que diferencia indivíduos dentro de estruturas sociais. Como conceito diferencial, a cultura é utilizada para diferenciar comunidades de pessoas, discriminadas temporariamente, espacialmente ou socialmente. Este conceito tem como fonte várias ciências sociais, como a sociologia ou antropologia acima exemplificadas. Tendo seus primeiros indícios na Grécia antiga, especialmente nas descrições que enfatizavam a distinção entre outros povos chamados “exóticos”, e a cultura helenística. No entanto, a compreensão grega ainda atribuía à sua própria cultura um *status* centralizador e padronizado, cada distinção, portanto, representando ainda um desvio da norma “cultura”.

A ideia de pluralidade de “culturas” surgiu apenas na modernidade; “A relatividade dos padrões culturais só foi concebida historicamente quando a florescente estrutura social moderna havia solapado a anterior unidade entre indivíduo e sua comunidade” (BAUMAN, 2012, 72). Rejeita-se, por resultado, a cultura universal, agora substituída pela universalidade da presença de cultura na espécie humana.

O terceiro e último conceito, o conceito genérico de cultura, é a união de partes subentendidas em outros conceitos. Se o conceito hierárquico divide seres humanos entre

“cultos” e “incultos”, e o conceito diferencial divide comunidades humanas a partir do que as diferencia, o conceito genérico de cultura busca a resposta para a própria cultura como característica humana.

De acordo com Bauman (2012, p. 89), “O que se procura não é uma unidade biológica, pré-cultural, mas o alicerce teórico da relativa autonomia e peculiaridade da esfera cultural, em geral, e do conceito diferencial, em particular”. A noção genérica se constrói, portanto, em torno da dicotomia mundo humano-mundo natural, tentando definir as fronteiras entre a espécie humana e as demais.

O conceito genérico depende da universalidade cultural, da cultura como qualidade própria de todos os seres humanos e excepcional à estes, a fim de representar esta fronteira entre o humano e seu limiar natural. Tudo o que o homem produz, além de sua própria capacidade criativa, consciência e possibilidade de atribuição de valores, seriam essencialmente humanos, e por sê-lo, são cultura.

Esta é uma proposta de classificar o conceito dentro de três universos do discurso, no entanto, outras linhas divisórias foram estabelecidas historicamente, e pode ser reinterpretada dentro de outros pontos de vista pois, de acordo com Bauman (2012, p. 155), a cultura é “a subjetividade objetificada”, a própria tentativa de conciliar a ação individual dentro do sistema de crenças e valores da comunidade em que se insere.

Por resultado, a identidade social como conceito fora formada e consolidada através de mudanças históricas a partir da compreensão da relação entre o indivíduo e o coletivo. Este traçado histórico começa, segundo Stuart Hall (2005), na transição entre a era pré-moderna e a modernidade.

Nas sociedades tradicionais pré-modernas, a identidade própria era compreendida através de valores e tradições sociais que determinavam o lugar do indivíduo, e tinham caráter “divino”. De acordo com Stuart Hall (2005, p. 25), “Antes (da modernidade) se acreditava que essas (tradições e estruturas) eram divinamente estabelecidas; não estavam sujeitas, portanto, a mudanças fundamentais”. Esta ideia pode ser proximamente associada à cultura hierárquica de Bauman (2012), na qual a identidade se constrói a partir de uma cultura natural, determinada ao nascimento e, portanto, imutável.

O primeiro rompimento nesta concepção aconteceu nos séculos XVI, XVII e XVIII, durante a era do Renascimento. A partir de questionamentos sobre discursos que estabeleceram a sociedade em épocas anteriores, o sujeito renascentista/iluminista nasce agora com um “centro” que nasce e cresce com ele, o confere personalidade própria e

individualidade desconhecidas previamente. A principal diferença entre os dois é que, enquanto o sujeito moderno é ativo na construção de seu ser e de sua identidade, o sujeito pré-moderno permanece passivo a uma vontade divinamente estabelecida. Hall (2005, p. 25) comenta sobre o sujeito pré-moderno; “O status, a classificação e a posição de uma pessoa na “grande cadeia do ser” - a ordem secular e divina das coisas – predominavam sobre qualquer sentimento de que (...) fosse um indivíduo soberano”.

O nascimento deste indivíduo soberano marcou uma quebra de paradigmas e ajudou a construir a imagem identitária moderna, na qual a identidade pessoal se tornou uma ideia estabelecida. No entanto, este sujeito sofreu mudanças profundas a partir de vários “descentramentos”, chamados assim por Hall (2005) por agir de forma a afastar o conceito de identidade de seu “centro” moderno.

Um destes descentramentos surge com o advento das ciências sociais, em especial da sociologia, e o conceito de uma identidade social que convive e por vezes entra em conflito com a identidade pessoal. Para Hall (2005, p. 11) este novo sujeito sociológico “refletia a crescente complexidade do mundo moderno e a consciência de que este núcleo interior do sujeito não era autônomo e autossuficiente, mas era formado na relação com “outras pessoas importantes para ele””.

A identidade deste sujeito sociológico seria construída na interação entre indivíduo e sociedade. Ele não nega a existência de um “centro” ou essência, mas sustenta que este dialoga continuamente com as culturas exteriores. Para que esta interação aconteça, se presumem várias identidades culturais possíveis dentro de seus significados e valores do “mundo externo” que entram em contato com o “mundo interno”, em alinhamento com a “cultura diferencial” de Bauman (2012).

Outro exemplo de descentramento dado por Hall seria o pensamento marxista, importante na formação do “sujeito pós-moderno”. Não apenas o marxismo por si só, mas sua atuação e revisitação no século XX, em especial na década de 1960.

Karl Marx publicou no século XIX, principalmente sobre o desenvolvimento do capitalismo no contexto moderno (GIDDENS, 2005). Seu ponto de vista está fundado na chamada “concepção materialista da história”, a partir da qual se entende que as mudanças sociais são promovidas principalmente pelas influências econômicas e conflitos de classe, ao invés de crenças, ideias ou valores.

De acordo com Hall (2005, p. 34) “um dos modos pelos quais seu trabalho foi redescoberto e reinterpretado na década de sessenta foi à luz da sua afirmação de que “os

homens (sic) fazem a história, mas apenas sob as condições que lhes são dadas””. Esta citação fora interpretada de forma a criar a concepção de um indivíduo que age a partir das condições sociais aos quais está sujeito, e dos recursos que tem disponíveis.

Este indivíduo marxista teria como centro não uma compreensão de agência pessoal similar ao “eu-soberano” moderno, mas as relações sociais a seu redor, em especial os modos de produção. Esta rejeição da essência universal de Marx teve um forte impacto sobre o pensamento moderno.

A reinterpretção da ótica de Marx fora fortemente presente nos novos movimentos sociais que surgiram na década de 1960, juntamente com as revoltas estudantis. Durante este processo, os conflitos de classes foram aplicados a outras dinâmicas sociais, com um demarcado foco cultural.

Para Hall (2005), cada um destes novos movimentos sociais “apelava” para a identidade social daqueles que os sustentavam, como o feminismo apelava às mulheres, as lutas raciais aos negros, e o movimento antibelicista aos pacifistas. De acordo com o autor, “isso constitui o nascimento histórico do que veio a ser conhecido como a *política de identidade* - uma identidade para cada movimento” (HALL, 2005, p. 45).

O feminismo, em especial, teria uma atuação direta no descentramento do sujeito moderno. Quebrando com uma distinção clara de “privado” e “público”, o feminismo politizou a vida social em suas práticas mais íntimas, incluindo questões familiares como a criação dos filhos e a divisão doméstica do trabalho, questionando o modelo familiar como um todo.

As indagações do movimento feminista enfatizaram o tema da forma como seres humanos são formados como sujeitos generificados. De acordo com Hall (2005, p. 46), o feminismo “politizou a subjetividade, a identidade e o processo de identificação (como homens/mulheres, mães/pais, filhos/filhas)”. Estas identificações em grupos sociais e políticos formam uma multiplicidade de identidades compartilhadas que se relacionam com o coletivo de forma cada vez mais complexa na pós-modernidade ou modernidade tardia.

Este fenômeno foi acelerado pelos processos de industrialização e crescimento urbano, degradando formações sociais antigas e mais homogêneas, permitindo maior espaço e importância para as identidades pessoais ou “auto-identidades” (GIDDENS, 2005). Sobre esse processo, Giddens (2005, p. 44) comenta, "Se uma vez as identidades das pessoas eram amplamente informadas por sua afiliação a grupos sociais grandes, ligados por classe ou nacionalidades, elas são agora mais multifacetadas e menos estáveis".

Hall (2005) analisa mais profundamente este processo de “jogo de identidades” da modernidade tardia e suas consequências políticas. Segundo o autor, a identidade social atualmente pode ser composta de várias identidades por vezes contraditórias que atuam externa (em direção ao coletivo) e internamente (em direção a própria noção individual), sem que haja uma “identidade mestra” ou abrangente, que represente todos os interesses sociais de uma única pessoa.

Estes descentramentos aconteceram dentro de um contexto no qual as situações sociais e culturais, assim como políticas e econômicas, têm sofrido mudanças cada vez mais rápidas. Segundo Giddens (2005, p. 53), “Durante um período de apenas dois ou três séculos – uma fração de minuto no contexto da história humana-, a vida social humana foi arrancada dos tipos de ordem social em que as pessoas viveram por milhares de anos”.

A interconexão econômica global aproximou diferentes sociedades ao ponto em que as tornou cada vez mais interdependentes e interconectadas. Esta aproximação fora acelerada pelos avanços tecnológicos nos meios de comunicação e informação, e no transporte, como os aviões e voos comerciais e o sistema global de comunicação por satélite.

Este processo, ou coletivo de processos, que acelera a convergência de fatores políticos, sociais, culturais e econômicos entre diferentes sociedades e culturas, é chamado globalização. Segundo Giddens (2005), o cotidiano pessoal é alterado a partir de que essas forças globalizantes penetram as comunidades locais, através de fontes como a mídia, a internet e a cultura popular.

A multiplicidade de identidades e a liberdade de se auto-identificar a partir delas está diretamente ligada a este processo, central na compreensão da pós-modernidade. Giddens (2005, p. 71) afirma que “Tradições locais estão acompanhadas por miríades de formas culturais adicionais vindas do exterior, colocando as pessoas diante de uma gama vertiginosa de estilos de vida passíveis de serem escolhidos”.

A globalização fora um dos processos principais a modificar as percepções modernas sobre o mundo e a cultura, em especial pelo fator de “compressão espaço-tempo”. Para Hall (2005), a percepção do tempo e espaço são coordenadas básicas dos sistemas de representação, que necessariamente referenciam suas condições espaciais e temporais em qualquer meio de representação, como pinturas, fotografias e mesmo programas de televisão.

Bauman (1998) compara que, enquanto os homens modernos viveram num tempo-espaço estruturado e rijo, no qual os atos humanos funcionavam dentro de um sistema durável e seguro, a pós-modernidade trouxe uma efervescência de possibilidades e, ao mesmo

tempo, uma aceleração na percepção do tempo, e aproximação na percepção de espaço. Segundo Bauman (1998, p. 112), “O mundo construído de objetos duráveis foi substituído pelo de produtos disponíveis projetados para imediata obsolescência. Num mundo como esse, as identidades podem ser adotadas e descartadas como uma troca de roupa”.

Parte importante para a formação identitária cultural e social durante a modernidade, e um dos constituintes de sistemas que agiam de forma a significar e “estabilizar” as ações humanas em sociedade, fora o movimento que surgiu de se buscar uma identidade cultural supralocal que unificasse um grupo dentro de uma determinação espacial em uma “comunidade imaginada”.

Esta comunidade, no entanto, engloba culturas locais, por vezes, bastante distintas, necessitando estabelecer valores comuns em sua concepção. Uma compreensão moderna, a “cultura nacional” tornou-se fonte de identificação e lealdade que, em sociedades pré-modernas, seriam dedicadas à tribo, à religião ou ao povo.

Uma das funções principais para o estabelecimento da identidade nacional, segundo Hall (2005), fora a necessidade de homogeneização da língua falada e escrita formal, padronizando o sistema educacional e instaurando instituições nacionais. Para o autor, a cultura nacional funciona como um discurso, um sistema de representações, que fora essencial para o processo de industrialização e tornou-se tão prevalente a ponto de a identidade nacional passar a ser vista como um processo natural, inato.

Aqui cabe conceituar os sistemas de representações sociais e como agem a estabelecerem discursos e construir imagens mentais. Serge Moscovici (2007) define as representações sociais como sistemas de valores, ideias e práticas que agem estruturando as formas de compreensão e comunicação de um grupo, estabelecendo sentidos ao mundo a fim de reproduzi-lo de alguma maneira específica, sendo um procedimento teórico e conceitual além de uma metodologia. Segundo Denise Jodelet (2001, p. 1), “Elas nos guiam na maneira de nomear e definir em conjunto os diferentes aspectos de nossa realidade cotidiana, na maneira de interpretá-los, estatuí-los e, se for o caso, de tomar uma posição a respeito e defendê-la”.

As representações sociais existem entre o ícone e o símbolo, relacionando a existência da imagem à sua significação, “em outras palavras, a representação iguala toda imagem a uma idéia e toda idéia a uma imagem” (MOSCOVICI, 2007, p. 46). Moscovici enxerga estas imagens como dinâmicas, sendo construídas e construindo representações em conjunto com as relações sociais, em constante mudança.

A comunicação tem um papel intrínseco na formação de representações sociais, pois elas mesmas trafegam entre a circulação e transformação de ideias comunicadas a todo momento. Tendo isso em mente, com a mudança na estruturação das formas de comunicação na era moderna, como o surgimento da imprensa e a difusão da alfabetização, surgiram novas formas mais heterogêneas e variadas de se produzir e circular ideias, formas estas propriamente modernas.

Atualmente, as representações sociais se veem crescentemente mutáveis e fragmentadas. Serge Moscovici (2007, p. 48) afirma, em referência às representações sociais atuais, que “sua importância continua a crescer, em proporção direta com a heterogeneidade e a flutuação dos sistemas unificadores (...) e com as mudanças que elas devem sofrer para penetrar a vida cotidiana e se tornar parte da realidade comum”.

Para melhor compreender o processo de formação das representações sociais, Andrade (2018) identifica três dimensões de formação: a informação; o campo de representação e a atitude (MOSCOVICI, 2010 apud ANDRADE, 2018). As informações seriam as menores unidades de conhecimentos que se estabelecem, ora através de meios informais como a interação social, ora por meios institucionais.

Enquanto isso, os campos de representações são construídos pelas informações, e remetem às imagens e modelos sociais construídos a partir delas. Já as atitudes têm relação com os comportamentos, crenças e emoções que são resultados pelas imagens representacionais.

A cultura nacional, como discurso, constrói sentidos que organizam a ação social e o reconhecimento do indivíduo sobre ele mesmo, construindo identidades a partir da identificação com a cultura nacional, idealmente criando um “todo” unificado. A partir de Hall (2005, p. 51), “Esses sentidos estão contidos nas histórias que são contadas sobre a nação, memórias que conectam seu presente com seu passado e imagens que dela são construídas”.

As histórias e memórias da nação seriam construções discursivas, ou “estratégias representacionais” que constroem os sentidos da nação e do pertencimento à nação, portanto, servindo para a manutenção da identidade nacional. As diferenças entre nações são demarcadas especialmente pelas formas distintas das quais são imaginadas, estabelecendo estéticas e características comuns que as representam no âmbito do senso comum.

Dentre os aspectos possíveis que fazem parte da construção dos sistemas narrativos da cultura nacional, Hall (2005) cita alguns elementos principais. Um deles é a “narrativa da nação”, que forma um coletivo de rituais, imagens mentais, acontecimentos históricos e

símbolos que representam experiências compartilhadas pela nação como uma unidade, dando “significado e importância à nossa monótona existência, conectando nossas vidas cotidianas com um destino nacional que preexiste a nós e continua existindo após nossa morte” (HALL, 2005, p. 52).

Outra estratégia representacional seria a “ênfase nas origens”, que constrói uma imagem da identidade nacional como primordial, como uma cultura herdada e imutável, ideia mantidas muitas vezes por histórias e tradições inventadas, muitas vezes mais simbólicas e ritualísticas que históricas. Um exemplo de tradição inventada seria o próprio “mito fundacional”, “uma história que localiza a origem da nação, do povo e de seu caráter nacional num passado tão distante que eles se perdem nas brumas do tempo, não do tempo “real”, mas de um tempo “mítico” (HALL, 2005, p. 55).

A representação do povo dentro da nação muitas vezes é simbolizada pela ideia de um *povo folk*, original, fundador. Com elementos históricos de culturas muitas vezes regionais ou tribais, este "povo original" contribui para a perpetuação de uma ideia de povo unificada e natural, na qual se faz central o vínculo comum a partir de um sentimento de "orgulho" e pertencimento.

O "orgulho nacional" muitas vezes vem atrelado à um ideal de conjunto homogêneo, com valores compartilhados, um "nós", que independente de diferenças sociais, são representados pela mesma nação. No entanto, isso implica a existência de um ou vários "outros" que não pertencem ao povo, dentro desta narrativa de povo original.

A ideia de uma nação pura e homogênea pode acarretar na tentativa de manutenção deste "nós" e rejeição, ou mesmo expulsão, do "outro". Para Hall (2005, p. 56) “frequentemente esse mesmo retorno ao passado oculta uma luta para mobilizar as “pessoas” para que purifiquem suas fileiras, para que expulsem os “outros” que ameaçam sua identidade”. Esta homogeneidade, portanto, foi através da dominação de culturas fora do "povo" constituído neste discurso, uma dominação por muitas vezes simbólica e literal.

Apesar da desconexão entre estes discursos e a realidade pessoal de cada membro de uma nação, em sua variedade étnica, de gênero, classe, etc., a identidade nacional consolidava um lugar ao qual o indivíduo pertencia na modernidade. Com o mercado global e as novas mídias, o processo de pluralização das identidades sociais heterogêneas provoca mudanças nas identidades nacionais pós-modernas. Hall (2005) afirma que, para alguns autores, as identidades se tornam menos vinculadas a um tempo e lugar, enfraquecendo a unidade das formas nacionais de identificação cultural. Segundo o autor, “As identidades nacionais

permanecem fortes, especialmente com respeito a coisas como direitos legais e de cidadania, mas as identidades locais, regionais e comunitárias têm se tornado mais importantes” (HALL, 2005, p. 73).

Por outro ponto de vista, Giddens (2005) indica a existência de uma preocupação em torno da criação da chamada “cultura global”, que dominaria os costumes tradicionais através da globalização, resultando em um imperialismo cultural dentro da lógica do mercado global. Entre as especificidades das relações locais e comunitárias, e a preocupação com o mercado global, existe uma deslocação de identidades em diversas posições, tempos, lugares, histórias e tradições, que flutuam entre si (HALL, 2005). Os deslocamentos também têm percepções positivas, permitindo maior heterogeneidade e diversidade que coexistiriam dentro da mesma construção identitária. A partir de Stuart Hall (2005, p. 91), “Algumas pessoas argumentam que o “hibridismo” e o sincretismo – a fusão entre diferentes tradições culturais – são uma poderosa fonte criativa, produzindo novas formas de cultura, mais apropriadas à modernidade tardia”.

## 2.2 MEDIAÇÕES

Para melhor compreender o conceito de mediações, devemos acompanhá-lo através de suas mudanças histórico-culturais. A partir de Jesús Martín-Barbero (1997), os princípios desta corrente nos estudos comunicacionais viram nas mídias um valioso poder discursivo, capaz de influenciar e estruturar a ação social. Esta dinâmica, de início, foi percebida como sendo partilhada por um emissor controlador, e um receptor passivo.

Após descentramentos não explicáveis através desta dinâmica, pesquisadores questionaram a relação unilateral, debatendo a possibilidade de existir uma bilateralidade nas relações midiáticas. Quando o receptor toma a centralidade na narrativa midiática, a comunicação torna-se diretamente e inevitavelmente vinculada à cultura. “Assim a comunicação se tornou para nós questão de mediações mais que de meios, questão de cultura e, portanto, não só de conhecimentos mas de re-conhecimento.” (BARBERO, 1997, p. 16).

A implementação das mediações de Barbero nas ciências humanas resultou em mudanças na compreensão da comunicação Segundo França (2004, p. 20), “a análise das mediações nos desloca do terreno de estudo das representações, das imagens, dos produtos em si mesmos, e nos conduz para o terreno da experiência - terreno da história, da cultura, da vida cotidiana, que intervêm nos processos de apropriação.”

De acordo com a autora, desde a década de 1950, autores como Lazarsfeld e Klapper já mencionavam mediações na vida social a partir de grupos sociais marcados por características sociais como sexo e classe, e como estas características alteram sua compreensão de mensagens midiáticas. Apesar da existência prévia da ideia de mediação, a conceituação de Barbero a localizou historicamente e estruturalmente, trazendo-a para o escopo latino americano.

Barbero (1997) chama a atenção para um processo de massificação que dará os princípios destas relações midiáticas a partir de um contexto histórico, passando pelos conceitos de povo, popular e massa. Surgindo como antítese à cultura hegemônica, então considerada “a cultura”, o “popular” tem um cunho de exclusão e ignorância. Segundo o autor, “A invocação do povo legitima o poder da burguesia na medida exata em que essa invocação articula sua exclusão da cultura” (BARBERO, 1997, p. 25).

A primeira mudança nesta concepção de cultura acontece com o movimento romântico, do qual nasceu o conceito de “cultura popular”. Este discurso nacional põe o povo em um novo papel de centralidade a partir de três vias. A da exaltação revolucionária, o surgimento do nacionalismo, e a reação contra a ilustração política e estética.

Aqui retomamos a formação da identidade nacional segundo Hall (2005), que tem como um de seus suportes a “narrativa da nação” a partir de rituais, representações, símbolos e outros discursos, o que inclui o discurso folclórico, ou do “povo original”. Existe ainda uma característica de antítese, desta vez representada por “pureza” e afastamento da cultura hegemônica.

Este pensamento derivado do romantismo se torna ponto de partida para outros descentramentos, como o anarquismo e o marxismo. Enquanto o primeiro mantém traços da concepção romântica, aliado a práticas revolucionárias, o segundo representa maiores rompimentos, além da centralização do povo em sua narrativa. No entanto, os traços em comum são, principalmente, a politização do povo, “Politização que significa a explicitação da relação do modo de ser do povo com a divisão da sociedade em classes, e a historicização dessa relação enquanto processo de opressão das classes populares pela aristocracia e pela burguesia” (BARBERO, 1997, p. 32).

Quando se refere ao conceito de massa, ele é mais antigo do que a chamada comunicação de massa, folhetins e teatros de rua estando presentes antes mesmo do cinema e da televisão. Antes embutida no conceito de multidão, esta massa ficara ainda conhecida e associada a pobreza cultural e sordidez, desprezadas pelo poder aristocrático como resultado da industrialização capitalista sobre a vida popular e as dinâmicas de classe. Estudiosos

européus viam nas multidões e massas a possibilidade de uma retomada de poder, então considerada negativa e perigosa.

Essa massa já politizada ganha uma nova roupagem por estudiosos americanos a partir do conceito de “público”. A massa enquanto “público” deixa de ser localizada fora, ou nas extremidades da sociedade, agora é considerada “parte de”, “dissolvendo o tecido das relações de poder, erodindo a cultura, desintegrando a velha ordem” (BARBERO, 1997, p. 44).

Vistas como centrais na democracia moderna, esta massa enquanto público é considerada democrática, se “democrática é uma sociedade na qual desaparecem as antigas distinções de castas, categorias e classes, e na qual qualquer ofício ou dignidade é acessível a todos” (BARBERO, 1997, p. 45), tornando-se, então, povo enquanto cidadãos e indivíduos, e a vontade da maioria deverá prevalecer nesta concepção de democracia.

No entanto, esta massa ainda uniforme e que representa politicamente “a opinião da maioria” fora transformada, por paradigmas de análise da comunicação nas décadas de 1960 e 1970, especialmente no quesito da relação entre produtor e receptor na indústria cultural. A indústria cultural fora definida, ainda na década de 1940, pela produção e venda em série não apenas de produtos, mas da necessidade dos mesmos, através inclusive da linguagem publicitária, transformando-nos em mais do que suas finalidades práticas, mas em desejo, divertimento e estilo de vida (BARBERO, 1997).

Até esta época, havia uma tentativa de unificação estética nas grandes mídias para alcançar o máximo possível de receptores, ignorando particularidades e pluralidades, sendo mídias como o cinema vistas como “populares” e, com resquícios daquela compreensão de popular enquanto culturalmente imaturo e ingênuo, consideradas menos complexas. A televisão, similarmente, fora vista como unificadora e universal; “Descaradamente norte-americana e erigida em critério de uma única modernização para todo o país, a televisão decide sobre o que é atual e o que é anacrônico, tanto no campo dos utensílios quanto no campo das falas.” (BARBERO, 1997, p. 268).

Já na década de 1960 temos a fase chamada “ideologista”, que tem um foco político e define as mídias como ferramentas da hegemonia, tendo caráter manipulador. Esta foi fase de formação e consolidação dos Estudos Culturais na Inglaterra, com a criação do *Centre for Contemporary Cultural Studies* ou CCCS em 1964, podendo ser considerados “uma tradição de natureza interdisciplinar que se propõe a pensar sobre as relações entre cultura e sociedade, rompendo com uma visão elitista e conservadora de cultura que vigorava naquele país entre o fim do século XIX e as primeiras décadas do século XX” (FRANÇA; SIMÕES, 2017, p. 145).

Para Douglas Kellner (2001), a partir dos Estudos Culturais, a sociedade é vista como um conjunto hierárquico de relações sociais baseadas na manutenção da opressão das classes minoritárias na sociedade, o que inclui classes sociais, assim como gênero, sexo, raça, etnia, etc., a partir do modelo gramsciano de hegemonia e contra-hegemonia. Neste âmbito, a cultura é vista dentro de seus modos de produção e reprodução social, em como mantém e reforça esta hegemonia, assim como instrumento de resistência e luta, e surgindo a partir principalmente de três obras; As utilizações da cultura (1957) de Richard Hoggart, A Cultura e sociedade (1958) de Raymond Williams, e A formação da classe operária inglesa (1963) de Edward P. Thompson (FRANÇA; SIMÕES, 2017).

Dentro de suas especificidades, os três textos têm em comum a ideia de cultura que perpassa o CCCS. O entendimento de cultura dos Estudos Culturais ingleses a vê como a produção de sentido emergente das práticas vividas dos sujeitos, englobando toda a experiência cotidiana. Dentro desta concepção, os fatores históricos e estruturais são essenciais para a análise dos meios massivos (FRANÇA; SIMÕES, 2017).

A indústria cultural fora, a partir destes descentramentos, ressignificada não apenas como a banalização do cotidiano, das experiências sociais e da arte, mas como forma específica de uso do popular. Na década de 1960, vemos a importância das mediações a partir de que o valor da cultura deixa de ser inato à um tipo desta, e passa a ser associada a suas formas de uso e interpretação, assim, encontrando nova importância nas informações que se encontram entre a produção e a recepção, ou, em outras palavras, nas mediações.

Os paradigmas de análise da comunicação dos anos 60 e 70 na América Latina representam várias mudanças na percepção da relação entre produtor e receptor. Com o desenvolvimento destes estudos, já na década de 1970, a denúncia ideológica agora se torna análise científica, na fase que o autor chama de “cientificista”. Esta fase reconheceria os modelos da comunicação como estratégias para atingir um público, pondo o emissor e receptor de maneira “horizontal”, excluindo relações de poder e conflitos sócio-políticos a partir de uma visão muito mais instrumental da comunicação.

Com o tempo, entramos em uma época da popularização da transnacionalização nas pesquisas acadêmicas de comunicação, já nas décadas de 1980 e 1990. Segundo Jesús Martín-Barbero (1997, p. 282), “O que está em jogo agora não é a imposição de um modelo econômico, e sim o "salto" para a internacionalização de um *modelo político*”, provocando mudanças nas lutas sociais, especialmente no que se refere à luta contra a “dependência”.

As aproximações funcionam de forma específica em uma sociedade “midiatizada”, na qual estas representações estruturam as percepções da vida social. Segundo Sodré (2007, p. 17), “Por midiática, entenda-se, assim, não a veiculação de acontecimentos por meios de comunicação (...), e sim o funcionamento articulado das tradicionais instituições sociais com a mídia”.

Para o autor, a compreensão e análise da mídia em uma sociedade midiática poderá ser feita de forma tripartite, ou seja, a partir de três pontos: a descrição de uma determinada cultura, sua montagem lógica, e a análise comparada dos grupos humanos. Aplicando-se esta configuração à comunicação, estudos de mídia existem dentro de três níveis; a descrição de um dispositivo comunicativo ou mídia, a interpretação das relações econômicas, políticas e sociais (níveis que pedem a aplicação de disciplina como sociologia, antropologia cultural, economia, ciência política, psicologia e história), e, por último, o nível crítico que deverá levar em consideração o modo de ser do sujeito na sociedade midiática, da existência das práticas sociais e sistemas dentro da virtualização de um bios tecnológico (SODRÉ, 2007).

Em um contexto transnacional e inter-relacionado, se torna uma questão de identidade e de comunicação, especialmente devido às redes globais, como a Internet. Estas questões identitárias atravessam povos e etnias, em face a novos conflitos de reconhecimento enquanto nacional. A partir destes processos, se redescobre o popular, revalorizando-se as articulações e mediações da sociedade civil e das experiências coletivas, provocando descentramentos nas concepções culturais e políticas dos sujeitos.

Se redescobrem as experiências coletivas e os relacionamentos entre política e cultura são redefinidos, o cultural sendo percebido dentro de novas dimensões religiosas, sexuais e geracionais, entre outras, especialmente a partir de novas formas de resistência que unem sua história passada com o contemporâneo e o atual, rompendo com a problemática da comunicação a partir apenas das tecnologias.

Jesús Martín-Barbero (1997) propõe três lugares de mediação, que segundo Lopes (2014, p. 71) pode ser entendida como “o processo estruturante que configura e reconfigura tanto a lógica da produção quanto a lógica dos usos”. Estes processos são exemplificados pelo autor, em especial, a partir da televisão; “cotidianidade familiar”, “temporalidade social” e “competência cultural”. A cotidianidade familiar diz respeito ao reconhecimento do habitual e do comum, principalmente a partir da família enquanto unidade básica de audiência.

A cotidianidade familiar tem dois dispositivos fundamentais: a simulação do contato e a retórica do direto. Segundo o autor, “Denominamos simulação do contato aos mecanismos

mediante os quais a televisão especifica seu modo de comunicação organizando-a sobre o eixo da função fática” (BARBERO, 1997, p. 293) a partir principalmente da mescla entre a espetacularização e a cotidianidade, o que exige o uso de intermediários. Os dois intermediários fundamentais indicados pelo autor são, primeiramente, a figura do apresentador, e o tom coloquial.

A retórica do direto engloba os dispositivos que aproximam a televisão do público, normalmente postos de forma oposta aos do cinema. Na linguagem cinematográfica, temos a função comunicativa poética, cada cena e aspecto da montagem carregados de simbologia. Há um distanciamento do espectador a partir destes dispositivos, enquanto na televisão, há uma aproximação construída na funcionalidade da gravação real e “ao vivo”, do aqui e agora. De acordo com Barbero (1997, p. 295), esta retórica do direto indica uma “Proximidade dos personagens e dos acontecimentos: um discurso que familiariza tudo, torna "próximo" até o que houver de mais remoto e assim se faz incapaz de enfrentar os preconceitos mais "familiares"”.

A temporalidade social é a percepção de tempo cotidiana, simulada pela televisão. O tempo produtivo do capital é medido, constante e linear, enquanto o tempo da cotidianidade é repetitivo e fragmentado. O molde televisivo, portanto, media o tempo de produção e o tempo social, entre fragmentos seriados e horários comerciais para organização do cronograma. Seu formato de serialização permite que o público acompanhe a estória em sua continuidade.

A competência cultural, por último, abrange os níveis de educação formal, experiências sociais e vivências culturais dos espectadores enquanto indivíduos, suas particularidades pessoais e comunitárias como escolaridade, dialeto, etnia e, de forma mais geral, sua narrativa ou história de vida. A competência cultural atravessa classes dentro de suas especificidades e “ vive da memória - narrativa gestual, auditiva - e também dos imaginários atuais que alimentam o sujeito social feminino ou juvenil” (BARBERO, 1997, p. 301).

Jesús Martín-Barbero (2004), em uma atualização de sua teoria das mediações, inclui relações de mediação entre quatro eixos: Matrizes Culturais, Formatos Industriais, Lógicas de Produção e Competências de Recepção. O mapa destas mediações pode ser observado a seguir, e por meio dele, é possível operacionalizar a análise de qualquer fenômeno social relacionado à comunicação, cultura e política (LOPES, 2014).

Gráfico 1 - Mapa das Mediações de Jesús Martín-Barbero.



Fonte: Autoria própria (2020).

Aqui, mediação pode ser compreendida como um espaço entre a cultura, a comunicação e a política. Este esquema, segundo Lopes (2014), se move a partir de dois eixos: o diacrônico e o sincrônico. O primeiro, histórico e de longa duração, é representado pelas matrizes culturais e pelos formatos industriais. O segundo, entre as competências de recepção e as lógicas de reprodução. Estas quatro dimensões da mediação são articuladas, por sua vez, por múltiplas mediações.

Entre Matrizes Culturais e Competências de Recepção temos as sociabilidades como mediação. Sociabilidade seria o nome das relações entre pessoas em quaisquer sociedades, a partir das quais são constituídas suas identidades. Entre os Formatos Industriais e as Competências de Recepção temos as ritualidades. As ritualidades são sempre cíclicas, vivendo entre as qualidades inovadoras da aceitação do contemporâneo e da novidade, e a repetição e memória que constituem, entre outras, as narrativas serializadas da televisão e, hoje em dia, de plataformas *streaming*.

A ritualidade também diz sobre as utilizações sociais das comunicações, como programações em família, ou a apreciação da cinematografia no cinema, normalmente acompanhada de uma atmosfera e contexto específicos como a ausência de luz e a pipoca. Segundo o autor, as ritualidades são necessárias para a sociabilidade, porque “qualquer comunicação ou intercâmbio é só duradouro se toma forma, pois todo movimento que não for mero estalido ou agitação engendra regularidades e ritmos” (BARBERO, 2004, p. 231).

Entre as Matrizes Culturais e as Lógicas da Produção temos a institucionalidade, que é representada pelos valores sociais cívicos na comunicação. Ela faz o papel de serviço público

a partir das instituições do Estado, ou de ferramenta comercial a partir de instituições privadas, mediando interesses políticos e sociais.

Enquanto isso, entre as Lógicas de Produção e os Formatos Industriais temos a tecnicidade, relacionada às tecnologias e técnicas necessárias para a utilização das tecnologias materiais, e as percepções sociais e transformações que são resultado destas. A tecnicidade é tanto a capacidade de se utilizar o instrumento quanto de se comunicar através dele. De acordo com o autor, “a tecnicidade, mais que aos aparelhos, nos remete ao desenho de novas práticas, e mais que destreza a tecnicidade é competência na linguagem” (BARBERO, 2004, p. 235).

### 1.3 INTERNET E CULTURA PARTICIPATIVA: A CIBERCULTURA

Sendo criada como um modelo de compartilhamento de informações ligada em redes na década de 1960, a Internet fora concebida como um avanço tecnológico para fins militaristas no seio da Guerra Fria (AGUIAR, 2019). O desenvolvimento deste modelo compartilhado de redes sofreu mudanças em suas formas de uso e finalidade com o tempo, a partir de inovações tecnológicas que permitiram sua popularização.

Pierre Lévy (1999) introduz a noção das telecomunicações como ativas e centrais nas mudanças de criação e compartilhamento de dados, desde tão cedo quanto a década de 1950. O autor ressalta dois momentos centrais na história dos computadores: seu uso como “monstro informático”, de tamanho físico muito maior, preço exorbitante, exigência de conhecimentos prévios específicos para o manuseio, e finalidade científica e estatística da década de 1950, e finalmente, sua fase “máquina pessoal” na década de 1980, quando computadores pessoais entraram no mercado, com tamanhos adequados para o manuseio diário, *design* amigável a novos usuários, e ferramentas multimídia que permitiam variados usos desde a escrita à exibição de imagens e reprodução de músicas. De acordo com o autor, “Estamos falando de computadores em ambos os casos, mas as implicações cognitivas, culturais, econômicas e sociais são, evidentemente, muito diferentes” (LÉVY, 1999, p. 11).

Sobre estas novas implicações sociais, temos a presença de uma maior e mais complexa rede de conexões entre usuários da Internet na década de 1980, destoando de meios prévios de comunicação centralizados e unilaterais, que permitiam uma maior regularização e controle da parte de produtores de conteúdo (JENKINS, 2015). A distribuição de informação se tornou relativamente mais horizontal, permitindo a criação de comunidades de

compartilhamento de conteúdos e de interação social na Internet, que se reuniam a partir de fóruns, *blogs*, *sites* especializados e, mais tarde, plataformas de redes sociais online.

É importante frisar que os estudos de redes sociais não são novos, e não surgiram com o advento da Internet. Segundo Raquel Recuero (2009, p. 17), "O estudo da sociedade a partir do conceito de rede representa um dos focos de mudança que permeia a ciência durante todo o século XX", e esta mudança de foco vem justamente da aplicação de certos modelos analíticocartesianos para as Ciências Sociais, a fim de estudar as interações entre indivíduos.

A rede como metáfora de conexão entre partes foi usada pela primeira vez ainda no século XVIII, pelo matemático Leonard Euler em seu artigo sobre as Pontes de Königsberg, atualmente Kaliningrado, cidade russa que continha sete pontes interconectadas. A finalidade de Euler era demonstrar como cruzar todas as pontes sem repetir nenhuma era impossível, e para ilustrar sua teoria, utilizou-se de grafos representativos da rede de conexões entre as pontes, como um mapa.

A teoria dos grafos vem da matemática, e busca estudar as propriedades destas representações de redes que são constituídas de nós e arestas que os conectam, criando um mapa ou uma teia de interrelações. Esta teoria dos grafos ganhou popularidade nas ciências sociais através de estudos atualmente conhecidos como "Análise Estrutural de Redes Sociais", que tinham como proposta aplicar os teoremas e grafos para representar como certos grupos interagem dentro de uma rede social de relações complexas, para, assim, perceber seus aspectos estruturais e funcionais (RECUERO, 2009).

A abordagem de rede, mais tarde, demonstrou especial compatibilidade com os estudos sobre ciberespaço e comunidades online, com um crescimento acentuado de seu uso nas décadas de 1990 e 2000. Recuero (2009, p. 20) comenta sobre algumas ferramentas da abordagem de rede utilizadas nos estudos em redes sociais na Internet:

a abordagem de rede fornece ferramentas únicas para o estudo dos aspectos sociais do ciberespaço: permite estudar, por exemplo, a criação das estruturas sociais; suas dinâmicas, tais como a criação de capital social e sua manutenção, a emergência da cooperação e da competição; as funções das estruturas e, mesmo, as diferenças entre os variados grupos e seu impacto nos indivíduos (RECUERO, 2009, p. 20).

Dentro da abordagem de rede nas ciências sociais, o conceito de rede social ganhou popularidade para designar sites que têm como finalidade principal conectar e permitir a interação entre perfis de usuários. No entanto, a conceituação do termo abrange a própria capacidade de interação entre indivíduos em si, online e offline, sendo "uma metáfora para

observar os padrões de conexão de um grupo social, a partir das conexões estabelecidas entre os diversos atores" (RECUERO, 2009, p. 29).

As redes sociais são compostas de indivíduos e suas conexões, construídas por laços sociais formados através da interação entre eles, ou, em outras palavras, "a interação seria a matéria-prima das relações e dos laços sociais" (RECUERO, 2009, p. 30). São essas conexões o enfoque principal do estudo de redes sociais, compostas das interações que, no caso da Internet, frequentemente deixam rastros sociais que podem ser analisados posteriormente.

A tecnologia, portanto, é apenas a materialidade na qual as redes sociais podem existir. De acordo com Lévy (1999) este aceleração no "enredamento" de relações humanas que teve seu crescimento dado principalmente pela Internet ganhou proporções inéditas após a década de 1980, a partir de um movimento sócio cultural originado por jovens universitários em metrópoles do mundo inteiro, conectados pela rede de computadores. De acordo com o autor, "as tecnologias digitais surgiram, então, como a infraestrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado da informação e do conhecimento" (LÉVY, 1999, p. 30).

Essas redes sociais conectadas por computadores são as quais Lévy chama de "ciberespaço". Como termo, o ciberespaço abrange tanto os recursos técnicos e tecnológicos quanto as práticas sociais e os indivíduos que estão inseridos nestas redes, enquanto a cibercultura específica "o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço" (LÉVY, 1999, p. 16).

Uma de suas características é uma inesperada volta à copresença das mensagens de forma relativamente similar a culturas orais. Segundo o autor, em sociedades orais, as mensagens são produzidas e recebidas no mesmo contexto, enquanto o advento da escrita trouxe consigo a separação entre estes dois momentos.

A permanência das mensagens escritas significa que a distância de tempo entre sua produção e recepção posa problemas específicos de interpretação, gerando uma preocupação sistêmica na universalidade das mensagens, o que inspirou o desenvolvimento da escrita científica. Para Lévy (1999), a cibercultura seria capaz de devolver a simultaneidade da produção e recepção das mensagens às relações sociais, no entanto, em uma órbita diferente, de forma que "a nova universalidade não depende mais da auto suficiência dos textos, de uma fixação e de uma independência das significações. Ela se constrói e se estende por meio da

interconexão das mensagens entre si”, permanecendo vinculada às comunidades que a criaram, possibilitando uma análise em contexto.

Henry Jenkins (2015) vai além, definindo redes sociais na Internet não apenas como interativas, mas como possivelmente participativas. Segundo Jenkins (2015) a diferença principal se encontra na interatividade como capacidade de se responder à uma mensagem, enquanto a participação é moldada por protocolos sociais, ilimitada e comparativamente mais horizontal.

Isto é exemplificado pelo autor especialmente na produção e consumo de mídia na Internet. Mesmo que o computador em si já ofereça ferramentas de interação, o controle ainda foi mantido principalmente nas mãos de produtores de mídia. A cultura participativa, no entanto, acontece em redes sociais unindo usuários através de interesses em comum e/ou através mesmo de os muitas vezes de forma não autorizada por produtores (JENKINS, 2015).

Nesta ótica, é importante utilizar o conceito de glocalização na compreensão de uma vontade de socialização mais abrangente, compartilhando e criando conteúdo. Segundo Trivinho (2005), o “glocal” é um neologismo entre global e local, pois se encontra entre a globalização e a localização, nomenclaturas frequentemente vistas de forma oposta, onde ora a localização está presente nos discursos nacionalistas e conservadores, ora como alternativa de resistência à globalização em discursos culturalistas politizados. Sendo mais que uma somatória dos dois conceitos, glocal é um terceiro fenômeno.

Primeiro resultado de uma categoria mercadológica e corporativa enquanto localização de empresas multinacionais a fim de se adequarem a um contexto específico mantendo parâmetros técnicos padronizados, o glocal fora apropriado nas ciências humanas enquanto elemento intrínseco na compreensão social-histórica da sociedade contemporânea nas últimas três décadas (TRIVINHO, 2005).

O processo de glocalização tem influência em todas as formações sociais de vários setores, do trabalho ao entretenimento, às próprias formas de interação social. Por este motivo, este processo dá crescente importância às mídias enquanto formadoras e reprodutoras de experiências culturais. Sobre isso, o autor afirma que

No que concerne à cibercultura, a glocalização da existência se dispõe como base diagramática de articulação sociocultural e transpolítica especificamente correspondente ao predomínio do cyberspace como modo de integração internacional e, nessa modalidade, como neo-utopia tecnológica (Trivinho, 1999, Parte II, Cap. VIII; 2001a, p. 76-78), a do enredamento interativo (impossível e, portanto, mítico) do planeta inteiro, como pressuposto fundamental do acesso universal igualitário (TRIVINHO, 2005, p. 67).

Nessa perspectiva, o processo de glocalização pode ser descrito como um processo de fractalização midiática, reestruturando os espaços geográfico e simbólico do processo civilizatório contemporâneo. Este movimento acontece em vários âmbitos, desde os modos de produção de bens, a circulação de informações e recepção midiática, à própria utilização de signos a partir de suportes tecnológicos.

O glocal enquanto fenômeno está ligado necessariamente à popularização e normatização de tecnologias globais, como as mídias televisivas, rádio, entre outras, e a Internet, esta última principalmente dentro de redes interativas, nas quais a comunicação e socialização são estruturadas a partir de suas lógicas mercadológicas e funcionais particulares. De acordo com o autor, o glocal é relação social, e dela depende integralmente. Neste contexto ciberespacial, “o par emissor/receptor, em sendo, ao mesmo tempo, uma e mesma coisa, cedem lugar ao sujeito teleagente, que não somente interatua (com alteridades), mas também intra-atua (na socioespacialização hipermediática)” (TRIVINHO, 2005, p. 70).

O crescimento de comunidades participativas *online* permitiu a popularização de práticas de produção bilaterais, provocando mudanças sociais, culturais, econômicas, legais e políticas ao abrir espaço para comunidades diversas (FORD; GREEN; JENKINS, 2014). De acordo com o autor, dentro desta lógica participativa, “Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras” (JENKINS, 2015, p. 30-31).

Recuero (2009) enfatiza o caráter mutável das redes sociais, que, segundo a autora, não devem ser pensadas como ligações em um mapa estabelecido, mas sim como conexões dinâmicas que se fazem, desfazem e mudam com o tempo, influenciadas pelas interações entre membros de uma comunidade *online*. Outra característica das redes é o aparecimento de padrões de comportamento emergentes, sendo que "as propriedades emergentes são aquelas que o sistema possui, mas que não podem ser encontradas em suas partes individualmente" (RECUERO, ano, p. 80), surgindo, portanto, a partir de comportamentos coletivos e descentralizados. O aparecimento de redes sociais na Internet pode ser considerado um comportamento emergente.

Entre as dinâmicas possíveis em uma rede social, como cooperação, competição e conflito, temos também a sua capacidade de agregação e ruptura. Segundo Recuero (2009, p. 86), "Uma das dinâmicas esperadas em grupos sociais é sua capacidade de agregar mais

pessoas e de que pessoas rompam com o grupo. Essa dinâmica é referida, pelos estudiosos das redes, como clusterização".

O processo da clusterização aconteceria, principalmente, através de indivíduos que possuem um número maior de conexões que a média do grupo, criando ou reforçando tendências. As comunidades surgem a partir deste processo de clusterização, normalmente em torno de um interesse comum.

Um tipo de rede social organizada ao redor de interesses em comum são os *fandoms*, anacronismo entre as palavras em inglês *fan* (fã) e *kingdom* (reinado). Como o nome sugere, os *fandoms* são comunidades de fãs dedicados a um tema específico, seja uma série de TV, uma celebridade ou uma banda, por exemplo. Definido por Jenkins (2015, p. 425), *fandom* seria “um termo utilizado para se referir à subcultura dos fãs em geral, caracterizada por um sentimento de camaradagem e solidariedade com outros que compartilham os mesmos interesses”.

Essas comunidades de fãs online muitas vezes criam e compartilham conteúdos não-oficiais, como *fanarts* (artes criadas por fãs), *fanfics* (histórias escritas feitas por fãs) ou até mesmo publicam *fanzines* (revistas veiculadas por fãs). A circulação destas criações geraram debates sobre o que deve ser definido como pirataria, sendo ora abordadas como infrações aos direitos autorais das obras originais, ora toleradas como formas não-lucrativas de compartilhamento de conteúdos.

Uma temática comum de criação de conteúdo por fãs é o *shipping*, de nome derivado da palavra *relationship* (inglês para relacionamento). O *shipping* é uma prática que data dos anos de 1960 a partir da publicação de *fanfics* em revistas feitas por fãs para fãs sobre casais de *Star Trek* (1966). Segundo Castilho e Penner (2017), as comunidades de fãs frequentemente têm usuários mais ativos que dedicam tempo à exposição de seus pontos de vista, inclusive em relação à dinâmica entre personagens. “Portanto, o *shipper* é o fã que pratica o *shipping*, ou seja, que torce ou imagina o envolvimento de personagens numa trama” (CASTILHO; PENNER, p. 222). *Shippers*, em outras palavras, apoiam o relacionamento amoroso entre personagens, frequentemente debatendo, ou criando conteúdo sobre o tema.

Um exemplo de circulação de conteúdo não-oficial seriam os vídeos de episódios de *Irmão do Jorel* (2014), postados na plataforma de compartilhamento de vídeo *YouTube*, de fãs para fãs. As postagens de vídeos, assim como remixagens (por exemplo, incluindo músicas da escolha do editor) são conhecidos como *fanvids* (vídeos feitos por fãs), e têm uma

comunidade ativa de produtores e receptores online no *YouTube*, assim como em outros sites que permitem postagens de vídeos.

Um dos indicativos da conexão entre indivíduos estudados em redes sociais é o “capital social”. Apesar de não ter uma conceituação única e homogênea, o capital social pode ser considerado um conceito que "refere-se a um valor constituído a partir das interações entre os atores sociais" (RECUERO, 2009, p. 45).

A autora explicita três conceitos diferentes a partir de Putnam (2000 apud RECUERO, 2009), Bourdieu (1983 apud RECUERO, 2009) e Coleman (1988 apud RECUERO, 2009). A primeira conceituação de capital social o descreve como a conexão entre indivíduos, assim como as redes sociais, normas morais e sentimentos de confiança mútua que resultam destas conexões, estando ligado sempre à essa ideia de reciprocidade. A segunda conceituação identifica a existência de três tipos de capital: o capital econômico, o capital cultural e o capital social. Um quarto tipo de capital, chamado simbólico, existe simultaneamente entre os outros três, como recurso legitimizador. Este capital social "é diretamente relacionado com os interesses individuais, no sentido de que provém de relações sociais que dão a determinado ator determinadas vantagens" (RECUERO, 2009, p. 47). A terceira e última conceituação vê o capital social de forma mais geral, como uma variedade de entidades que podem exercer diferentes funções na sociedade. Recuero (2009) considera o capital social como um conjunto de recursos utilizados por um determinado grupo, sendo determinado pelas relações sociais e pelo conteúdo compartilhado.

## **2 A ANIMAÇÃO: HISTÓRIA E CENÁRIO ATUAL**

De acordo com Maureen Furniss (2016, p. 12, tradução nossa) “Animação” é um termo usado para descrever uma margem larga de práticas nas quais a ilusão de movimento é criado através de incrementar movimentos de formas, mostrados sequencialmente (...). A animação estaria normalmente dividida entre três categorias principais; a animação 2D, feita de imagens desenhadas ou pintadas, inclusive digitalmente, stop-motion, que envolve objetos modificados e reposicionados por cada frame, ou a animação 3D, que é feita digitalmente através de simulações.

No entanto, o campo da animação é muito mais diverso, incluindo várias outras técnicas possíveis (FURNISS, 2016). A animação se distingue dos filmes justamente na sua

capacidade de simular o movimento a partir de representações, enquanto filmes são compostos de fotografias de objetos reais que, em sequência, simulam movimento (MAYER; MORENO, 2002).

A palavra animação vem do latim *animare*, “dar a vida” (LUCENA JÚNIOR, 2011, p. 28 apud BORGES, 2019, p. 68), vida esta possivelmente equiparada à atmosfera, ao roteiro, a dar vida à personagens e mundos fictícios através da visão do animador, ou mesmo à própria capacidade de transformar imagens estáticas em movimento. De acordo com Mark Whitehead, “um animador dedicado pode, por um processo que poderia até chamar-se alquimia, trazer qualquer objeto à vida, não importa o quão morto ou imóvel.” (2004, p. 12, tradução nossa).

Este tópico tem como finalidade apresentar um apanhado histórico da animação no mundo e no Brasil, a partir de autores como Mark Whitehead (2004), Richard Williams (2001), Frank Thomas e Ollie Johnston (1981), Maureen Furniss (2016), Sérgio Nesteriuk (2011), Andréia Prieto Gomes (2008), Paula Ribeiro da Cruz (2006) e Luiz Antonio Dias Borges (2019), a fim de contextualizar o cenário de produção e recepção de animação, desde seus princípios até a contemporaneidade.

## 2.1 A ANIMAÇÃO NO MUNDO

Este subtópico busca explicar as fases da história da animação no mundo, ressaltando técnicas, produções e animadores ilustres de forma cronológica. No entanto, este apanhado histórico está principalmente centrado no cenário da animação na Europa e América do Norte, este último de volume de produção e recepção dominantes mundialmente, frequentemente sendo utilizado como modelo de qualidade internacionalmente (LUCENA, OLIVEIRA, TEIXEIRA, 2020).

Apesar de a animação como a conhecemos ser um campo desenvolvido principalmente a partir do fim do século XIX, a tentativa de ver imagens “animadas”, que aqui significa principalmente a ilusão de movimento, tem exemplos históricos. Este impulso humano de representar não apenas as figuras de forma visual, mas de “capturar sua essência”, parece ter se desenvolvido desde a antiguidade. De acordo com Frank Thomas e Ollie Johnston (1981, p. 15, tradução nossa), “O homem sente a necessidade de criar algo próprio que pareça viver, que tenha uma força interior, uma vitalidade, uma identidade separada (...) uma criação que dá a ilusão da vida.”.

Os indícios mais antigos desta sugestão de movimento foram encontradas já em pinturas pré-históricas como as das cavernas de Lascaux na França, datando de 150.000 anos antes de Cristo (FURNISS, 2016). Técnicas de pintura rupestres incluíam desenhar quatro pares de patas para representar o andar de animais (WILLIAMS, 2001). Segundo Richard Williams (2001), a primeira tentativa de se projetar ilustrações foi uma invenção feita no ano de 1640 por Athanasius Kircher, a “Lanterna Mágica” (Imagem 1). Furniss (2016, p. 13, tradução nossa) comenta que, desde sua origem, “as lanternas mágicas têm sido utilizadas por apresentadores de várias maneiras diferentes, enquanto eles procuram apelar à uma variedade de audiências diferentes, desde o público geral à comunidade científica.” Estes apresentadores itinerantes adaptavam suas apresentações para cada audiência, através de exibições de imagens sequenciais que acompanhavam piadas, músicas, demonstrações científicas, documentários de viagens e histórias fictícias, e foram consideradas precursoras dos filmes de cinema (FURNISS, 2016).

Imagem 1 - Uma exibição de lanterna mágica.



Fonte: SuperInteressante (2018).

A descoberta da “persistência da visão” pelo físico britânico Peter Mark Roget em 1824 fora a inspiração para vários outros dispositivos óticos. Segundo Mark Whitehead (2004, p. 21, tradução nossa) “ele notou que a retina retém imagens por uma fração de segundo antes que a próxima imagem a suceda. Se as imagens forem rápidas o bastante, o espectador verá movimento mesmo que as imagens estejam imóveis”, permitindo, portanto, que possamos interpretar vídeos e animações como movimento.

Um destes dispositivos fora o taumatrópio, nome que significa algo como “virador maravilhoso” (FURNISS, 2016). Inicialmente utilizado como demonstração científica destes

processos perceptivos, tornou-se um objeto de entretenimento ao longo do século XIX. O taumatrópio é composto de um disco que contém figuras em ambos os lados, que pode ser girado para misturar visualmente as duas imagens.

Outras invenções do século XIX que precedem a popularização da câmera de vídeo e do cinema incluem o fenaquistoscópio (nome que pode ser traduzido aproximadamente para “visualizador de haste”), inventado pelo cientista belga Joseph Plateau em 1832, e o zootropo ou “roda da vida”, invenção do matemático britânico William Horner (FURNISS, 2016).

Segundo Williams (2001, p. 13, tradução nossa) o fenaquistoscópio (Imagem 2) é composto por “dois discos montados em uma base - o disco frontal tem fendas ao redor de suas beiras e o disco traseiro tem uma sequência de desenhos. Alinhando os desenhos com as fendas, e olhando pelas aberturas enquanto os discos giram, temos a ilusão de movimento”.

Enquanto isso, o zootropo (Imagem 3) fora inventado como uma variação do fenaquistoscópio, e é composto de longas tiras de papel com uma sequência de ilustrações que, inseridas em um cilindro central giratório com aberturas espaçadas igualmente, compõem uma ilusão similar de movimento cíclico ao se olhar pelas fendas.

Imagens 2 e 3 - Fenaquistoscópio e zootropo.



Fonte: Animação (WordPress)<sup>24</sup>.

Por último, o *flipbook*, ou “caderno de virar”, produzido em massa a primeira vez em 1868 pelo britânico John Linnett como uma curiosidade, tem a diferença fundamental de produzir uma ilusão de movimento linear ao invés de cíclica. O *flipbook* é feito por várias tiras ou páginas de papel com ilustrações que, vistas em sequência, simulam uma ação. Segundo Williams (2001, p. 14, tradução nossa), “O resultado é animação - a ilusão de ação contínua. Desenhos no tempo.”

<sup>24</sup>WordPress.

Animação.

Disponível

em:

<<https://mariaeusebio12av1.wordpress.com/historia/brinquedos-opticos/zootropo/>>. Acesso em: 10 de junho de 2020.

A base do funcionamento do *flipbook*, apesar de simples, é utilizada até hoje na animação “clássica” ou, em outras palavras, a animação que é composta por ilustrações físicas em duas dimensões. Em sequência, com os primeiros números ao fundo, animadores clássicos podem virar os *frames* para testar a fluidez dos movimentos antes de filmá-los (WILLIAMS, 2001).

Em 1872, o inventor e assistente de fotógrafo francês Émile Reynaud inventou o praxinoscópio. Tendo um fundo artístico e científico nos campos da engenharia, escultura e exposições em lanterna mágica, Reynaud foi inspirado pelas novas descobertas óticas e filmicas a desenvolver o equipamento.

Segundo Whitehead (2004, p. 22), o praxinoscópio “consiste em uma caixa cilíndrica em um pivô. Uma faixa colorida dentro da caixa mostra imagens sucessivas de um movimento. A caixa rotaciona e as imagens refletem em um prisma espelhado em cima do pivô”. No entanto, o equipamento tinha um limite pequeno de quantidade de imagens que poderiam ser visualizadas.

Reynaud expandiu esta capacidade inicial a fim de projetar séries mais longas, com maior quantidade de *frames*, ao desenvolver uma versão em maior escala que deu o nome de *Théâtre Optique*, patenteado em 1888. Apenas quatro anos depois da patente, o *Théâtre Optique* de Reynaud passa a apresentar performances diárias com programação anual no Museu Grévin, que duraram desde o ano de 1892 até 1900. Foram quase 13.000 exposições de 15 minutos, atraindo um público considerável (FURNISS, 2016).

Apesar da popularidade de suas performances animadas, as projeções dos irmãos Lumières em 1895 marcariam o começo da popularização de novas tecnologias e formas de se fazer e exibir cinema. Um ano após as projeções dos irmãos Lumières, em 1896, um cartunista nova-iorquino chamado James Stuart Blackton conheceu e entrevistou o inventor Thomas Edison, encontro que seria o princípio de um dos projetos pioneiros de animação.

Impressionado com a rapidez e facilidade com que Blackton desenhava, o cartunista foi convidado para participar de uma série de fotografias. Ambos publicaram em 1906 o curta-metragem *Humorous Phases of Funny Faces* (Imagem 4), filmado no estúdio em que fundaram, Vitagraph.

Imagem 4 - *Frame* de *Humorous Phases of Funny Faces* (1906).



Fonte: Library of Congress (2009).

A sua co-criação incluía sequências animadas a partir de ilustrações desenhadas a mão, assim como misturava técnicas de stop-motion e filmagens em live-action. A filmagem foi considerada a primeira animação “clássica” a ser apresentada nos Estados Unidos, tendo 3000 desenhos em sequência (WILLIAMS, 2001).

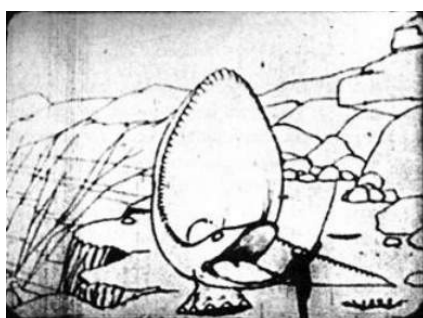
Até os princípios do século XX, a raiz da animação nas apresentações de mágica ainda se fazia evidente, com o entretenimento proposto pelos filmes animados dependendo principalmente do efeito de “truque mágico” do próprio funcionamento das obras, a partir de efeitos especiais e do *status* de novidade das ilustrações que se movimentam.

Foi somente na década de 1910 que este cenário sofreu grandes mudanças. Segundo Furniss (2015, p. 37, tradução nossa), “No ano de 1910, truques visuais se tornaram ultrapassados enquanto a complexidade da narrativa e a duração dos filmes aumentavam”, enquanto as novas tecnologias e formas de produção da cinematografia se tornavam cada vez mais comuns, com o desenvolvimento de sistemas de estúdio, formatos mais longos, produções mais caras e sistemas de distribuição e exibição formalizados. Com o crescimento da indústria de animação americana, a aplicação de práticas de linha de montagem, com finalidade de produção massificada substituiu métodos menores e mais artísticos.

Com as mudanças no desenvolvimento da produção e recepção de cinema, o mercado de animação também passou por um processo de regularização, especialmente após a primeira guerra mundial. Na época, o polo global de produção de animação fora transferido da França para os Estados Unidos, devido ao seu alto nível de produção de sua indústria cinematográfica, tanto em quantidade para cumprir demandas internacionais, quanto em preparo técnico para abraçar o setor, atraindo profissionais de outros países como o próprio francês Emile Cohl (FURNISS, 2015).

Entre os pioneiros que se estabeleceram quando a animação ainda estava em seu princípio, temos também Winsor McCay, cartunista e animador que criou *Gertie the Dinosaur* (1914) (Imagem 5), uma animação feita para fazer parte de uma performance ao vivo interativa entre a personagem animada que dá o nome da animação, e o próprio criador. Segundo Williams (2001, p. 16), “esta foi a primeira animação de ‘personalidade’ - os princípios da individualidade em cartoons. Era tão realista que a audiência conseguia se identificar com Gertie. Era uma sensação”.

Imagem 5 - *Gertie the Dinosaur* (1914) de Winsor McCay.

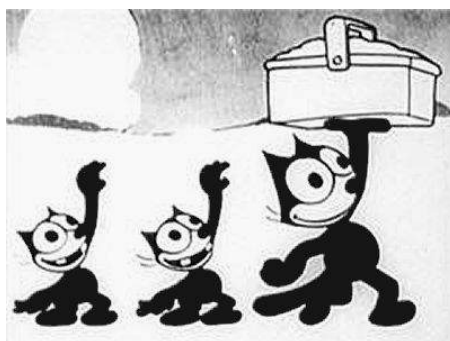


Fonte: Thomas e Johnston (1981).

A qualidade de se dar personalidade própria a personagens se tornou mais importante na década seguinte, sendo a personagem Gato Felix (Imagem 6) um dos mais populares neste aspecto. De acordo com Williams (2001, p. 17, tradução nossa), “Estes curta-metragens de Felix eram visualmente criativos, fazendo o que câmeras não podiam. Mas, mais importante, uma personalidade real emergiu, as imagens em preto e branco do ‘próprio’ Felix se conectavam com as audiências”.

Uma figura icônica criada por Pat Sullivan em 1919 (FURNISS, 2015), o Gato Felix fora popularizado por seu carisma e roteiros que incluíam problemáticas então contemporâneas. Produtos com sua imagem foram popularmente difundidos e vendidos durante toda a década de 1920.

Imagem 6 - O Gato Felix



Fonte: Ensinando História (2015).

Uma figura icônica criada por Pat Sullivan em 1919 (FURNISS, 2015), o Gato Felix fora popularizado por seu carisma e roteiros que incluíam problemáticas então contemporâneas. Produtos com sua imagem foram popularmente difundidos e vendidos durante toda a década de 1920.

A popularidade de Felix leva-nos à chegada de Walt Disney em 1928, com o curta-metragem “Steamboat Willie”, estrelando Mickey Mouse (WILLIAMS, 2001), o primeiro desenho animado com som (WHITEHEAD, 2004). Desenvolvendo uma técnica de realismo a partir de princípios da atuação da cinematografia da época, a técnica de Walt Disney era considerada inovadora e sofisticada.

Muitos avanços tecnológicos surgiram a partir dos esforços de Disney, desde a primeira animação colorida em 1932, *Trees and Flowers* (Imagem 7), até o primeiro longa-metragem de animação criado nos Estados Unidos, *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) (Imagem 8) que. De acordo com Williams (2001, p. 19), *Snow White and the Seven Dwarfs* foi “o primeiro filme de longa-metragem completamente animado do mundo, elevou os desenhos animados ao nível de arte e manteve uma audiência encantada por oitenta e três minutos”.

Imagens 7 e 8 - *Trees and Flowers* (1932) e *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937).



Fonte: WILLIAMS (2001).

Ao fim da segunda guerra mundial, a produção em massa de televisores resultou diretamente em uma diminuição na prevalência do cinema. Como efeito direto do formato televisivo, o fim da década de 1940 e começo da década de 1950 viu várias mudanças na produção de animação (WHITEHEAD, 2004).

De acordo com Nesteriuk (2011, p. 59) “As primeiras séries de animação feitas especificamente para a televisão, também conhecidas por desenhos animados, surgem em 1949 nos Estados Unidos, quando essa mídia ainda era uma novidade”. Whitehead (2004) aponta como um dos fatores mais notáveis, o sucesso da UPA (*United Productions of America*), formada em 1944 por ex-funcionários dos estúdios Disney.

Vista na época como uma resposta direta ao estilo Disney, a UPA desenvolveu uma técnica que seria posteriormente chamada de “animação limitada”, favorecendo a reprodução rápida e barata de movimentos em um formato favorável à televisão, em contraste com os movimentos refinados e realistas preferidos pelos estúdios Disney (NESTERIUK, 2011). Esta associação de animadores tinha como princípio uma maior liberdade de implementação de técnicas novas e exploração criativa e estética, com um foco no design e na representação das personagens enquanto veículos para os conceitos por trás (LUCENA JÚNIOR, 2012). “Em outras palavras, a animação não deve obrigatoriamente observar as mesmas regras de um universo que lhe é exterior, ficando assim livre para explorar novos e infinitos estilos que incluam representações mais estilizadas” (NESTERIUK, 2011, p. 52).

Com o sucesso do molde UPA, há um crescimento no número de animações orientadas para o público infantil na televisão americana, e subsequentemente, no cenário global, o que solidificou a visão da mídia enquanto infantil (CRUZ, 2006). Isto viria a mudar apenas na década de 1980 com a popularização da animação voltada para o público adulto, com animações seriadas como *Os Simpsons* (1989) (Imagem 9) e filmes de longa-metragem como *Uma Cilada para Roger Rabbit* (1988) (WHITEHEAD, 2004; NESTERIUK, 2011).

Imagem 9 - *Os Simpsons* (1989).

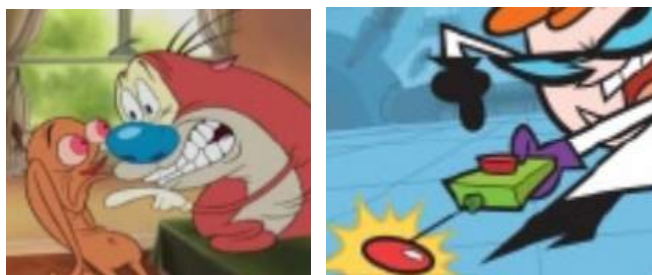


Fonte: NESTERIUK (2011).

A popularidade de Os Simpsons, assim como a sua existência como um todo, fora feita possível graças ao sucesso de novos canais de televisão a cabo, abrindo novas segmentações do mercado televisivo. Segundo Sérgio Nesteriuk (2011, p. 11), estes fatores foram também influenciados pela geração de consumidores destes conteúdos, sendo que “é importante observar que para a nova geração de adultos da época (...) os desenhos animados pertencem à memória de suas infâncias e (...) colaboraram na formação identitária de toda uma geração.” (p. 91).

Alguns dos canais de televisão a cabo que trouxeram esta nova leva de obras de animação na década seguinte incluem *Nickelodeon*, que lançou várias séries animadas de sucesso, como *Rugrats* (1991) e *Ren & Stimpy* (1991) (Imagem 10), e o *Cartoon Network*. Criado em 1992, se tornou o canal a cabo mais popular já no ano de 2001, sendo o primeiro dedicado apenas a obras de animação, lançando séries de grande sucesso como *O Laboratório de Dexter* (1996) (Imagem 11) e *As Meninas Super Poderosas* (1998) (NESTERIUK, 2011).

Imagens 10 e 11 - *Ren & Stimpy* (1991) e *O Laboratório de Dexter* (1996).



Fonte: NESTERIUK (2011).

## 2.2 A ANIMAÇÃO NO BRASIL

O Brasil exibiu, desde a popularização da televisão no país, séries de animação majoritariamente norte-americanas. A primeira obra de animação a ser exibida no Brasil fora “Pica-Pau” em 1950, um dia após a fundação da TV Tupi (NESTERIUK, 2011). O número de séries de animação exibidas na TV brasileira aumentou com a implementação da dublagem para o português na década de 1960, com obras como “Looney Tunes”, “Gasparzinho”, “Popeye”, entre outros. De acordo com Nesteriuk (2011, p. 120), “Com a popularização da televisão no Brasil, as séries de animação televisivas já se constituíam um gênero próprio e faziam parte, portanto, do repertório de seus telespectadores, sobretudo os jovens e as crianças da época – isto é, os adultos de hoje.”

Apesar da prevalência da animação norte-americana no Brasil, as experimentações com animação no país começaram ainda na década de 1900, com charges animadas feitas por Raul Pederneiras, que eram exibidas após cinejornais. Algumas obras pioneiras no país incluem “Paz e Amor” de 1910, por Alberto Botelho e Alberto Moreira, e “O Kaiser” (Imagem 12) de 1917, por Alvaro Marins, de nome artístico Seth (NESTERIUK, 2011; GOMES, 2008).

Imagem 12 - *O Kaiser* (1917).



Fonte: Portal do Nerd (2017).

Durante a década de 1920, a produção de animação brasileira fora irregular e esporádica, especialmente pelas dificuldades técnicas, tecnológicas e de falta de apoio, no entanto. Já na década de 1930, *As Aventuras de Virgolino* (1938) e sua sequência, *Virgolino Apanha* (1939), de Luiz Sá, foram episódios protagonizando a personagem de histórias de quadrinho então famosas, Virgolino. As animações apresentam um traço sofisticado e estilo próprio bem definido para a época.

Em 1942, é lançada a primeira animação com manipulação de bonecos brasileira, “O Dragãozinho Manso” (Imagem 13) de Humberto Mauro. Obra realizada para o INCE (Instituto Nacional de Cinema Educativo), introduziu ao Brasil esta técnica, da qual se originaria o *stop-motion*<sup>25</sup> (NESTERIUK, 2011; GOMES, 2008).

Na década de 1950, vemos um crescimento da animação no Brasil principalmente para fins de publicidade e propaganda, como para a campanha do SESP (Serviço Especial de Saúde Pública) durante o segundo governo de Getúlio Vargas, destinada à educação sobre higiene pessoal e prevenção de doenças. É também nesta década que o primeiro longa-metragem de animação brasileiro é lançado. Em 1953, “Sinfonia Amazônica” (Imagem 14) de Anélio Latini contava sete lendas amazônicas; “Noite”, “Formação do Rio Amazonas”, “Fogo”, “Caipora”, “Jabuti e a Onça”, “Iara” e “Arco-Íris” (NESTERIUK, 2011).

Imagens 13 e 14 - *O Dragãozinho Manso* (1942) e *Sinfonia Amazônica* (1953).



Fonte: NESTERIUK (2011).

O longa-metragem fora o resultado do trabalho quase ininterrupto de Latini. Segundo Gomes (2008, p. 11), “Enquanto em grandes animações estrangeiras eram, na época, utilizados cerca de 400 animadores, o artista trabalhou sozinho na concepção, preparação e elaboração das personagens e dos cenários”, que utilizou de mais de 500 mil desenhos para a conclusão da obra.

Já na década de 1960, no MASP (Museu de Arte de São Paulo), é realizado o I Festival Internacional de Cinema de Animação no Brasil, em 1965. Sendo uma mostra de animação internacional em uma época em que este intercâmbio não era tão frequente, o festival permitiu a animadores brasileiros serem expostos a uma variedade de obras. Além disso, foram exibidas dez obras brasileiras produzidas entre os anos de 1957 e 1965.

<sup>25</sup>“Stop Motion (que poderia ser traduzido como “movimento parado”) é uma técnica que utiliza a disposição sequencial de fotografias diferentes de um mesmo objeto inanimado para simular o seu movimento”. TecMundo. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/player-de-video/2247-o-que-e-stop-motion-.htm>> Acesso em: 09 de outubro de 2020.

Apenas dois anos depois, o CECA – Centro de Estudos de Cinema da Animação fora fundado por alunos da Escola de Belas Artes do Rio de Janeiro. O CECA produziu várias animações entre 1967 e 1968, e deu origem ao Grupo Fotograma. Segundo Nesteriuk (2011, p. 123) “A década de 60 marca ainda uma maior entrada da animação na publicidade (cinema e televisão), com a profissionalização de animadores como Ruy Peroti, Wilson Pinto e o francês radicado no Brasil Guy Lebrun”, sendo a publicidade a fonte de renda primária de vários animadores da época. Além da publicidade, filmes animados sendo produzidos para a área didático-educacional, como Milagre de Desenvolvimento (1968), de Alain Jaccoud.

No início dos anos 70 foi lançado o segundo longa-metragem de animação brasileiro, Presente de Natal (1971). Totalmente colorido, só foi exibido na cidade de Santos, São Paulo, devido a problemas de distribuição. Apenas um ano depois, “Piconzé” (Imagem 15) é lançado enquanto terceiro longa-metragem de animação no Brasil, feito por seis anos por Ypê Nakashima (NESTERIUK, 2011).

Imagem 15 - *Piconzé* (1972).



Fonte: Animação Brasileira (2011).<sup>26</sup>

É exibido em 1978 o programa “Lanterna Mágica” pela TV Cultura de São Paulo, dirigido por Roberto Miller e retransmitido em outras cidades do país. O programa tinha como finalidade exibir uma variedade de animações, entre elas, animações antigas internacionais que não faziam parte do circuito comercial, assim como animações nacionais e entrevistas com profissionais de animação brasileiros. De acordo com Nesteriuk (2011, p. 124) “Pode-se afirmar que foi um incentivador de uma futura geração de animadores que, por meio dele, tomaram contato mais profundo com o universo da animação”.

---

<sup>26</sup>Animação Brasileira. Disponível em: <<http://animacaobrasileira.polenfilmes.com.br/2011/05/03/um-pouco-de-historia-piconze-de-1971/>> Acesso em: 09 de outubro de 2020.

Ainda em 1978, é lançado o primeiro livro sobre a história da animação brasileira, “A Experiência Brasileira no Cinema de Animação” de Antonio Moreno. Também na década de 1970, temos o sucesso do animador brasileiro Marcos Magalhães através dos curta-metragens “Mão Mãe”, “A Semente” e, em seguida, “Meow!”, (Imagem 16) obra premiada com a palma de ouro em Cannes, em 1981 (NESTERIUK, 2011).

Imagem 16 - *Meow!* (1981)



Fonte: NESTERIUK (2011).

Um marco da década de 1970 fora a Lei do Curta-Metragem, provocando um aumento na produção nacional através da realização de congressos de cinema e festivais com o incentivo da EMBRAFILME (GOMES, 2008). Já na televisão, segundo Nesteriuk (2011, p. 125), “No final da década de 70, a produção de animação para publicidade (...) atinge grande sucesso, com diversas campanhas lembradas por muitas pessoas até os dias atuais”.

Em 1983, o quarto filme de longa-metragem em animação brasileiro é lançado. O premiado “Boi Aruá”, de Chico Liberato foi exibido em diversos festivais internacionais. Em 1985, o filme coletivo “Planeta Terra”, projeto de Marcos Magalhães, reuniu 30 animadores brasileiros como parte do Ano Internacional para a Paz da ONU (NESTERIUK, 2011).

No mesmo ano, a empresa Mauricio de Souza montou a primeira linha industrial de cinema de animação no Brasil, responsável pela produção de várias animações da “Turma da Mônica” (Imagem 17) de Mauricio de Souza. Sendo a primeira série de animação desenvolvida no Brasil, “Turma da Mônica” produziu 13 episódios entre os anos de 1981 e 1985. De acordo com Nesteriuk (2011, p. 127), “No total, o estúdio contabiliza mais de 100 episódios produzidos de maneira irregular, não sistemática e com diferentes durações desde o ano de 1985”.

Imagem 17 - *A Turma da Mônica em A Princesa e o Robô* (1984).



Fonte: YouTube (2008).<sup>27</sup>

Segundo Cruz (2006), é a partir da década de 1980 que as tecnologias digitais de duas e três dimensões passaram a mudar as previsões para o futuro da animação, o que contribuiu para a produção independente em vários países. Entre a metade da década de 1980 e através dos anos de 1990, essas mudanças repercutiram em uma diversidade técnica e estilística na cena independente, com um aumento significativo na quantidade e diversidade de artistas e estúdios trabalhando em animação.

De acordo com Cruz (2006, p. 51), “O contexto pós-1980 foi propício, ainda, para que países mais atrasados na área começassem a despertar para a animação, como é o caso do Brasil”. Como alguns dos animadores brasileiros de trabalho bem reconhecido da era, temos Arnaldo Galvão e Otto Guerra Netto. Apesar disto, um dos fatores negativos no Brasil que dificultaram o crescimento do mercado de animação fora o fim da Embrafilme (GOMES, 2008).

Sendo o maior evento dedicado ao cinema de animação das Américas, o AnimaMundi fora criado em 1993 pelos animadores brasileiros Marcos Magalhães, Aida Queiroz, Cesar COelho e Léa Zagury. O evento acontece anualmente no mês de julho, nas cidades Rio de Janeiro e São Paulo. O comparecimento é de cerca de 80.000 pessoas anualmente, tendo centenas de filmes selecionados entre os melhores do mundo, além de oficinas abertas disponíveis para visitantes, profissionais ou casuais.

O primeiro longa-metragem de animação para o público adulto fora lançado em 1994 por Otto Guerra e Lancast Motta, “Rocky & Hudson” (Imagem 18), baseado no casal de personagens de quadrinhos criados por Adão Iturrugarai. Dois anos depois é lançado o primeiro longa-metragem em computação gráfica do Brasil, e talvez do mundo, “Cassiopéia” (Imagem 19) (NESTERIUK, 2011). Na televisão, algumas das primeiras séries de animação

---

<sup>27</sup>YouTube. A Turma da Mônica em A Princesa e o Robô · Trailer. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qrzMyRubRDI>> Acesso em: 09 de outubro de 2020.

brasileiras são exibidas em emissoras como a TV Cultura e a TV PinGuim. Entre elas, temos *Os Urbanóides* (1991), *Rita* (1994) e *Poesias Animadas* (1994).

Imagens 18 e 19 - *Rocky & Hudson* (1994) e *Cassiopéia* (1996).



Fonte: NESTERIUK (2011).

Segundo Nesteriuk (2011), houve uma consolidação na produção de animação no Brasil no século XXI nas modalidades publicitárias e de curta-metragem, iniciando uma era promissora na animação nacional. Em 2003, é criada a ABCA (Associação Brasileira do Cinema de Animação), primeira entidade nacional a reunir empresas e profissionais de animação. Em 2004, o Brasil passa a fazer parte do “Dia Internacional da Animação”, evento realizado em diversos países em 28 de outubro.

Em 2005, o Brasil foi o país homenageado no Festival de Annecy e, em 2006, no Festival de Ottawa, tornando-se o país foco de negócios no TAC (Television Animation Conference). No entanto, de acordo com Nesteriuk, o maior desafio da década de 2000 fora a produção do filme de longa-metragem. Até 2011, foram produzidos apenas 21 obras de animação de longa-metragem.

Como alguns dos destaques da década de 2000, temos *Entre Pais e Filhos* (2001) e *De Onde Vem?* (2001), exibidos na TV Futura, *Anabel* (2002) e *Pinguinics* (2002), da TV Cultura, as animações para um público adulto da filial brasileira do canal MTV, como *MegaLiga de VJs Paladinos* (2002) e *Fudêncio e os seus amigos* (2005) (Imagem 20) e *Peixonauta* (2009) (Imagem 21) da TV PinGuim, série brasileira-canadense-estadunidense exibida internacionalmente. Um canal de TV fechada que fora ativo na exibição de conteúdo nacional desde então fora o Cartoon Network, exibindo desde 2004 um bloco chamado “Cartum Netiuorque”, destinado a apresentar pequenas animações brasileiras baseadas em personagens criadas por nomes ilustres do quadrinho brasileiro, como “Overman” de Laerte, “Geraldão” e “Geraldinho” de Glauco, Aline de Adão Iturrusgarai, entre outros (NESTERIUK, 2011).

Imagens 20, 21 e 22 - *Fudêncio e os seus amigos* (2005), *Peixonauta* (2009) e *Osmar, a Primeira Fatia do Pão de Fôrma* (2008).



Fonte: NESTERIUK (2011).

Em 2008, fora finalizado o curta-metragem “Osmar, a Primeira Fatia do Pão de Fôrma” (Imagem 22) de Ale MacHaddo, premiado em várias mostras de animação e de cinema, como o Festival Internacional de Curtas Metragens de São Paulo e o MIPJunior da cidade de Cannes, em 2009. Neste ano, a Cartoon Network Brasil fez um pitch de séries infantis, do qual fora produzida a série “As Aventuras de Gui e Estopa” de Mariana Caltabiano, convertida em série de animação e filme (NESTERIUK, 2011).

Também em 2009, a ABPI-TV (Associação Brasileira de Produtoras Independentes de Televisão), atualmente BRAVI, promoveu dentro do PIC (Programa Internacional de Capacitação), o 1º Workshop de Formação para Projetos de Séries de Animação para TV. Adicionalmente, fora aprovado o Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), promovido pela Ancine e pela Finep, destinado ao desenvolvimento da indústria audiovisual no Brasil.

O século XXI também viu a implementação de leis de incentivo como o projeto de lei (PL) nº 1821/03, que tem o objetivo de incorporar gradativamente na televisão desenhos animados brasileiros, ampliando a exibição de conteúdo nacional e estimulando a indústria do setor no país. Além disso, em meados de 2008, o Ministério da Cultura assina a Portaria Ministerial nº 68, de 10 de outubro de 2008, na qual institui a criação do Programa Nacional de Fomento à Animação Brasileira, também conhecido por ProAnimação. Além de auxiliar o desenvolvimento da indústria de animação no Brasil, ele busca gerar projetos de séries animadas para produção e exibição, aumentando o número de conteúdo brasileiro e sua disponibilidade no Brasil, assim como no cenário internacional (NESTERIUK, 2011).

Já no ano de 2011, houve a sanção da Lei 12.485 após 5 anos de discussão, conhecida como a “Lei da TV Paga”, que revoga a legislação específica para TV a cabo, unificando a regulamentação de TV por assinatura e estabelecendo cotas para a produção brasileira e

independente. De acordo com Lima (2015, p. 1-2), “A proposta foi uma resposta do Estado para romper a barreira do oligopólio, no ensejo de estimular a concorrência, aumentar a oferta nacional de serviços de televisão por assinatura e promover a expansão do mercado”.

Além disso, a implementação da lei também resultou em uma expansão no mercado de licenciamentos no Brasil. De acordo com Lima (2015), o licenciamento de séries brasileiras tinha uma produção restrita antes da cota de canais, tendo pelo menos 117 licenciamentos de séries animadas entre a efetivação das cotas e o ano de 2015.

De acordo com Cruz (2006) e Nesteriuk (2011), o crescimento do mercado de animação no Brasil no século XXI têm sido exponencial, resultando em uma visão otimista para o desenvolvimento do mesmo nos próximos anos. Segundo Nyko e Zendron (2019) a animação brasileira vêm se destacando nos últimos anos, sendo que em 2017, foram lançadas 213 obras de animação no país, havendo um crescimento de 30% em relação a 2016. Das 26 obras de animação produzidas para o cinema desde 1996, mais de 60% destes filmes foram lançados entre 2013 e 2017.

Como alguns dos fatores principais para a expansão do mercado de animação na televisão no Brasil, Nyko e Zendron (2019) apontam; a hegemonia de estúdios internacionais na produção de longas-metragens, resultando em uma atenção maior ao mercado de séries de televisão animadas no mercado nacional, o aumento do número de canais na TV por assinatura, a implementação da Lei 12.485/2011 e de suas cotas mínimas para conteúdo nacional na televisão, e a popularização das plataformas de VoD<sup>28</sup>, com grandes demandas para conteúdos novos.

### 3 IRMÃO DO JOREL

A série de animação brasileira “Irmão do Jorel” (Imagem 23) fora oficialmente lançada no canal de TV paga *Cartoon Network* em 22 de setembro de 2014<sup>29</sup>. Atualmente conta com 78 episódios em três temporadas de 26 episódios cada, já tendo sido confirmada uma quarta temporada com mais 26 episódios para 2021<sup>30</sup>. Atualmente, é exibido no canal

---

<sup>28</sup>Sigla para *video on demand*. São plataformas de distribuição de conteúdo audiovisual *online* (NYKO; ZENDRON, 2019).

<sup>29</sup>ANMTv. Irmão do Jorel estreia em Setembro no Cartoon Network. Disponível em: <<http://anmtv.xpg.com.br/irmao-do-jorel-estrela-em-setembro-no-cartoon-network/>> Acesso em: 02 de maio de 2020.

<sup>30</sup>Correio do Interior. Irmão do Jorel estreia quarta temporada em 2 de abril. Disponível em: <<https://www.correiodointerior.com.br/irmao-do-jorel-estrela-quarta-temporada-em-2-de-abril/>> Acesso em: 22 de março de 2021.

*Cartoon Network* das segundas às sextas às 13h, no canal aberto *TV Cultura* de segunda a sexta, às 18h45, e disponível na plataforma de *streaming Netflix* desde dezembro de 2018.

Atraindo fãs de várias idades por toda a América Latina, a obra fora projetada e lançada após a implementação da Lei 12.485 de setembro de 2011, ou Lei da TV Paga, que busca estimular o mercado nacional de produção audiovisual com o estabelecimento de cotas de programação em canais de TV paga<sup>31</sup>.

A Lei 12.485/2011, vulgo “Lei da TV Paga”, foi aprovada no Congresso Nacional e sancionada em 2011 após 5 anos de discussão, apresentando-se como um novo marco regulatório que busca aumentar a circulação de produtos audiovisuais nacionais de qualidade. A medida tem como finalidades principais a geração de empregos na área e o fortalecimento da cultura nacional na televisão<sup>32</sup>.

Imagem 23 - *Irmão do Jorel* (2014).



Fonte: PropMark (2019).

Sendo uma coprodução entre o canal televisivo exclusivo para animação *Cartoon Network* e a brasileira Copa Studios, foi não apenas a primeira produção brasileira co-produzida pelo canal norte-americano, mas a primeira latino-americana<sup>33</sup>. A série inicialmente fora concebida por Juliano Enrico como um projeto de tirinhas humorísticas,

<sup>31</sup>Agência Brasil. Ancine: Lei da TV paga ampliou produção audiovisual independente no país. Disponível em: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/cultura/noticia/2017-05/ancine-lei-da-tv-paga-ampliou-producao-audiovisual-independente-no-pais>> Acesso em: 29 de julho de 2019.

<sup>32</sup>Ancine. Lei da TV Paga. Disponível em: <<https://ancine.gov.br/pt-br/conteudo/lei-da-tv-paga>> Acesso em: 02 de maio de 2020.

<sup>33</sup>Exame. Cartoon Network estreia primeira animação na América Latina. Disponível em: <<http://tiny.cc/v2r1ez>> Acesso em: 29 de agosto de 2019.

então chamado “Irmão de Jor-El” (Imagens 24 e 25), que foram publicadas em seu *fotolog* desde 2003<sup>34</sup>.

Imagens 24 e 25 - Design original, Tirinha de Irmão de Jor-El.



Fonte: Fotoblog de Juliano Enrico, atualmente inativo (2014).

Apesar de ter como público-alvo adultos, as personagens já tinham design muito similar a suas versões animadas. No entanto, algumas alterações visuais foram necessárias, como a substituição do cigarro da personagem Vovó Gigi (Imagem 25) por um pirulito.

De acordo com Enrico no vídeo promocional oficial “Cartoon Network | Irmão do Jorel | Making of: Criação | 2014”, disponível no canal Cartoon Network Brasil no YouTube<sup>35</sup>, o design de personagens e ambientes, e as histórias de alguns dos episódios, foram fortemente influenciados por memórias e fotografias de sua família das décadas de 1980 e 1990, assim como por objetos pessoais do criador e experiências pessoais dos roteiristas e produtores.

*Irmão do Jorel* como série de animação teve o começo de sua história em um pitching promovido pela *Cartoon Network*, chamado “Cartoon Network/Forum Brasil”, em 2009<sup>36</sup>. Ele tinha como finalidade o desenvolvimento de um projeto, em animação ou live-action, para

<sup>34</sup>Estadão. Sucesso no Cartoon, animação brasileira ‘Irmão do Jorel’ ganha novos episódios. Disponível em: <<https://cultura.estadao.com.br/noticias/televisao,sucesso-no-cartoon-animacao-brasileira-irmao-do-jorel-ganha-novos-episodios,10000098859>> Acesso em: 02 de maio de 2020.

<sup>35</sup>YouTube. Cartoon Network | Irmão do Jorel | Making of: Criação | 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oz6Rsng0Qzs>> Acesso em: 23 de julho de 2019.

<sup>36</sup>Revista Fator Brasil. Irmão de Jorel é o grande vencedor do Pitching Cartoon Network/Forum Brasil. <<https://www.revistafatorbrasil.com.br/imprimir.php?not=80504>> Acesso em: 04 de maio de 2020.

crianças de 7 a 11 anos. Desde o começo, a série fora projetada para ser uma produção cara e de grande porte<sup>3738</sup>.

O evento fez parte do 10º Fórum Brasil - Mercado Internacional de Televisão, e oferecia um prêmio no valor de US\$ 20 mil dólares para o ganhador, que poderia ser utilizado para a expansão do projeto em série de animação. Juliano Enrico fora o vencedor, e o seu então projeto “Irmão do Jorel” fora escalado para estrear no *Cartoon Network*. O desenvolvimento da série, portanto, durou pelo menos de 2009 a 2014.

Apesar de Irmão do Jorel ter sido a primeira - e, atualmente, a única - coprodução do canal estadunidense, o *Cartoon Network* já havia superado a cota exigida pela Lei da TV Paga de 10% da programação ser nacional desde 2015<sup>39</sup>, tendo um bloco de programação específico chamado *Brazucas* com obras brasileiras como *Historietas Assombradas* (2013) e *Sítio do Pica-Pau Amarelo* (2012). O canal também estreou outras obras de animação brasileiras após *Irmão do Jorel*, como *Oswaldo* (2017).

A obra tem como protagonista o irmão mais novo de Jorel, um rapaz querido e conhecido. Ofuscado pela popularidade de seu irmão mais velho, o garoto apelidado apenas de “Irmão do Jorel” busca expressar sua individualidade e passa por aventuras surreais, assim como situações do cotidiano infanto-juvenil.

A sua ausência de nome é um ponto principal na narrativa, se mantendo um mistério ao passar das temporadas. Segundo Juliano Enrico, esta anonimidade seria uma forma de aproximar a personagem de sua audiência. Enrico comentou em entrevista para a Revista Superinteressante; “todo mundo pode ser o irmão do Jorel: aquela criança comum que sempre fica atrás dos próprios irmãos. É por isso que o irmão do Jorel não tem nome: somos todos ele”<sup>40</sup>.

A estória gira em torno também de seus amigos e, principalmente, seus pais, avós e irmãos. Algumas das personagens principais incluem Lara, sua melhor amiga, seus pais Dona

---

<sup>37</sup>Ancine. Irmão do Jorel - Animação. <<http://sad.ancine.gov.br/projetosaudiovisuais/ConsultaProjetosAudiovisuais.do;jsessionid=1810EF9F9FC66733583C507CD5E8A7F4?method=detalharProjeto&numSalic=130199>> Acesso em: 04 de maio de 2020.

<sup>38</sup>Ancine. IRMÃO DO JOREL - 4ª TEMPORADA - ANIMAÇÃO. <<http://sif.ancine.gov.br/projetosaudiovisuais/ConsultaProjetosAudiovisuais.do;jsessionid=5368859497267D10C2CCAS235CB84A20?method=detalharProjeto&numSalic=180236>> Acesso em: 04 de maio de 2020.

<sup>39</sup>UOL. Líder da TV Paga Cartoon Network investe em séries nacionais e supera cota. Disponível em: <<https://tvefamosos.uol.com.br/noticias/redacao/2015/10/22/lider-na-tv-paga-cartoon-network-investe-em-series-nacionais-e-supera-cota.html>> Acesso em: 04 de maio de 2020.

<sup>40</sup>Superinteressante. Batemos um papo com Juliano Enrico, criador do ‘Irmão do Jorel’. *SuperInteressante*. <<https://super.abril.com.br/cultura/batemos-um-papo-com-juliano-enrico-criador-do-irmao-do-jorel/>> Acesso em: 18 de novembro de 2019.

Danuza e Sr. Edson, seus irmãos Nico e Jorel, e suas avós Vovó Gigi e Vovó Juju (Imagem 26).

Imagem 26 - Personagens de Irmão do Jorel.



Fonte: Superinteressante (2019).

Sua visualidade tem como inspiração animações norte-americanas de humor *nonsense* (sem sentido, aleatório) como *As Trapalhadas de Flapjack* (2008). Contendo várias referências ao Brasil dos anos 1980 e 1990, a série remete à cultura pop nacional e internacional da época, fazendo referências desde a bandas brasileiras como Secos e Molhados, à animações japonesas que se popularizaram no país como Cavaleiros do Zodíaco<sup>41</sup>.

As personagens vivem em um mundo que mistura de maneira lúdica vivências atuais como a viralização de vídeos no YouTube como no episódio de número 39 *Sucesso Interplanetário* (2017), e memórias nostálgicas de décadas passadas, por exemplo, a presença de modelos de televisores e aparelhos de rádio antigos na casa de sua família.

Vivendo em uma versão surreal do Brasil, um dos elementos principais da animação é a identificação com o público. Além da cotidianidade de algumas das situações vividas pelo protagonista, há uma localização através de elementos identificáveis como brasileiros por sua audiência.

<sup>41</sup>Variety. Copa Studio's Zé Brandão Discusses Anney TV Competition Player 'Jorel's Brother'. Disponível em: <https://variety.com/2018/film/festivals/annecy-2018-copa-filmes-ze-brandao-jorels-brother-1202841303/> Acesso em: 04 de maio de 2020.

As aventuras, portanto, se passariam em um “cenário tipicamente brasileiro”<sup>42</sup>, fazendo desde comentários sobre o cenário político brasileiro da época através de palhaços militaristas, até a aparência da ambientação, com casas de alvenaria, postes de eletricidade e ruas arborizadas similares às cidades suburbanas brasileiras.

Felipe Tavares, sócio do Copa Studio, deu declaração em entrevista com a Revista Veja sobre a ambientação da série; “A gente nunca quis fazer uma cópia dos produtos americanos ou do conteúdo europeu e trazer aqui pro Brasil”<sup>43</sup>, em um comentário sobre o costume de se consumir conteúdo internacional no Brasil.

As particularidades culturais, além de aproximar o cenário do público latino-americano, também representa um diferencial para outros públicos. De acordo com Juliano Enrico, “Uma das coisas importantes do Irmão do Jorel é essa, de tratar nossa cultura, nossos elementos, nossa identidade como um diferencial, como uma coisa interessante para alguém que está vindo de fora”<sup>44</sup>.

Também é frequentemente ressaltado pelo criador, em entrevista, a identificação da família brasileira com a de *Irmão do Jorel* - não apenas em relação ao público infantil, mas também ao público adulto. Apesar de ter como público-alvo crianças de 7 a 11 anos, os elementos nostálgicos, representações do cotidiano, identificação cultural, humor e caracterização das personagens são acessíveis a várias gerações, tendo atraído fãs de todas as idades.

A série conquistou sucesso inesperado desde sua primeira temporada, sendo o desenho mais visto do canal *Cartoon Network* em seu ano de lançamento, 2014<sup>45</sup>, e um dos mais assistidos do primeiro semestre de 2020<sup>46</sup>. Tavares associa esta popularidade à curiosidade de procurar algo nacional, e à identificação do público com as personagens e a série<sup>47</sup>. *Irmão do*

---

<sup>42</sup>Superinteressante. Batemos um papo com Juliano Enrico, criador do ‘Irmão do Jorel’. *SuperInteressante*. <<https://super.abril.com.br/cultura/batemos-um-papo-com-juliano-enrico-criador-do-irmao-do-jorel/>> Acesso em: 18 de novembro de 2019.

<sup>43</sup>Veja. O Sucesso da animação brasileira Irmão do Jorel. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/tveja/em-pauta/o-sucesso-da-animacao-brasileira-irmao-do-jorel/>> Acesso em: 04 de março de 2020.

<sup>44</sup>Ibid.

<sup>45</sup>RD1. Cartoon Network comemora audiência na América Latina. Disponível em: <<https://rd1.com.br/cartoon-network-comemora-audiencia-na-america-latina/>> Acesso em: 18 de fevereiro de 2020.

<sup>46</sup>Abc da Comunicação. Cartoon Network é líder de audiência entre as crianças no primeiro semestre de 2020. Disponível em: <<https://www.abcdacomunicacao.com.br/cartoon-network-e-lider-de-audiencia-entre-as-criancas-no-primeiro-semestre-de-2020/>> Acesso em: 18 de fevereiro de 2020.

<sup>47</sup>Ibid.

*Jorel* (2014) também fora dublado para a língua espanhola na Venezuela em 2014, e exportado para vários países da América Latina<sup>48</sup>.

De acordo com a ANCINE (Agência Nacional de Cinema), a obra é um dos maiores cases de sucesso lançados posteriormente a Lei da TV Paga, sendo o seriado mais visto no *Cartoon Network* no ano de 2014 por crianças de entre quatro a 11 anos<sup>49</sup> e atingindo em 2018 uma audiência de mais de 21 milhões de pessoas<sup>50</sup>, registrando, portanto, um sucesso comercial.

Adicionalmente, *Irmão do Jorel* (2014) tornou-se um sucesso na crítica cinematográfica, ganhando o prêmio de “Melhor roteiro infanto-juvenil” no festival TELAS em 2015<sup>51</sup>, assim como o Prêmio Quirino de Melhor Animação ibero-americana em 2019 na Espanha, pelo episódio “Seja Brócolis”<sup>52</sup>.

Em 14 de agosto de 2019, *Irmão do Jorel* ganhou o troféu Grande Otelo como “melhor série de animação” no 18º Grande Prêmio do Cinema Brasileiro, concedido pela Academia Brasileira de Cinema (ABC)<sup>53</sup>. A obra também representou o Brasil no Festival de Animação Annecy em 2018 com o episódio “Eject Especial”, ano em que o Brasil fora escolhido como país convidado<sup>54</sup>.

#### 4 METODOLOGIA DE ANÁLISE

A pesquisa fora orientada invariavelmente por seu objetivo central de analisar quais as experiências comunicativas estabelecidas entre obras de animação que retratam o cotidiano familiar infanto-juvenil no Brasil e perfis do YouTube que as assistem online. Para realizá-lo,

---

<sup>48</sup>ANMTv. *Irmão do Jorel* está sendo dublado em espanhol. Disponível em:

<<http://anmtv.xpg.com.br/irmao-do-jorel-esta-sendo-dublado-em-espanhol/>> Acesso em: 04 de março de 2020.

<sup>49</sup>Ancine. Debate da cota entra em cena nos canais de TV fechado. Disponível em:

<<https://ancine.gov.br/sites/default/files/clipping/2015-07-05-diariopopular-debatedacota.pdf>> Acesso em: 04 de março de 2020.

<sup>50</sup>Portal O Tempo. 'Irmão do Jorel' ganha prêmio de melhor série animada no GP de Cinema. Disponível em: <<https://www.otempo.com.br/diversao/irmao-do-jorel-ganha-premio-de-melhor-serie-animada-no-gp-de-cinema-1.2223158>> Acesso em: 04 de março de 2020.

<sup>51</sup>Ancine. TELAS - 2º Festival Internacional de TV anuncia vencedores. Disponível em:

<<https://www.ancine.gov.br/pt-br/sala-imprensa/noticias/telas-2-festival-internacional-de-tv-anuncia-vencedores>> Acesso em: 04 de março de 2020.

<sup>52</sup>Correio Braziliense. 'Irmão do Jorel' vence prêmio de Melhor Animação ibero-americana. Disponível em: [https://www.correio braziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2019/04/12/interna\\_diversao\\_arte,749144/premio-irmao-do-jorel.shtml](https://www.correio braziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2019/04/12/interna_diversao_arte,749144/premio-irmao-do-jorel.shtml) Acesso em: 04 de março de 2020.

<sup>53</sup> Portal O Tempo. 'Irmão do Jorel' ganha prêmio de melhor série animada no GP de Cinema. Disponível em: <<https://www.otempo.com.br/diversao/irmao-do-jorel-ganha-premio-de-melhor-serie-animada-no-gp-de-cinema-1.2223158>> Acesso em: 04 de março de 2020.

<sup>54</sup>Ibid.

a pesquisa fora organizada em etapas que buscam responder este, e todos os objetivos específicos de identificar as principais temáticas da obra e analisar a presença de identificação por identidade cultural e cotidianidade na obra de animação e nos comentários.

A organização da pesquisa fora feita principalmente em três etapas maiores; “A Criação das Categorias”, “A Coleta dos Comentários” e “A Análise Discursiva”, esta última referente especificamente à análise do conteúdo textual e audiovisual coletado. Os métodos e aparatos metodológicos selecionados para cumprir os objetivos de pesquisa foram a Análise Crítica do Discurso (FAIRCLOUGH, 2012; WODAK; MEYER, 2009; MAGALHÃES, 2005), a Análise de Conteúdo (BARDIN, 2011), as Representações Sociais (MOSCOVICI, 2007; JODELET, 2001) e aparatos da Netnografia (ADADE; BARROS; COSTA, 2018; AMARAL; NATAL; VIANA, 2017; RODRIGUES, 2015; AGUIAR, 2019).

A Análise Crítica do Discurso (ACD) pode ser considerada, mais que um método, uma teoria ou perspectiva teórica sobre os discursos através da análise da língua, que dialoga com diversos métodos e teorias a fim de se analisar os discursos na vida social com finalidade crítica. De acordo com Norman Fairclough (2012, p. 307), “esta perspectiva tem uma relação dialógica com outras teorias e métodos sociais, com eles engajando-se não apenas de maneira interdisciplinar, mas transdisciplinar”.

Uma das disciplinas predecessoras da Análise Crítica do Discurso, a linguística crítica, fora desenvolvida na década de 1970 na Universidade de East Anglia, na Grã-Bretanha. Segundo Izabel Magalhães (2005), na época, já se tinha um interesse acadêmico na relação entre análise textual e os conceitos de poder e ideologia, o que contribuiu para a repercussão positiva do livro *Linguagem e Controle* de Fowler, Kress, Hodge e Trew, publicado em 1979.

O nome de “análise de discurso crítica”, no entanto, fora utilizado pela primeira vez por Norman Fairclough em seu artigo publicado em 1985 no *Journal of Pragmatics*. Apesar de haver relações entre o desenvolvimento da ACD e a linguística crítica, Magalhães afirma que “considerar a ACD como uma continuação da LC é uma redução de questões fundamentais que foram explicitadas pela ADC, tanto em termos teóricos como metodológicos” (2005, p. 3).

A Análise Crítica do Discurso surgiu como disciplina na década de 1990, tendo seu nascimento teórico associado com o lançamento do periódico *Discourse and Society* de Teun Van Dijk, em 1990. Segundo Ruth Wodak e Michael Meyer (2009), o periódico fora publicado ao mesmo tempo que vários outros livros com temáticas e pesquisas similares, o que resultou na descoberta de uma rede de pesquisadores com interesses compatíveis.

O começo institucional da ACD pode ser mercado como o "encontro de Amsterdã", que reuniu os teóricos do discurso Teun van Dijk, Norman Fairclough, Gunther Kress, Theo van Leeuwen e Ruth Wodak. O encontro aconteceu em janeiro do ano de 1991, na Universidade de Amsterdã, e deu início à um arcabouço crescente de teorias e métodos de análise do discurso, especialmente a ACD.

Desde a década de 1990, autores da Análise Crítica do Discurso se desvincularam da pesquisa, enquanto novos estudiosos propuseram a elaboração de métodos transdisciplinares, ou a integração de métodos tradicionais. De acordo com Wodak e Meyer (2009, p. 4, tradução nossa) "Desde então, novos periódicos foram criados, múltiplos resumos foram escritos, e hoje em dia, a ACD é um paradigma estabelecido em Linguísticas", se tornando uma disciplina reconhecida e institucionalizada em vários países.

A Análise Crítica do Discurso tem como uma de suas inspirações o Realismo Crítico, que tem como princípio a existência de um mundo externo, o qual a existência independe das concepções internas de um observador (BARROS, 2016). O Realismo Crítico entende a vida social como sendo feita de várias dimensões estruturadas de forma distinta que organizam e influenciam os eventos sociais através de seus mecanismos, como as dimensões físicas, químicas, biológicas, sociais, psicológicas, linguísticas, entre outras.

O modelo analítico de Fairclough, que será explanado mais a frente, leva dentro de si estas inspirações no Realismo Crítico, buscando identificar problemas sociais reais presentes em textos escritos, orais ou visuais (BARROS, 2016). A própria base da aplicação da ACD deverá, portanto, reconhecer sua transdisciplinariedade teórica, tendo variadas raízes também na retórica, na linguística textual, antropologia, filosofia, sócio-psicologia, ciência cognitiva, estudos literários, sociolinguística, linguística aplicada e pragmática (WODAK, MEYER 2009).

Nessa associação com o Realismo Crítico está a principal diferença entre a Análise do Discurso e a Análise Crítica do Discurso (ou Análise do Discurso Crítica). A ACD tem caráter orientado à solução de problemas, e busca investigar não apenas a linguística dentro de si mesma, mas as práticas sociais e como dialogam com suas construções textuais. De acordo com Wodak e Meyer (2009, p. 2, tradução nossa), "Qualquer fenômeno social se presta à investigação crítica, para ser desafiado e não assumido como certo".

Para a compreensão do que significa analisar discursos, primeiro se faz necessário conceituar o discurso. Para Wodak e Meyer (2009, p. 5) "a ACD vê a 'língua como prática social' (Fairclough e Wodak, 1997), e considera ser crucial o 'contexto de uso da linguagem'",

estando sempre carregada de conteúdo discursivo. O discurso pode incluir várias formas de expressão, materialidades e linguagens, desde um monumento histórico, a uma estratégia política, a narrativas, textos, conversas, até a linguagem em si.

Discursos constroem socialmente assim como são condicionados socialmente, estando diretamente relacionados à construção de identidades sociais, relações entre grupos e objetos de conhecimento. Em resumo, os discursos estruturam e organizam a vida social através da linguagem.

O modelo da ACD apresentado por Norman Fairclough (2012) considera a linguagem como um elemento integrante do processo social material, e a semiose como uma parte constituinte fundamental nestes processos. Para Fairclough (2012, p. 308) "A semiose inclui todas as formas de construção de sentidos – imagens, linguagem corporal e a própria língua."

Estes processos de construção de sentidos são estruturados dentro de um sistema interconectado de práticas sociais, que compõem a vida social. Para Fairclough (2012), as práticas sociais seriam formas de ação social relativamente permanentes, que são estruturadas e reproduzem estruturas dentro da sociedade, sendo mesmo capazes de mudá-las.

O autor cita sete elementos constituintes de toda prática; "Atividade produtiva", "Meios de produção", "Relações sociais", "Identidades sociais", "Valores culturais", "Consciência" e "Semiose. Estes elementos dialogam entre si, tendo no entanto características distinguíveis, sendo focos de estudo de disciplinas distintas. A partir de Fairclough (2012, p. 309) "A ACD é a análise das relações dialéticas entre semioses (inclusive a língua) e outros elementos das práticas sociais".

As semioses, ou construções de sentido, atuam de três maneiras. A primeira atuação é como parte da atividade social em uma prática, como as formas de se construir sentido e modelar a linguagem dependendo da situação, como das exigências institucionais e sociais, ou do nível de proximidade com aquele com o qual se comunica.

A segunda atuação é a partir das representações. Para Fairclough (2012, p. 309), "Os atores sociais, no curso de sua atividade, produzem não só representações das práticas em que estão inseridos (representações reflexivas) como de outras," incorporando-as às suas práticas, ou mesmo transformando-nas a condizer com seu contexto. Para o autor, a representação age como um processo de construção das práticas sociais, como a autoconstrução reflexiva (representando as próprias práticas), portanto modelando a prática social.

A terceira atuação é a partir do desempenho da posição de diversas identidades sociais. Certas posições podem ser determinadas por suas práticas, que dependendo do

contexto de classe social, gênero, cultura ou etnia, entre outros, produzem desempenhos diferentes. O conceito de hegemonia é aplicável dentro das semioses que estruturam relações sociais, capazes de gerar discursos hegemônicos que mantêm e manejam relações de poder.

A estrutura analítica que será utilizada na pesquisa está representada a seguir, conforme retirada do artigo *Análise Crítica do Discurso como Método em Pesquisa Social Científica* (FAIRCLOUGH, 2012, p. 311-312):

- 1) Dar ênfase em um problema social que tenha um aspecto semiótico.
- 2) Identificar obstáculos para que esse problema seja resolvido, pela análise:
  - a) Da rede de práticas no qual está inserido;
  - b) Das relações de semiose com outros elementos dentro das práticas particulares em questão;
  - c) Do discurso (a semiose em si):
    - i) Estrutura analítica: a ordem de discurso;
    - ii) Análise interacional;
    - iii) Análise interdiscursiva;
    - iv) Análise linguística e semiótica;
- 3) Considerar se a ordem social (a rede de práticas) em algum sentido é um problema ou não;
- 4) Identificar maneiras possíveis para superar os obstáculos;
- 5) Refletir criticamente sobre a análise (1-4).

O primeiro estágio consiste em um foco maior nos problemas presentes em uma prática social, que devem ser identificados. O segundo estágio, segundo Barros (2016), consiste na aplicação de uma “análise de conjuntura”, conjura aqui “ representa um trajeto particular de uma rede de práticas que constituem as estruturas sociais” (BARROS, 2016, 247), na qual se analisam as práticas sociais e a construção dos discursos dentro das mesmas, que devem ser trabalhadas em conjunto com outros métodos.

No terceiro estágio, devem ser considerados os aspectos da análise e quais serão centrais para a abordagem. Aqui, devem ser identificados os problemas que exigem mudança crítica social.

O quarto estágio transforma a observação negativa (problemática) em positiva, desenvolvendo possibilidades de mudanças a partir da situação atual das coisas. Por último,

no quinto estágio, “o analista crítico do discurso deve fazer uma *reflexão da análise*, isto é, manter-se como um pesquisador reflexivo, tendo em vista ser a pesquisa social uma pesquisa crítica” (BARROS, 2016, p. 247).

A Análise Crítica do Discurso será aplicada em textos escritos, falados (no caso, transcritos) e visuais. A última modalidade de conteúdo exige um arcabouço metodológico específico e estendido, pois mesmo que a ACD englobe todos os tipos de texto, a análise audiovisual tem características complexas que conversam entre visual, auditivo e escrito através do tempo de sua duração, através de linguagens como a cinematografia e contextos de produção como no caso do objeto de estudo, que é uma animação.

Apesar de existir um interesse acadêmico crescente na análise de materiais visuais e audiovisuais, a pesquisa qualitativa ainda é uma disciplina predominantemente centrada na análise de textos escritos. Segundo Uwe Flick, Ernst Von Kardorff e Ines Steinke (2004, p. 7, tradução nossa), “Se produzem dados na forma de textos - por exemplo, entrevistas transcritas ou notas de pesquisas de campo etnográficas - e se concentram, na maioria dos procedimentos interpretativos (hermenêuticos), na mídia textual como uma base para seu trabalho”.

A predominância da análise textual também indica a escassez do desenvolvimento de metodologias de análise especificamente para material visual e audiovisual. De acordo com Antonio Uchoa, Christiane Godoi e Adriano Mastella (2016) apesar de a antropologia ser uma das primeiras disciplinas de ciências sociais a buscar o audiovisual como aparato de pesquisa ainda no final do século XIX, “até o momento, não surgiu nenhum método de interpretação que se ocupe direta e exclusivamente do nível visual, sem transcrições antecedentes” (UCHOA; GODOI; MASTELLA, 2016, p. 418).

O interesse acadêmico por conteúdos visuais e audiovisuais, para Rose (2016), cresceu especialmente nas últimas duas a três décadas, como resultado de um *cultural turn*, ou “virada cultural”. A cultura tomou um lugar central no entendimento de processos sociais e construções de identidade, tendo a visualidade como aspecto importante na construção cultural da vida nas sociedades contemporâneas ocidentais.

A forma como nos comunicamos se tornou cada vez mais visual, ao ponto que estas visões construídas nas tecnologias e mídias visuais passam a representar socialmente a realidade a partir de suas visualidades. Segundo Rose (2016, p. 6, tradução nossa), “Essas imagens nunca são janelas transparentes para o mundo. Elas interpretam o mundo; elas o mostram de maneiras muito particulares”.

Apesar da centralidade crescente das visualidades na contemporaneidade, este processo tem início já nas comunidades científicas do século XVIII, onde os conhecimentos sobre o mundo se tornaram cada vez mais apoiados em imagens que em textos, correlacionando o entendimento destas ciências com a referência visual, ou, em outras palavras, associando o "saber" com o "ver". Na pós-modernidade, a predominância de conteúdos visuais não vem apenas do aumento da quantidade de imagens que vemos diariamente, apesar de esta ser uma realidade, mas principalmente porque passamos a interagir e comunicar-nos de forma crescentemente visual (ROSE, 2016).

Dentro desta "cultura visual" contemporânea, as imagens são portadoras de um apelo particular, que pode se tornar de difícil tradução para textos escritos. "Experienciar uma imagem", neste contexto, é diferente de se "ler um texto" escrito.

Imagens, como capazes de comunicar, são também construções sociais contedoras de conteúdo discursivo que, inseridas em um contexto social e cultural, podem demarcar ou até mesmo invisibilizar uma diferença social. Segundo Rose (2016, p. 11) "Olhar imagens cuidadosamente, então, significa, entre outras coisas, pensar sobre como elas oferecem visões bem particulares de categorias sociais", como classe, gênero, etnia, etc.

Um exemplo que Gillian Rose (2001) oferece sobre como a visualidade pode ressaltar ou invisibilizar relações sociais é a imagem da mulher na sociedade. Especificamente, a construção social que impõe à mulher a passividade de "ser uma imagem", ou "ser vista", e ao homem dá a ação de "ser quem vê", um discurso visual que influencia as práticas sociais relativas à feminilidade e masculinidade.

Com base em uma metodologia de análise do discurso oferecida por Michel Foucault, Rose indica como estratégias importantes para análise do discurso em uma obra visual os sete passos seguintes: "ver suas fontes com novos olhos", "se imergir nas suas fontes", "identificar temas-chave nas suas fontes", "examinar seus efeitos de verdade", "prestar atenção a sua complexidade e contradições", "procurar pelo invisível além do visível" e "prestar atenção aos detalhes" (ROSE, 2001, p. 158).

Sobre o primeiro passo no processo interpretativo, é necessário esquecer ideias pré-concebidas sobre o material, e lê-los com "novos olhos". Nesta fase, quaisquer categorias pré-existentes devem ser ignoradas momentaneamente, para permitir uma familiaridade nova com a fonte (ROSE, 2001). Para a autora, a segunda etapa requer uma análise mais profunda da visualidade do material, para a qual a análise composicional pode ser benéfica. Uma metodologia por si só, a análise composicional tem como foco principal a imagem em si,

dividindo o conteúdo analisado em categorias as quais têm suas próprias orientações de análise.

A análise composicional em si tem cinco categorias: “conteúdo”, “cor”, “organização espacial”, “luz” e “conteúdo expresso” (ROSE, 2001, p. 53). Para a análise de imagens móveis, Rose (2001, p. 53) define três categorias adicionais: “mise-en-scène”, “montagem”, “som” e “estrutura narrativa”. O conteúdo pode ser principalmente respondido pela pergunta “O que a imagem realmente mostra?”, e representa a camada mais instintiva da interpretação, devendo ser respondida simplesmente com seus elementos visíveis. A segunda categoria refere-se às cores, e ali devem ser analisadas principalmente as tonalidades dominantes, a saturação e o valor, este último referente ao quão claro ou escuro é a cor.

A organização espacial se refere aos volumes, arranjo de elementos, largura, profundidade, distância, ritmo (o quão estática ou dinâmica é a imagem), assim como o posicionamento daquele que a vê dentro da imagem. Já a última categoria visual imóvel é um pouco mais elusiva, e Rose (2001, p. 43) a descreve como “a evocação escrita do “emoção” de uma imagem”, aqui estão inseridas todas as impressões do pesquisador quanto ao conteúdo sentimental que a imagem evoca a partir de seus elementos, que necessariamente deve complementar as demais descrições.

A primeira categoria para análise de imagens móveis se chama “mise-en-scène”, que pode ser traduzido para “disposição de cenas” e tem relação com a cinematografia, e inclui vários elementos que devem ser considerados, como a proporção de tela, o enquadramento (aberto ou fechado), os planos (formas que estão distribuídas através da tela, no espaço tridimensional, e dentro da noção aparente de profundidade), a análise de múltiplas imagens (caso a tela esteja dividida), que podem ser dadas a partir de superimposições (a partir de técnicas como dupla exposição), da distância da cena (o quanto da figura é mostrado na cena), do foco (foco profundo ou superficial, nítido ou suave), do ângulo e do ponto de vista, e os movimentos de câmera (como o zoom, o movimento através do axis, etc).

Já a montagem “se refere a como as cenas de um filme são postos em conjunto; isto é, como eles são apresentados” (ROSE, 2001, p. 50), em outras palavras, como se dá a edição do material audiovisual, como as cenas são cortadas para compor um ritmo específico que dá coerência temporal à narrativa. Os cortes podem ser dados a partir de efeitos como “fade” (a imagem é vagorosamente substituída por uma cor sólida ou por outra), “wipe” (uma imagem é removida para dar lugar a outra), “iris” (uma imagem é diminuída), assim por diante.

A análise de audiovisual também deve necessariamente incluir a análise do som, e para tal, devem ser considerados os tipos, categorizados entre ambiente, fala e música, e a fonte do som, se é interno ou externo à cena. O som também pode ser paralelo, atual e complementar a imagem, ou contrapontual, assíncrono e oposto a imagem (ROSE, 2016).

Por último, a narrativa é pouco abarcada por esta metodologia específica. No entanto, ela pode ser analisada através de outros métodos como narratologia, análise de conteúdo e, neste caso, análise crítica do discurso, a fim de analisar a fundo os discursos contidos na narrativa de forma crítica, identificando conteúdo ideológico e oferecendo possíveis soluções para as representações identitárias culturais presentes no texto. A escolha da ACD para utilização na narrativa se dá pela compatibilidade com a metodologia de análise do discurso visual proposta por Rose (2001), em conjunto com a importância dada pela autora à realização de uma análise visual crítica que, segundo Gillian Rose, significa pensar no visual como contendo significância cultural, práticas sociais e relações de poder, que influenciam e produzem formas de entendimento social, e podem ser desafiadas pela análise (ROSE, 2001).

Após alcançar esta maior familiaridade com a fonte, entramos na questão de identificar temas-chave. Para fazê-lo, Rose (2001) oferece um método similar a preceitos da análise de conteúdo que, no entanto, considera mais flexível, o método de codificação visual.

A partir da análise anterior, se deve compor uma lista de palavras ou imagens que englobam todas as fontes, codificando o material sempre que a palavra ou imagem ocorre. Então, se deve avaliar a existência de conexões entre estes elementos-chave identificados, a fim de estabelecer relações entre discursos e grupos de discursos.

Para realizar esta análise, Rose (2001) indica perguntas que podem ser utilizadas de base para um ponto de partida, como “Como são dados sentidos específicos a palavras ou imagens particulares?”, “Existem amontoados significativos de palavras e imagens?” e “Que conexões existem entre estes amontoados?” (ROSE, 2001, p. 151). A finalidade das perguntas é atingir o nível de produtividade do discurso, ou seja, analisar como se produzem estes sentidos presentes na fonte.

Sobre os efeitos de verdade, para a autora, eles devem ser analisados de forma a “focar nas reivindicações de verdade, ou na certeza científica, ou na forma natural das coisas” (ROSE, 2001, p. 154). Os efeitos de verdade, portanto, agem na imagem buscando persuadir o receptor, frequentemente de forma praticamente indetectável, a tomar algum discurso lá representado como real e óbvio.

A ênfase da complexidade e contradições na análise do discurso se faz possível a partir de formações discursivas que nem sempre são estruturadas de maneira coerente. Para explicar este evento, Rose (2001) utiliza o conceito de repertório interpretativo, que seriam “conjuntos de termos relacionados entre si sistemicamente, que são frequentemente usados com coerência estilística e gramática e organizados ao redor de uma ou mais metáforas centrais” (p. 156).

Estes repertórios interpretativos são desenvolvidos historicamente e se tornam partes do senso comum de uma sociedade ou grupo, podendo ser construídos informalmente ou a partir de instituições. Seriam como “mini-discursos”, que tendem a lidar especificamente com situações sociais particulares (ROSE, 2016).

Finalmente, aquilo que não é explícito em um material é igualmente capaz de participar na construção de discursos. A ausência em si é um elemento a ser analisado, e pode ter um efeito tão poderoso quanto a visibilidade.

Por último, a categoria final é muito mais um apelo à importância de se realizar uma leitura analítica detalhada, pois “a eficácia do discurso frequentemente reside nas premissas que faz sobre o que é verdade, real ou natural, nas contradições que o permitem sua flexibilidade interpretativa, e no que não é dito” (ROSE, 2001, p. 157), e nenhuma destas categorias são de acesso simples ou superficial.

As análises composicional e discursiva de Gillian Rose (2001) serão utilizadas conjuntamente com a metodologia analítica de Norman Fairclough (2012) para as instâncias na pesquisa em que o conteúdo visual será analisado profundamente, durante a etapa 3. No entanto, o método de identificação de palavras-chave de Rose será utilizado na etapa 1, junto com a análise de conteúdo textual, a fim de criar categorias temáticas para os episódios.

A Análise de Conteúdo, ou AC, é um conjunto de instrumentos metodológicos que se aplicam a conteúdos (discursos) diversos. Segundo Bardin (2011, p. 15), o que estes instrumentos e técnicas têm em comum é “uma hermenêutica controlada, baseada na dedução: a inferência”, que se encontram entre objetividade e subjetividade, pesquisa qualitativa e quantitativa.

Como um conjunto de técnicas metodológicas, a AC desenvolveu-se a fim de analisar majoritariamente conteúdo jornalístico, no início do século XX nos Estados Unidos. O primeiro pesquisador que representou a história da análise de conteúdo é H Lasswell, através de suas análises de imprensa e propaganda, em 1915 (BARDIN, 2011).

O verdadeiro começo da AC como metodologia se encontra entre as décadas de 1960 e 1970, a partir de três fenômenos; o surgimento do computador como recurso, um maior interesse por objetos de pesquisa não verbais, e a flexibilização da precisão em trabalhos linguísticos.

Existem três fases na análise de conteúdo, que sucedem uma a outra cronologicamente. Estas são: a pré-análise, a exploração do material e o tratamento dos resultados (e a inferência e interpretação). De acordo com Bardin (2011), a pré-análise é a fase de organização da pesquisa, e possui três finalidades principais: a seleção do material que será analisado, a formulação das hipóteses e dos objetivos, e a criação de indicadores pelos quais a interpretação será baseada.

A primeira etapa da pré-análise seria a “leitura flutuante” (BARDIN, 2011, p. 126), uma atividade que consiste em ter um primeiro contato com os documentos que serão analisados de forma mais profunda posteriormente. Este primeiro contato pode se dar antes ou depois da criação de hipóteses e objetivos.

A segunda etapa é a escolha dos documentos, tendo delimitado limites de gênero, tempo, fonte, entre outros, a fim de se determinar um *corpus* de pesquisa. Existem quatro principais regras para a execução desta etapa: a regra da exaustividade (todos os elementos dos *corpus* devem contar), da representatividade (a amostra deve representar o objeto de estudo), da homogeneidade (os elementos devem ser similares entre si) e da pertinência (os elementos devem ser adequados ao objetivo).

A terceira etapa é a formulação das hipóteses e dos objetivos, ou seja, de uma afirmação provisória da intuição do pesquisador, que poderá ser confirmada ou contradita (hipótese), e da finalidade geral da pesquisa, que deverá orientá-la (objetivo). A quarta etapa é a referenciação dos índices e elaboração dos indicadores da pesquisa, que serão explicitados pela análise e categorizados.

Finalmente, a quinta etapa é a preparação do material, que deverá ser compilado e editado para a próxima fase, a da exploração. A exploração do material é a fase que segue a pré-análise, e segundo Bardin (2011, p. 131) “Se as diferentes operações da pré-análise forem convenientemente concluídas, a fase de análise propriamente dita não é mais do que a aplicação sistemática das decisões tomadas”.

Na fase da exploração do material, uma das operações que poderão ser executadas seria a categorização. A categorização é um processo estruturalista que tem como finalidade

diferenciar conjuntos de elementos, que podem ser agrupados a partir de gêneros que pedem indicadores específicos (BARDIN, 2011).

O processo de categorização pode ser executado de duas formas diferentes. A primeira, é a partir de um procedimento fechado, com um sistema de categorias pré-selecionado ao qual os elementos deverão ser adequados. A segunda é progressiva, na qual as categorias serão estabelecidas a partir da exploração dos elementos.

Por último, temos a terceira e última etapa, o tratamento dos resultados obtidos e interpretação. A este ponto, os resultados da pesquisa estariam em estado “bruto”, e devem ser descritos, desenvolvidos e/ou ilustrados a partir de operações estatísticas, quadros de resultados, diagramas ou modelos, entre outros. A AC de Bardin (2011), portanto, é composta de três fases principais.

De acordo com Denise Jodelet (2001), as representações sociais têm relação com as construções do “saber do senso comum”, distinguindo-se do conhecimento científico, no entanto, sendo tão legítima quanto ele, tendo um papel central na estruturação da vida social. Segundo a autora (2001, p. 5), as representações sociais “Como fenômenos cognitivos, associam o pertencimento social dos indivíduos às implicações afetivas e normativas, às interiorizações das experiências, das práticas, dos modelos de conduta e de pensamento”, sendo estudadas enquanto este elo que liga a mentalidade individual à coletiva.

Jodelet explica as representações sociais, adicionalmente, como a ligação entre o sujeito (e sujeitos) ao objeto, que pode ser, aqui, uma pessoa, coisa real ou imaginária, ou acontecimento, desde que haja um objeto. Estando no âmbito do pensamento, as representações sociais têm relação com as atividades mentais do sujeito, e as imagens constituídas das informações adquiridas de variadas fontes.

Já Moscovici (2007), similarmente, as define como sistemas de valores, ideias e práticas que estruturam as compreensões de um grupo, a fim de entender o mundo e reproduzi-lo, existindo entre o ícone e o símbolo, a imagem e a sua significação. Ambos os autores vêem a comunicação como tendo um papel central na formação destas representações, na sua produção e reprodução. As representações sociais, por conseguinte, configuram uma ótica de análise, perpassando a pesquisa como um todo.

Sobre seus princípios metodológicos e conceituais, para Jodelet, os elementos principais do funcionamento das representações sociais podem ser condensados na seguinte fórmula: “*“Quem sabe e de onde sabe? — O que e como sabe? — Sobre o que sabe e com que efeito?”*” (JODELET, 2001, p. 10). Estas perguntas têm como finalidade abrir as três ordens de

problemas principais que devem ser analisados em trabalhos teóricos e empíricos, de forma inclusive independente; as suas condições de produção e de circulação, os processos e estados, e o estatuto epistemológico das representações sociais.

Associando estas ordens de problemas com as dimensões de formação das representações exemplificados por Andrade (2018) (a informação, o campo de representação e a atitude), e com os níveis de significação, vemos como primeira problemática a análise no nível da emergência das representações, incluindo as condições que afetam, e como afetam as construções mentais representativas, estando na ordem do “adquirir informações”, podendo ser analisado que informações estão dispostas, e como estas informações estão dispostas. As suas condições incluem, segundo Jodelet,

“a dispersão e a distorção das informações concernentes ao objeto representado e que são desigualmente acessíveis segundo os grupos; a focalização em certos aspectos do objeto em função dos interesses e da implicação dos sujeitos; a pressão à inferência devida à necessidade de agir, tomar posição ou obter o reconhecimento ou adesão de outros.” (JODELET, 2001, p. 12).

Temos como segundo nível, o nível dos processos de formação das representações, a objetivação e a ancoragem. Neste nível, temos a formação da representação enquanto “campo representacional”, enquanto imagem mental constituída de informações adquiridas anteriormente. Aqui se pode analisar os processos de ancoragem, considerando a interdependência entre as atividades cognitivas e as condições sociais externas, como há a significação dos elementos e qual a utilidade da mesma.

Por último, temos o nível das dimensões da representação enquanto influências nas opiniões e atitudes, como, por exemplo, estereótipos formados a partir das representações. Aqui, entramos no campo das atitudes e respostas às formações representacionais.

Já Nascimento-Schulze e Camargo (2000) separam os estudos e pesquisas em representações sociais nas ciências sociais em duas orientações principais. A primeira, voltada para as questões histórico-culturais, que tem como finalidade compreender os processos constitutivos e mantenedores das representações, e a segunda é voltada para as questões estruturais das representações sociais.

Os autores reconhecem quatro dimensões metodológicas para execução da pesquisa em representações sociais; o delineamento da pesquisa, que pode ser um estudo de caso, estudo comparativo, levantamento com amostragens, experimento, observação participante ou etnográfica, a obtenção de dados, que pode incluir entrevistas, questionários, filmes, vídeos, observações sistemáticas, coletas de documentos e gravações.

A terceira dimensão é a da análise de dados, que pode ser executada através de modelos estatísticos, análises estruturais, a AC, a indexação, análise semiótica, análise de retórica e análise de discurso. Por último, temos o interesse do conhecimento, “que se refere às tradições dos cientistas que podem ser identificadas em três categorias: controle e predição, construção de consenso e emancipação e poder (*empowerment*)” (NASCIMENTO-SCHULZE; CAMARGO, 2000).

A netnografia, assim nomeada, é amplamente utilizada na área do marketing e da administração. O neologismo “netnografia” vem das palavras “net” e “etnografia”, sendo por vezes considerada uma transposição da etnografia no meio virtual, no entanto, aqui vem representando uma metodologia por si mesma, “uma vez que as dinâmicas comunicacionais tanto entre os objetos observados como na relação pesquisador-objeto podem diferir, principalmente em relação à noção de tempo-espaço” (AMARAL; NATAL; VIANA, 2017, p. 34).

A netnografia começou a ser explorada como vertente metodológica desde o surgimento de comunidades virtuais no final da década de 1980 (AMARAL; NATAL; VIANA, 2017). No entanto, segundo Adade, Barros e Costa (2018), a netnografia como método foi criada por Robert Kozinets apenas em 1995, a fim de investigar a relação entre consumidores e empresas na Internet.

Ela pode ser aplicada de forma interdisciplinar com outros aparatos de análise quantitativa, como a webmetria, ou qualitativa, como a análise do discurso e análise de redes sociais. A finalidade principal da netnografia é a observação e análise do comportamento de comunidades online, e assim como na etnografia, o pesquisador deve mergulhar-se na comunidade pesquisada como participante ativo (RODRIGUES, 2015).

Para compreender melhor a netnografia, é necessário primeiro falar dos aspectos principais da etnografia. Sendo um procedimento metodológico, a etnografia nasceu na Antropologia, e tradicionalmente era reconhecida como uma pesquisa majoritariamente descritiva de eventos, rituais, relações e todos os elementos observáveis dentro de uma comunidade, na qual o pesquisador é exigido um nível alto de engajamento com o objeto de estudo (ADADE; BARROS; COSTA, 2018).

De acordo com Jacqueline Gomes de Aguiar (2019, p. 118), a etnografia “propõe-se então ser um olhar denso, um olhar atento sobre um fato, uma comunidade, sobre relações e atores sociais”, compreendendo profundamente a intencionalidade dentro das interações do grupo estudado. Podemos estabelecer como similaridades principais este contato aprofundado

com uma comunidade, de característica exaustiva, que busca atingir todos os elementos observáveis de forma exaustiva, dentro do possível. Sua herança etnográfica, assim como suas particularidades, também é refletida na sua metodologia.

A netnografia mantém as premissas básicas da tradição etnográfica (SÁ, 2002, p. 159) levantadas a partir dos trabalhos de Geertz (2001): manter postura inicial de estranhamento do pesquisador em relação ao objeto; considerar a subjetividade; considerar os dados resultantes como interpretações de segunda e terceira mão; e finalmente considerar o relato etnográfico como sendo de textualidades múltiplas. (ADADE; BARROS; COSTA, 2018, p. 38)

No entanto, Amaral, Natal e Viana (2017) denotam algumas diferenças, como o tempo de análise da netnografia ser menor, em média, assim como ter custos reduzidos e subjetividade menor. A análise netnográfica também se faz menos invasiva, sem necessariamente interferir nos processos sociais da comunidade da qual se pesquisa.

Alguns dos aparatos utilizados dentro da Netnografia incluem o levantamento de dados, entrevistas e métodos diários, grupos de foco e análise de redes sociais. Apesar de a netnografia ser, em si, uma observação participante, o levantamento e coleta de dados pode ser dado a partir de vários métodos além de entrevistas, como mineração de dados, coleta de dados de captura e registro de eventos e interações (como comentários) e observação descritiva (ADADE; BARROS; COSTA, 2018).

Esta pesquisa utiliza não a netnografia como metodologia etnográfica de participação ativa, mas busca em sua metodologia as ferramentas para analisar as interações e comportamentos de uma comunidade de fãs no *site* de postagem de vídeos *YouTube*, que apesar de ter como finalidade principal o compartilhamento de conteúdo audiovisual, tem ferramentas de interação como a sessão de comentários, da qual serão coletados parte dos dados analisados na pesquisa.

A Análise de Discurso Mediado por Computador, ou ADMC, é uma técnica de análise de conteúdo verbal em forma de texto escrito que surgiu com esta designação no ano de 1995. A metodologia tem como inspiração a análise de conteúdo, e pode ser tanto qualitativa quanto quantitativa (ADADE; BARROS; COSTA, 2018).

Quando utilizada de forma exclusivamente qualitativa, funciona com a finalidade de analisar os fenômenos discursivos em conteúdo textual, e quando utilizada de forma quali-quantitativa, pode também ser utilizada para codificar e quantificar os fenômenos discursivos a partir de análises estatísticas.

Adade, Barros e Costa (2018) enumeram os pressupostos da ADMC: “todo discurso apresenta padrões recorrentes”, “todo discurso apresenta escolhas do emissor” e, por fim, “todos os discursos são influenciados e formatados de acordo com os recursos e restrições tecnológicas dos sistemas de comunicação que os medeiam” (ADADE; BARROS; COSTA, 2018, p. 95).

A fim de abarcar as influências dos meios tecnológicos e sociais nas construções discursivas presentes nos textos, Herring (2007 apud ADADE; BARROS; COSTA, 2018) propôs um esquema classificatório da ADMC influências significativas a serem consideradas. Dentre elas, nove (9) são influências do meio tecnológico, que seriam: a sincronicidade de participação; o modo de transmissão; a persistência da transcrição; o tamanho do buffer de mensagem; os canais de comunicação; as postagens anônimas e privadas; a filtragem; a citação e o formato de mensagem.

A “Sincronicidade de Participação” refere-se ao tipo de sistema, síncrono ou assíncrono, ou seja, se há a necessidade de que os usuários estejam conectados simultaneamente para que haja comunicação. O “Modo de Transmissão” identifica o tipo de transmissão, se é realizada a cada mensagem inteira enviada, ou caractere por caractere automaticamente, linha por linha, entre outros. Esta categoria implica no nível de simultaneidade das mensagens que pode alterar a comunicação, por exemplo, na possibilidade de interrupção.

A “Persistência da Transcrição” indica o tempo de permanência das mensagens no sistema. Os autores exemplificam o e-mail como um sistema persistente, no qual as mensagens são mantidas por um longo período, enquanto existem sistemas de chat que retêm mensagens apenas ao passo em que são substituídas por outras mais recentes, o que pode alterar o ritmo da comunicação, assim como gerar diferentes expectativas sociais. Segundo os autores, “o discurso mediado por computador é mais persistente que o falado, o que permite aos usuários a refletir sobre a sua comunicação, de um modo que seria difícil na fala” (ADADE; BARROS; COSTA, 2018, p. 96).

O “Tamanho do buffer de mensagem” refere-se ao limite de caracteres permitidos em uma mensagem, como a rede social Twitter tem um limite de 280 caracteres desde 2017<sup>55</sup>, considerado um tamanho relativamente pequeno se comparado a outras redes sociais. Os

---

<sup>55</sup>Folha. Twitter libera postagens de até 280 caracteres para todos os usuários. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/tec/2017/11/1933591-twitter-libera-postagens-de-ate-280-caracteres-para-todos-os-usuarios.shtml>>. Acesso em: 7 de junho de 2020.

“Canais de Comunicação” indicam os tipos de informações que podem ser compartilhadas dentro do sistema, como postagens multimídia (imagem, voz, vídeo).

As “Postagens Anônimas ou Privadas” são possibilidades em alguns sistemas online, e indica não apenas a possibilidade de anonimidade, mas às vezes o encorajamento da mesma, como em alguns sistemas de chat que requerem um apelido diferente do endereço de e-mail ou do nome de usuário. A “Filtragem” é referente às ferramentas de bloqueio de usuários, ou de selecionar conteúdos e mensagens pelos quais o usuário não está interessado.

A “Citação” tem a ver com os mecanismos disponíveis no sistema para referenciar uma mensagem específica anterior, como para responder a uma frase selecionada ou clarificar a qual usuário se está respondendo. O “Formato de Mensagem” refere-se à disposição das mensagens na interface, como às informações que estarão disponíveis automaticamente (como nome de usuário e tempo de envio), a ordenação das mensagens (por exemplo, onde as mais recentes aparecerão, e se as mais antigas terão recuo automático), e às cores e formas que facilitam ou dificultam a visualização ou a execução de certas ações.

A lista de influências do meio social não é exaustiva, tendo vários fatores sociais e situacionais possíveis. No entanto, oito (8) fatores são enumerados pelos autores: a estrutura de participação; as características dos participantes; o propósito; as atividades; o assunto; o tom; as normas e o código (ADADE; BARROS; COSTA, 2018).

A “Estrutura de Participação” indica o número de participantes e sua taxa de participação, assim como a característica pública, privada ou semiprivada da disponibilidade das mensagens, se a interação é anônima ou por identidades “reais”, assim como a polidez. A polidez seria “o principal atributo afetado por esta categoria, por exemplo, um discurso público tende a ser menos polido do que um privado” (ADADE; BARROS; COSTA, 2018, p. 96).

As “Características dos Participantes” referem-se às características dos usuários que afetam os modos de discurso, por exemplo gênero, formação, crenças, idade, entre outras. O “Propósito” poderia ser o ponto de vista da comunidade online como um todo, ou de cada indivíduo, abarcando os motivos de existência do grupo (como foco social ou profissional).

As “Atividades” seriam os discursos utilizados para se chegar ao objetivo de interação. O “Assunto” refere-se ao tema ao qual o conteúdo se adequa, como em grupos de fãs de certa celebridade, a celebridade em si representaria o “Assunto” daquela comunidade.

O “Tom” é indicado pelos graus de formalidade, seriedade, cooperação, entre outros, e indica a maneira em que os atos discursivos são realizados. As “Normas” são as convenções

praticadas dentro do sistema, e acontecem em três níveis: “Normas de organização”, ou seja, normas de operação do grupo, às vezes determinadas por um sistema de moderação; “Normas de adequação social”, ou os padrões comportamentais do grupo, seu código de conduta; e, por último, “Normas de linguagem”, que se referem aos padrões linguísticos do grupo.

O último fator é o “Código”, que significa o idioma, dialeto ou variedade do idioma em que o discurso está sendo realizado, assim como a tipografia utilizada. Tanto as influências do meio tecnológico quanto as do meio social são, portanto, representadas por critérios essenciais para a análise discursiva de um grupo mediado por computador, sendo que a ADMC “depende da interpretação e deve-se lembrar de que, embora seja uma evidência direta do comportamento, é uma referência indireta do pensamento, conhecimento e emoções dos indivíduos que praticam o discurso” (ADADE; BARROS; COSTA, 2018, p. 98).

Tendo apresentado todas as teorias metodológicas, métodos e técnicas que foram utilizados nesta metodologia de pesquisa, se faz possível o mapeamento das etapas de análise que serão debatidas nos subtópicos seguintes. A primeira etapa, “A Criação das Categorias”, começou com a “leitura flutuante”, ou um “primeiro contato” com 18 episódios já lançados de *Irmão do Jorel* (2014) em ordem cronológica, sendo 6 episódios de cada uma das três temporadas, que estão disponíveis no *site* de compartilhamento de vídeos *YouTube* de forma não-oficial (e não lucrativa) por fãs. A seleção de episódios por temporada contará com os primeiros e os últimos três episódios.

O segundo passo da primeira etapa foi a exploração temática do material completo, a fim de se encontrarem indicadores para a definição das categorias (BARDIN, 2011). Os indicadores foram definidos a partir do método de codificação visual de Gillian Rose (2001) explicado acima, método este inspirado na análise de conteúdo visual da mesma autora, que é uma das etapas de seu método de análise de discurso visual e audiovisual.

Tendo a exploração anterior maior foco nos aspectos visuais da mídia, o roteiro foi analisado através de dois processos. O primeiro foi adquirir as transcrições dos episódios no *YouTube* através da própria ferramenta de áudio-para-texto disponível no site.

O segundo, apurar as transcrições automáticas, que passaram por uma ferramenta de contagem de densidade de palavras-chave chamada *Keyword Density Counter*<sup>56</sup>, disponível online, para examinar quais termos estão presentes mais vezes em cada episódio. Estes processos serviram para reexaminar as categorias criadas a partir da análise visual dos episódios, a fim de conferir a presença ou ausência dos temas no conteúdo textual do roteiro

---

<sup>56</sup>Apptweak. Keyword Density Counter. Disponível em: <<https://www.apptweak.com/free-aso-tools/keyword-counter>>. Acesso em 7 de julho de 2020.

de cada episódio, com a possibilidade de se criarem categorias não representadas na sub-etapa anterior.

O terceiro e último passo da primeira etapa é a definição das categorias. Esta categorização fora feita tendo os objetivos de pesquisa em mente, levando em conta os 18 episódios de três temporadas de *Irmão do Jorel* (2014), e foi definida a partir da compatibilidade entre o primeiro e segundo passos da etapa, ou seja, a partir dos resultados da exploração visual e textual dos episódios.

Tendo estabelecido as categorias, a segunda etapa, “A Coleta dos Comentários”, teve dois passos principais. O primeiro foi a coleta em si dos comentários do *YouTube*, em vídeos sobre *Irmão do Jorel* no canal oficial da *Cartoon Network*. Os vídeos foram 13 no total, selecionados aleatoriamente a partir de um total de 36 vídeos encontrados que continham *Irmão do Jorel* como tema, a partir de uma lista numerada e do website de seleção de números aleatoriamente *random.org*<sup>57</sup>.

Originalmente, o *corpus* de pesquisa incluía os comentários postados nos episódios selecionados de *Irmão do Jorel*, sendo estes, vídeos de canais não-oficiais no *YouTube*. No entanto, a impossibilidade do cumprimento da coleta desses comentários se deu devido a mudança dos termos de conteúdo infantil na plataforma, o que incluía desativar os comentários em vídeos sobre temáticas infantis. O *corpus* utilizado fora coletado antes da implementação desta medida.

A coleta do conteúdo dos comentários foi feita a partir da ferramenta *YouTube Comment Scraper*<sup>58</sup> disponível *online*. O segundo passo foi a classificação dos comentários a partir das categorias já estabelecidas, sendo que esta classificação fora feita tendo em mente os indicadores encontrados no segundo passo da etapa 1, e não poderiam ser criadas novas categorias nesta etapa.

A terceira e última etapa se chama “A Análise Discursiva”, que aqui significa a análise dos conteúdos discursivos nos comentários e episódios, a partir da Análise Crítica do Discurso, especialmente seguindo o método aqui presente de Norman Fairclough (2012), em conjunto com as Representações Sociais e aparatos da Netnografia. Os comentários foram analisados conjuntamente com aparatos associados a Netnografia, como a ADMC (Análise do Discurso Mediada por Computador) (ADADE; BARROS; COSTA, 2018), a fim de

---

<sup>57</sup> Disponível em: <<https://www.random.org/>>. Acesso em: 13 de dezembro de 2020.

<sup>58</sup> Youtube Comment Scraper. Disponível em: <<http://ytcomments.klostermann.ca/>>. Acesso em 7 de junho de 2020.

considerar o meio tecnológico e suas principais influências na análise dos discursos de comunidades online.

O conteúdo audiovisual foi analisado conjuntamente com métodos de análise visual de Gillian Rose (2001), especialmente o método de análise do discurso, combinado com o método de análise composicional. A amostra dos comentários a serem analisados foi de um a três comentários de cada categoria, dependendo do tamanho da amostragem contida na categoria e da representatividade dos mesmos dentro das temáticas as quais fazem parte. A amostra dos episódios a serem analisados tem três episódios de cada categoria no máximo. Ao fim, os resultados da análise dos discursos foram analisados em conjunto.

Abaixo, fora preparado um esquema para a visualização das etapas e passos de forma simplificada:

- 1) A Criação das Categorias.
  - 1) Leitura flutuante de 18 episódios (seis episódios por temporada).
  - 2) Exploração temática do material visual e áudio-textual (transcritos) a fim de se estabelecerem indicadores.
  - 3) Definição das categorias.
- 2) A Coleta dos Comentários
  - 1) Coleta de comentários do *YouTube* nos vídeos oficiais sobre *Irmão do Jorel*.
  - 2) Classificação dos comentários a partir das categorias já estabelecidas.
- 3) A Análise
  - 1) Os comentários são analisados a partir da Análise Crítica do Discurso, e de aparatos da Netnografia, assim como a Análise do Discurso Mediada por Computador.
  - 2) A análise dos episódios é feita a partir da Análise Crítica do Discurso, e da Análise do Discurso visual combinada com a Análise Composicional visual, ambas de Gillian Rose.

Ao fim das análises, seus resultados foram comparados para, enfim, serem debatidos. Os três subtópicos abaixo foram divididos para mostrar os resultados da pesquisa de forma cronológica, explicitando as categorias criadas e como foram criadas na primeira etapa, a categorização dos comentários na segunda etapa, e a principal parte da análise, com o decorrer das análises discursivas do conteúdo visual e escrito, seus resultados e reflexões.

## 5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Este capítulo tem como finalidade principal apresentar os resultados das etapas de análise explicadas acima, estando dividido em dois sub-capítulos. O primeiro apresentará os resultados da categorização dos episódios, assim como as categorias e indicadores estabelecidos, além de apresentar os resultados da categorização dos comentários.

Já o segundo sub-capítulo terá como foco a elaboração das análises críticas do discurso textuais escritas e visuais, além da análise de associações e contradições entre ambas a partir do sistema de categorias criado, pareando os episódios e comentários a partir de suas respectivas categorias.

### 5.1 A CRIAÇÃO DAS CATEGORIAS E A COLETA DOS COMENTÁRIOS

Após um primeiro contato, ou “leitura flutuante” (BARDIN, 2011) dos 18 episódios, tivemos uma exploração analítica para encontrar indicadores temáticos. O resultado fora baseado tanto no método de codificação visual de Gillian Rose (ROSE, 2001), a fim de encontrar palavras-chaves em cenas de todos os episódios, quanto na Análise de Conteúdo (BARDIN, 2011) a fim de encontrar as palavras mais presentes nas transcrições de roteiro de todos os episódios analisados. As categorias, portanto, foram um resultado tanto de elementos visuais no contexto do episódio, quanto de palavras presentes no roteiro.

Foram encontradas, no total, 16 categorias, sendo que 12 categorias representam temáticas centrais que estiveram fortemente presentes em dois ou mais episódios, enquanto outras quatro são temáticas que representam elementos mais pontuais que, no entanto, estavam presentes em mais da metade dos episódios, sendo relevantes a animação como um todo.

As 16 categorias são: “Relação familiar”, “relações amorosas”, “relações de amizade”, “vida escolar”, “cotidiano infantil”, “vida adulta”, “questões ambientais”, “indústria cultural”, “questões de gênero”, “música”, “esporte”, “trabalho e vocação”, “elementos lúdicos”, “elementos retrô”, “referências a cultura pop” e “cultura brasileira”.

A categorização dos episódios fora feita a partir da presença ou ausência dos indicadores reconhecidos na primeira etapa da análise. Os indicadores visuais incluem:

presença ou ausência de personagens, localização das personagens na imagem, relação entre personagens na imagem, cor, iluminação e contexto, além de como as representações visuais se assemelham a outras representações similares, como no caso de referências da cultura pop. Os indicadores textuais escritos estão representados abaixo (Quadro 1).

Quadro 1 - Categorias e seus Indicadores

<b>Categoria</b>	<b>Indicadores</b>
Relação familiar	família, pai, mãe, (meu) filho, (minha) filha, (meu) sobrinho, (minha) sobrinha, irmão, irmã, avó, vovó, vovô, avô, pais
Relações amorosas	casamento, namoro, amor, amoroso, amorosa, casar, destino, união, esposa, esposo, coração, namorado, namorada, juntos, beijar
Relações de amizade	amizade, amigo, amiga, grupo, amigos
Vida escolar	escola, trabalho, estudar, aula
Cotidiano infantil	infantil, infância, criança, crianças, brincar) (lidar com mudanças, relações interpessoais, socialização e percepção social
Vida adulta	meu filho, minha filha, sobrinho, sobrinha, adulto, grande, velho, maior, pai, mãe, pais
Questões ambientais	sustentável, ambiental, mares, animais, animal, floresta, poluição
Indústria cultural	patrocinador, patrocínio, oficial, comprar, programa, arte, publicidade, comunicação, massa
Questões de gênero	menino, menina, garoto, garota, mulher, homem, mulherzinha
Música	música, rock, rap
Esporte	esporte, bicicleta, rodinha, brincar, corrida, luta, jiu jitsu, treinamento, jogar futebol, roller derby
Trabalho e vocação	trabalho, vocação, profissional, estudar, universidade, faculdade, escola
Elementos lúdicos	criança, infância, infantil, brincar, brincadeira, descoberta, jovem, desenho, criatividade, cômico
Elementos retrô	referência, saudade, velho
Referências a cultura pop	referência
Cultura brasileira	Brasil, brasileiro, nacional, cultura, cultural

Fonte: Autoria própria (2020).

É importante ressaltar que estes indicadores textuais escritos foram os mesmos utilizados para a apuração a partir da Análise de Conteúdo dos comentários para categorizá-los. Para a melhor compreensão do que abrange cada categoria, elas serão debatidas uma por uma, assim como alguns de seus indicadores visuais e textuais escritos.

A categoria “Relação familiar” busca encontrar indicadores relativos à temática do cotidiano familiar e relação entre personagens de uma mesma família no episódio, sendo distinguível a partir do cenário da casa de Irmão do Jorel, no qual os episódios centrados ao redor de sua família se passam. Dentro da categoria, foram incluídos temas como superproteção, maturidade e crescimento, a aprendizagem a partir da família, conflitos familiares, entre outros. As relações mais representadas nos episódios da amostragem foram a

relação entre pai e filho, entre mãe e filho, entre avó e neto, e entre irmãos, principalmente a partir da família do protagonista, Irmão do Jorel.

A categoria “Relações amorosas” inclui temáticas que circundam a vivência amorosa, seja na vida adulta ou infantil. Algumas das relações amorosas representadas incluem entre marido e mulher, e a partir de um interesse amoroso não correspondido. Às vezes, a categoria difere de “Relações de amizade” apenas a partir de como estas relações foram representadas no contexto do episódio e da série, tendo similaridades entre si. Ambas têm como características principais lidar diretamente com as relações entre personagens principais na série, normalmente resultando em algum dos conflitos principais do episódio.

A categoria “Vida escolar” é distinguível visualmente a partir do cenário escolar, se tratando de conflitos e questões comuns ao cotidiano escolar infantil e juvenil, sendo a escola um dos cenários principais da série “Irmão do Jorel”. “Cotidiano infantil”, por sua vez, é uma categoria mais abrangente que inclui as relações familiares e escolares, contanto que seja a partir de uma personagem criança, abordando várias temáticas como amadurecimento, lidar com mudanças, lidar com sua identidade pessoal e social (HALL, 2005), alimentação, entre outras.

Já a categoria “Vida adulta”, diferentemente da anterior, além de se tratar dos conflitos e questões ligadas a personagens adultos, também está ligada a temas normalmente mais maduros do que a idade das personagens infantis, como por exemplo, repressão e resistência política e questões relativas ao trabalho. A categoria “Questões ambientais” está ligada principalmente a representações visuais e textuais de poluição e desmatamento, normalmente demonstrados como algo negativo, assim como temas relacionados à sustentabilidade.

A “Indústria cultural” como conceito nasce na década de 1940, no entanto, fora se desenvolvendo a partir de uma discussão extensiva. Segundo Barbero (1997), a indústria cultural representa uma ideia de descentralização e diversificação das experiências culturais, assim como na existência de um sistema que regula esta descentralização. A indústria funciona, por conseguinte, a partir de dois dispositivos: “a introdução na cultura da produção em série”, e a “imbricação entre produção de coisas e produção de necessidades” (BARBERO, 1997, p. 65).

A categoria “Indústria cultural”, portanto, é o resultado da identificação de críticas e menções a este sistema dentro de suas lógicas de mercado. Por exemplo, representações do funcionamento e dos efeitos da publicidade e da mercantilização da arte.

“Questões de gênero”, por sua vez, se trata do debate, seja este parte central do roteiro ou a partir de representações visuais, de questões de gênero e identidade, como, por exemplo, as representações sociais do masculino e do feminino e misoginia. “Música”, “Esporte” e “Trabalho e vocação” são temáticas mais diretas, estando ligadas à presença de elementos visuais ou de roteiro como temática central de um episódio.

“Elementos lúdicos” indica a existência de elementos atípicos e que buscam representar a imaginação infantil visualmente, sendo uma categoria muito mais visual e estilística. “Elementos retrô” indica a existência de referências “retrô”, ou seja, do passado, que buscam trazer um sentimento de nostalgia ou identificação com o que se está representando. Isto inclui aparelhos tecnológicos de décadas anteriores, celebridades, roupas, momentos históricos e personagens fictícios, entre outros. Similar a anterior, “Referências a cultura pop”, ou “cultura popular”, indica referências a outras mídias e programas, assim como pessoas reais e personagens, objetos ou músicas reconhecíveis pela audiência. “Cultura brasileira” indica a existência de elementos que remetem ao Brasil e a cultura brasileira, ou a presença de uma identidade cultural brasileira, seja no cenário, em elementos do cenário, em roupas e objetos, referências, entre outros.

O resultado da categorização dos episódios a partir dos indicadores encontrados está nas tabelas abaixo (Quadro 2; Quadro 3; Quadro 4), organizados em temporadas. O episódio com menos categorias fora “Dormindo Acordado Dormindo”, episódio de número 25 da segunda temporada, com cinco categorias, enquanto os episódios com mais categorias foram “O Fenomenal Capacete com Rodinhas”, episódio de número um da primeira temporada, “Curtição sem Limites”, episódio de número 25 da terceira temporada, e “Rock ‘n’ Sprok”, episódio de número 26 da terceira temporada, com dez categorias cada.

#### Quadro 2 - Categorias da Primeira Temporada de Irmão do Jorel

Temporada	Episódio	Nome	Categorias				
1	1	O Fenomenal Capacete com Rodinhas	Relação familiar	Questões ambientais	Elementos retrô	Referências a cultura pop	Esporte
			Elementos lúdicos	Indústria cultural	Cotidiano infantil	Vida adulta	Cultura brasileira
	2	Gangorras da Revolução	Relação familiar	Vida escolar	Indústria Cultural	Música	Elementos retrô
			Elementos lúdicos	Cotidiano infantil	Vida adulta	Cultura brasileira	
	3	Clube da Luta Livre	Questões ambientais	Indústria Cultural	Elementos retrô	Referências a cultura pop	Esporte
			Elementos lúdicos	Trabalho e vocação	Vida adulta	Cultura brasileira	
	24	O Pequeno Mestre do Gi Gitsu	Relação familiar	Vida escolar	Questões de gênero	Elementos retrô	Referências a cultura pop
Esporte			Elementos lúdicos	Cotidiano infantil	Vida adulta	Cultura brasileira	
25	Fúria e Poder Sobre Rodas	Relação familiar	Amizade	Questões de gênero	Esporte	Elementos lúdicos	
		Cultura brasileira					
26	Meu Segundo Amor	Relação familiar	Relações amorosas	Amizade	Elementos retrô	Referências a cultura pop	
		Elementos lúdicos	Cotidiano infantil	Vida adulta	Cultura brasileira		

Fonte: Autoria própria (2020).

Quadro 3 - Categorias da Segunda Temporada de Irmão do Jorel

Temporada	Episódio	Nome	Categorias				
2	1	Carlos Felino: Conselheiro Amoroso	Relações amorosas	Vida escolar	Elementos retrô	Referências a cultura pop	Elementos lúdicos
			Cotidiano infantil	Cultura brasileira			
	2	Fluffy, O Golfinho Assassino	Relação familiar	Vida escolar	Questões ambientais	Indústria Cultural	Elementos retrô
			Trabalho e vocação	Elementos lúdicos	Cotidiano infantil	Vida adulta	
	3	Shostners Shopping	Relação familiar	Indústria Cultural	Elementos lúdicos	Elementos retrô	Referências a cultura pop
			Cotidiano infantil				
	24	Elefante de Porcelana	Relações amorosas	Amizade	Vida escolar	Elementos lúdicos	Cotidiano infantil
Cultura brasileira							
25	Dormindo Acordado Dormindo	Relações amorosas	Amizade	Vida escolar	Elementos lúdicos	Cultura brasileira	
26	Eject Especial	Relação familiar	Amizade	Elementos lúdicos	Elementos retrô	Referências a cultura pop	

Fonte: Autoria própria (2020).

Quadro 4 - Categorias da Terceira Temporada de Irmão do Jorel

Temporada	Episódio	Nome	Categorias				
3	1	Jardim da Pesada	Relação familiar	Elementos retrô	Referências a cultura pop	Música	Elementos lúdicos
			Cotidiano infantil	Vida adulta	Cultura brasileira		
	2	Irmãozinho do Jorel	Relação familiar	Amizade	Questões ambientais	Elementos lúdicos	Elementos retrô
			Referências a cultura pop	Cotidiano infantil	Cultura brasileira		
	3	Dono de Casa	Relação familiar	Amizade	Elementos lúdicos	Elementos retrô	Cotidiano infantil
	24	Hashtag Art	Relação familiar	Vida escolar	Indústria Cultural	Elementos lúdicos	Trabalho e vocação
			Vida adulta	Cultura brasileira			
	25	Curtição sem Limites	Relação familiar	Questões ambientais	Indústria Cultural	Elementos lúdicos	Elementos retrô
			Referências a cultura pop	Música	Trabalho e vocação	Vida adulta	Cultura brasileira
	26	Rock 'n' Sprok	Relação familiar	Relações amorosas	Amizade	Questões ambientais	Indústria Cultural
			Elementos lúdicos	Elementos retrô	Referências a cultura pop	Música	Vida adulta

Fonte: Autoria própria (2020).

A categoria mais presente fora a “Elementos lúdicos”, podendo ser encontrada em todos os episódios da amostragem. A menos presente fora a “Questões de gênero”, sendo encontrada em apenas dois, ou 11% dos episódios coletados, como pode ser observado abaixo, assim como o número de episódios nos quais cada categorias fora encontrada, e a porcentagem de sua presença na amostragem (Quadro 5).

Quadro 5 - Dados das Categorias

Categoria	Número	Porcentagem
Relação familiar	14	77%
Relações amorosas	5	27%
Relações de amizade	8	44%
Vida escolar	7	38%
Cotidiano infantil	11	61%
Vida adulta	10	55%
Questões ambientais	6	33%
Indústria cultural	8	44%
Questões de gênero	2	11%
Música	4	22%
Esporte	4	22%
Trabalho e vocação	4	22%
Elementos lúdicos	18	100%
Elementos retrô	14	77%
Referências a cultura pop	11	61%
Cultura brasileira	13	72%

Fonte: Autoria própria (2020).

Podemos observar uma maior prevalência de categorias relacionadas à uma escolha estilística que transpassa a série como um todo, como a temática familiar e a presença dos elementos lúdicos e retrô. As categorias menos comuns incluem temáticas específicas a episódios determinados.

A coleta dos comentários aconteceu no primeiro semestre de 2020, entre os meses de Janeiro e Fevereiro. Foram coletados um total de 3.764 comentários de 13 vídeos sobre “Irmão do Jorel” no canal oficial da *Cartoon Network Brasil*. Todos os comentários foram organizados a partir de seus vídeos de origem e usuários que os postaram, e passaram por uma apuração a partir dos indicadores citados, sendo classificados como parte das mesmas categorias já criadas.

As categorias mais presentes nos comentários foram “Música” e “Elementos retrô”, com 41 comentários cada, e a menos presente fora “Esporte”, única com nenhum comentário encontrado. Houve uma grande disparidade de presença de comentários entre as categorias, como pode ser visualizado abaixo (Quadro 6). Os indicadores aqui apresentados foram expandidos para abarcar um número maior de comentários a partir de palavras encontradas conjuntamente com indicadores já encontrados na Análise de Conteúdo das transcrições do roteiro.

Quadro 6 - Dados dos Comentários

<b>Categoria</b>	<b>Número de Comentários</b>
Relação familiar	38
Relações amorosas	8
Relações de amizade	5
Vida escolar	4
Cotidiano infantil	14
Vida adulta	18
Questões ambientais	1
Indústria cultural	0
Questões de gênero	1
Música	41
Esporte	0
Trabalho e vocação	2
Elementos lúdicos	11
Elementos retrô	41
Referências a cultura pop	38
Cultura brasileira	57

Fonte: Autoria própria (2020).

## 5.2 A ANÁLISE DISCURSIVA

A análise discursiva fora feita de forma dual, a partir das categorias criadas. Cada categoria fora representada pela análise de um a três episódios, com um a três comentários. Para a categoria “Relação familiar”, temos o primeiro episódio da primeira temporada, o vigésimo quarto da primeira temporada, e o terceiro da segunda temporada. Podemos notar logo no início do primeiro episódio da série (Imagem 27) a introdução da personagem Irmão do Jorel a partir de seu lugar em sua família, sendo o primeiro ambiente mostrado o da sala de jantar da família. Seus pais, Seu Edson e Dona Danuza estão dispostos ao seu redor, seu irmão Nico está a seu lado direito, enquanto as personagens Jorel e Dona Juju, seu irmão e avó, estão visíveis em primeiro plano, à frente das outras personagens.

Imagem 27 - O Fenomenal Capacete com Rodinhas.



Fonte: *Frame* 00 min 26 seg. Episódio número um da primeira temporada de “Irmão do Jorel”, “O Fenomenal Capacete com Rodinhas” (2014).

Podemos identificá-los como família, mesmo com as diferenças de *design* e aparência, pelo contexto. Vários elementos apontam para o sentimento de ambiente fechado e intimista, como a cor roxa ser predominante, a localização na sala de estar de sua casa com sua iluminação baixa e artificial e, principalmente, o posicionamento da “câmera” na imagem. A disposição das personagens, dos objetos e do público que os assiste, se organiza de forma

como se estivéssemos sentados à mesa com as personagens, e ativamente participando da cena.

De acordo com Barbero (1997), a familiarização e proximidade das personagens em programação e séries de televisão à audiência se dá a partir da chamada “retórica do direto”, a partir de elementos que busquem estabelecer uma sensação de imediatez e inserção. Segundo Rose (2001) a chamada “lógica de figuração” de uma cena é crucial para que atinja seus efeitos, a partir da qual o espectador vê o que a cena convida-o a ver, a partir do “ponto de vista” demonstrado, podendo tomar o ponto de vista de uma “terceira pessoa”, no qual a câmera parece se tornar um personagem próprio que está inserido na cena de forma a situar a audiência quanto ao tempo e lugar, e familiarizá-la com as personagens. O ângulo frontal traria, portanto, uma aproximação mais direta.

Isto se repete, como na cena abaixo (Imagem 28), na qual faríamos parte do público fictício que os assiste, tendo personagens na arquibancada visíveis em primeiro plano no canto inferior direito. Esta inserção da audiência na imagem traz uma conexão mais próxima e direta com os acontecimentos, além de trazer elementos que os tornam familiares.

#### Imagens 28 e 29 - O Fenomenal Capacete com Rodinhas II e III



Fonte: *Frame* 10 min 15 seg. *Frame* 02 min 23 seg. Episódio número um da primeira temporada de “Irmão do Jorel”, “O Fenomenal Capacete com Rodinhas” (2014).

A tonalidade bege da figura (Imagem 29) remete a fotografias antigas e filmagens caseiras, evocando este sentimento de nostalgia, especialmente se tratando de um momento comum a muitas famílias, no qual a personagem Seu Edson ensina seu filho Nico a andar de bicicleta. O filtro ao redor da foto adiciona novamente a ilusão de inserção, nos pondo como audiência não apenas do que está ocorrendo diretamente, mas do acontecimento a partir da filmagem da personagem, ou seja, enquanto memória.

As roupas que remetem a décadas do fim do século XX contribuem para a compreensão da imagem datada, trazendo também elementos identificáveis por membros mais velhos da audiência. A cena, portanto, se torna familiar de duas formas, se tratando da temática de família e se tornando familiar à audiência a partir do ponto em que as insere na narrativa e as chama a buscar suas próprias memórias relativas à imagem.

É relevante mencionar que, como se trata do primeiro episódio, a personagem principal tem sua personalidade distinguida a partir de sua família, e é apresentada à audiência como parte integral da mesma. Isto se torna uma constante na série, estando presente mesmo no título. “Irmão do Jorel” é distinguível pelas personagens no universo da série apenas a partir de seu irmão, Jorel, e é identificado pela audiência como irmão, filho e neto, ao mesmo tempo em que está sendo introduzido como personagem.

Estas características mencionadas cooperam com as representações do indivíduo enquanto parte de um todo familiar, uma dinâmica que nem sempre tem resultados pacíficos ou positivos. Os conflitos familiares são outra temática que configura a categoria. A proteção familiar está presente na narrativa do primeiro episódio, quando a personagem principal deseja aprender a andar de bicicleta sem rodinhas.

É utilizado no roteiro a palavra “selvagem” para qualificar o ato de andar de bicicleta sem rodinhas, palavra em si carregada de significado. A liberdade então, se torna uma antítese à proteção familiar, o amadurecimento e a liberdade simbolizados pelo soltar das rodinhas. Os temas de amadurecimento e proteção estão frequentemente presentes na série, como nos exemplos abaixo (Imagens 30 e 31), especialmente combinados com questões de identidade social.

Imagens 30 e 31 - O Pequeno Mestre do Gi Gitsu e Shostners Shopping



Fonte: *Frame* 06 min 38 seg. Episódio número 24 da primeira temporada de “Irmão do Jorel”, “O Pequeno Mestre do Gi Gitsu” (2015). *Frame* 03 min 50 seg. Episódio número três da segunda temporada de “Irmão do Jorel”, “Shostners Shopping” (2016).

As personagens da família (respectivamente, Seu Edson e Vovó Juju) representam a ligação com a infância e a proteção familiar, a partir de seus comportamentos e linguagem corporal, estando alheios à percepção de personagens de fora. A presença de conflitos familiares como este é relevante especialmente para aproximar vivências pessoais dos espectadores, sendo reconhecível tanto pela audiência infantil em relação a seus pais, quanto adulta em relação a seus filhos, sobrinhos e netos.

Para especificar um pouco mais sobre o funcionamento dos comentários em vídeos do *YouTube*, utilizamos a ADMC (ADADE; BARROS; COSTA, 2018) para caracterizar o tipo de interface e ferramentas utilizadas. Se trata, portanto, de um sistema de participação assíncrono, ou seja, que têm abertura para respostas e comunicação de ambas as partes em tempos diferentes e sem a necessidade que ambos estejam conectados. Sendo um sistema persistente, as mensagens são produzidas para se manterem por um longo período, enquanto o vídeo ou a seção de comentários estiverem disponíveis, o que pode durar anos.

A própria comunicação, segundo os autores, é mais persistente a partir de ferramentas *online*. No *YouTube*, os comentários não têm restrição de caracteres ou de número de comentários possíveis em um único vídeo, nem possibilidade de postagem anônima. Todos os usuários são reconhecíveis a partir dos nomes em seus perfis, que não necessariamente precisam ser nome e sobrenome oficiais.

Considerando alguns dos comentários, especialmente dentro das categorias "Relações familiares", "Cotidiano infantil" e "Vida adulta", temos uma variação grande de faixa etária e gênero no perfil dos participantes, tendo prevalência de um tom informal e utilização de códigos comuns em comunicação via Internet.

Nos comentários, está presente a característica da aproximação entre as famílias da audiência e a família de personagens da série, a partir de identificação pessoal com as personagens ou dinâmicas entre personagens, assim como a presença de vários comentários que contam gostar ou mesmo preferir assistir a série em família, por interesse mútuo nas temáticas apresentadas.

#### Quadro 7 - Comentário 1

Usuário	Comentário
Café & Mistérios	meu mano, esse desenho diz muito sobre mim e sobre amigos meus que tmb tiveram irmãos mais velhos kkkkkkkkk. tenho um irmão chamado ronaldo e até hoje amigos dele de infancia ainda me chamam de "irmão do Ronaldo" ou "ronaldinho". estou acompanhando com entusiasmo a saga do irmão do Jorel e muito admirado pelo fato de ser uma historia simples mas que mexe com a gente ea juventude brasileira! abraços

Fonte: YouTube (2014)<sup>5960</sup>.

No comentário acima (Quadro 7), vemos a clara identificação com a personagem principal “Irmão do Jorel” a partir do lugar de irmão mais novo, assim como pelo apelido em comum. Aqui, “dizer muito” significa não apenas falar sobre, mas representar e significar estas experiências pessoais familiares de forma próxima e pessoal.

O usuário se expressa a partir de palavras como “entusiasmo” e “admiração”, que indicam uma carga emocional afetiva positiva com a série, como resultado desta identificação e representação de suas experiências, o que pode estar presente na palavra “acompanhar”. Acompanhar, mais do que assistir, infere continuidade e frequência, assim como evoca a imagem mental de “andar ao lado”, “estar acompanhado de outra pessoa”, conjurando sentimentos de proximidade e intimidade. É, também, relevante ressaltar que o usuário se refere como plural tanto em “sobre mim e sobre amigos meus” e “mexer com a gente e a juventude brasileira”, demonstrando o pensamento de estes sentimentos serem compartilhados por um todo.

#### Quadro 8 - Comentário 2

<sup>59</sup>YouTube. Cartoon Network | Irmão do Jorel | Making of: Criação | 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oz6Rsng0Qzs>> Acesso em: 13 de janeiro de 2019.

<sup>60</sup> Devido a indisponibilidade de imagens dos comentários originais como resultado da desativação da sessão de comentários, quadros informativos foram utilizados.

Usuário	Comentário
Lucio florenzzo	cara não sei qual a tua intenção nesse seriado, mais de uma coisa eu sei! É que esse seriado é o melhor dos últimos 20 anos, é simplesmente demais além de ter o poder de reunir de uma só vez o meu casal de filhos, minha esposa que é fã de carteirinha e eu que também sou muito fã, acho engraçado minha filha e esposa imitando os personagens, e olha que minha esposa não fica em frente de uma TV por muito tempo, mais ao ouvir a chamada na TV já corre para assistir. Parabéns continue assim se possível para sempre.(come bacate... come!!!)

Fonte: YouTube (2014)<sup>61</sup>.

O usuário (Quadro 8) se caracteriza, assim como sua esposa, como fãs da série. No entanto, não inclui nisto seus filhos. Isto pode se dar desde a quebra de expectativa de adultos sendo fãs de um desenho animado, devido ao estereótipo e representação de desenhos animados enquanto mídia predominantemente infantil no ocidente, quanto pela real preferência de ambos, inclusive se comparado a seus filhos.

O usuário caracteriza o seriado como “o melhor dos últimos 20 anos”, e lhe confere o “poder de reunir de uma só vez” sua família em frente à televisão. A família ser “unida” pela série lhe caracteriza mais do que uma série preferível por várias faixas de idade, mas uma série a ser assistida especificamente em família. A série em si, portanto, está sendo reconhecida como “familiar”, próxima da audiência, e lidando com temáticas relacionadas à família.

Além disso, ambos os comentários se referem diretamente ao criador, a partir de palavras como “meu mano” e “cara”, indicando informalidade e proximidade. A visão do público em relação ao criador como alguém próximo da audiência pode se dar devido à projetos anteriores como comediante e ator, assim como reforçado pelas características de familiaridade da série.

Para a categoria “Relações amorosas”, temos o vigésimo sexto episódio da primeira temporada e o vigésimo sexto episódio da terceira temporada. A temática é apresentada principalmente a partir da dinâmica entre três casais de personagens.

<sup>61</sup>YouTube. Cartoon Network | Irmão do Jorel | Making of: Criação | 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oz6Rsng0Qzs>> Acesso em: 13 de janeiro de 2019.

Sendo o primeiro entre os pais da personagem Irmão do Jorel, Seu Edson e Dona Danuza, as características narrativas da dinâmica entre eles têm muitas similaridades com as da categoria anterior, trazendo familiaridade à audiência adulta em seus próprios relacionamentos.

Os outros dois são os relacionamentos entre a personagem principal Irmão do Jorel e sua melhor amiga Lara, e entre o mesmo e seu interesse romântico Ana Catarina. A temática toma centralidade no episódio “Meu Segundo Amor” (Imagens 32 e 33).

Imagens 32 e 33 - Meu Segundo Amor I e II



Fonte: *Frame* 07 min 51 seg. *Frame* 10 min 30 seg. Episódio número 26 da primeira temporada de “Irmão do Jorel”, “Meu Segundo Amor” (2015).

A narrativa do episódio apresenta um desafio para o protagonista, de encontrar dois anéis na festa de São João para enfim, casar-se com alguém de sua escolha. A história gira em torno dos temas de amizade e interesse amoroso, com elementos visuais que remetem a casamento e relações amorosas.

A escolha da personagem principal é por Ana Catarina, seu interesse romântico (Imagem 32). No entanto, ao fim, Irmão do Jorel desiste do “casamento de mentirinha” e deseja se reunir com sua amiga de infância Lara (Imagem 33).

Existem similaridades visíveis entre as duas imagens. Primeiro, vemos a cor arroxeadada indicando o horário que se passa o episódio ser a noite, assim como o amarelado da luz artificial. Temos também a personagem principal ao lado direito da outra personagem, ambas ao centro da tela, em um ângulo frontal de câmera.

As diferenças principais se dão com a intervenção dos outras personagens na primeira imagem acima, a característica pública do evento em contraste com a privacidade das personagens na segunda imagem. Na primeira, a luz artificial está posta atrás das personagens

e toma grande parte da visualidade da cena, pondo em centralidade a personagem da Professora Adelaide que media o evento.

A artificialidade e força da iluminação e seu foco na personagem da professora parece intensificar a imagem de artificialidade no enquadramento em si, o que é reforçado por elementos do roteiro como a ênfase na ansiedade e desconforto de Irmão do Jorel. Na segunda imagem, temos as luzes artificiais vindo da frente das personagens, de dois postes de iluminação. Além da força das fontes de luz ser menor, conferindo maior conteúdo expressivo ligado a privacidade e conforto. A união entre as luzes, que estão dispostas cada uma em direção a um personagem, resulta no formato de um coração. No entanto, a relação entre as personagens nunca fora explicitada como romântica, sendo composta apenas de inferências captadas por alguns membros da audiência.

Uma das possíveis motivações para estas cenas e temáticas estarem presentes em uma série infanto-juvenil é a prática de *shipping*. Trazendo desde sua gênese a possibilidade de rivalidade entre “torcidas” de casais por seus respectivos *shippers* (ou apoiadores), podendo ser temáticas bastante debatidas *online* entre usuários e fãs, especialmente os mais engajados (Castilho e Penner, 2017). A dualidade entre Irmão do Jorel e Ana Catarina, e Irmão do Jorel e Lara poderia mesmo estimular estas práticas a partir da oposição entre as duas. Isto está presente, por exemplo, em comentários desta categoria.

#### Quadro 9 - Comentário 3

Usuário	Comentário
jonathan silva	o irmao do jorel devia namorar a lara

Fonte: YouTube (2018)<sup>62</sup>.

O usuário (Quadro 9) utilizou a palavra “devia”, que implica tanto a não-realização da ação quanto sua obrigatoriedade. Isto pode ser explicado tanto por uma preferência forte do usuário quanto a própria narrativa e visualidade do episódio acima ter elementos e temáticas comuns em romances.

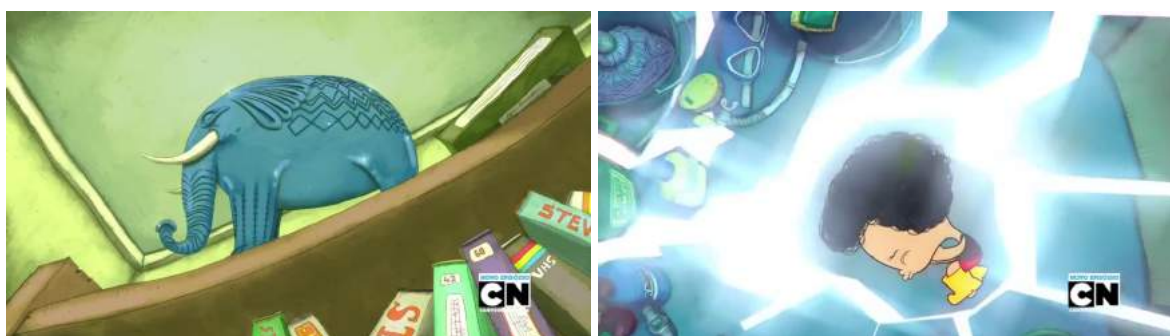
A terceira categoria “Relações de amizade”, é similar a anterior no que se refere à lidar com a dinâmica dos relacionamentos entre personagens. Nesta, no entanto, o casal de personagens dos quais a amizade costuma ser o centro da trama na narrativa é Irmão do Jorel e Lara.

<sup>62</sup>YouTube. Irmãozinho do Jorel | Parte I | Irmão do Jorel | Cartoon Network. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wRnoM2RVapY>> Acesso em: 15 de janeiro de 2019.

A trama os segue como amigos de infância, e desde a primeira temporada, Lara é uma das personagens mais frequentes na série. Em certo ponto, a personagem passa a morar em outro país, e uma das temáticas principais na amizade entre os dois se torna lidar com a separação e as mudanças que vêm com ela.

Durante o episódio “Elefante de Porcelana”, o objeto homônimo (Imagem 34) é quebrado, e um pedaço é levado junto com a personagem Lara. Irmão do Jorel chora ao descobrir que sua amiga se mudará para outro país (Imagem 35), resultando em consequências a longo termo durante a série, que alcançam desde o episódio 24 da segunda temporada, até o episódio 20 da terceira. Durante este tempo, Irmão do Jorel precisa aprender a lidar com a ausência da amiga e com seus sentimentos de dor, tristeza e saudade.

Imagens 34 e 35 - Elefante de Porcelana I e II



Fonte: *Frame* 03 min 44 seg. *Frame* 08 min 28 seg. Episódio número 24 da segunda temporada de “Irmão do Jorel”, “Elefante de Porcelana” (2017).

A representação da saudade é dada principalmente através do elefante de porcelana. Após a quebra deste, temos também uma quebra emocional interna na personagem (Imagem 35). O cenário é representado pela cor azul escura, cor popularmente ligada à tristeza e sobriedade, e a mesma cor do objeto. A quebra pode ser também narrativa, lidando com o conflito de forma mais séria e emocional durante o episódio que o tom lúdico e casual da série. Os conflitos emocionais da personagem podem ser identificáveis a partir de experiências similares na audiência, podendo haver uma aproximação emocional. Esta aproximação se faz presente nos comentários.

Usuário	Comentário
Raphael Bittencourt	Nossa quando a amiguinha dele foi embora 😞

Fonte: YouTube (2018)<sup>63</sup>.

A expressão de surpresa “nossa” (Quadro 10) não explicita um caráter necessariamente positivo ou negativo ao comentário. No entanto o emoji, código comum de comunicação na Internet (ADADE; BARROS; COSTA, 2018), chamado de “Rosto sem Boca”, é comumente utilizado para expressar estar sem palavras, normalmente ligado a sentimentos negativos, como vergonha, frustração e tristeza. Juntos, podemos inferir um sentimento de surpresa e/ou tristeza ligados ao momento mencionado na série, o que sugere uma conexão do usuário com as representações de falta e saudade, e os sentimentos negativos vividos pelo protagonista.

A categoria “Vida escolar” está inserida em “Cotidiano infantil”, e são categorias que buscam primeiramente a aproximação com a vivência infanto-juvenil e as representações do cotidiano. Abaixo (Imagem 36) temos o cenário da sala de aula, no qual se passam alguns dos episódios da série, especialmente na categoria “Vida escolar”.

Imagem 36 - Carlos Felino Conselheiro Amoroso



Fonte: *Frame* 00 min 24 seg. Episódio número um da segunda temporada de “Irmão do Jorel”, “Carlos Felino Conselheiro Amoroso” (2016).

O cenário contém elementos comuns em salas de aula infantis, como desenhos, televisores, lembretes e carteiras. O ambiente em si pode ser reconhecido como uma sala de

<sup>63</sup>YouTube. Irmãozinho do Jorel | Parte II | Irmão do Jorel | Cartoon Network. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BWgYBTq8xJ8>> Acesso em: 16 de janeiro de 2019.

aula, e os detalhes auxiliam na aproximação com o público. Temos também a predominância da iluminação artificial, fraca e de cor arroxeadada, de expressividade noturna e fechada. Por outro lado, a iluminação natural vinda da janela é quente, predominando o amarelo. As crianças estão dispostas uma ao lado da outra, em formato de rede, enquanto a professora está em destaque na frente da sala de aula.

Como mencionado em “Relações familiares”, uma das temáticas mais comuns relacionadas a família, assim como a vida infantil é a identidade social. A partir das representações sociais (MOSCOVICI, 2007), a estruturação das atividades e vida social em grupos é feita através de sistemas de estabelecimento de sentido, estes chamados de representações sociais.

A formação de representações sociais acontece a fim de se reconhecer e interpretar temas variados, o que inclui grupos de pessoas. Os indivíduos, portanto, constroem representações sobre a estrutura social e se posicionam, assim como posicionam outrem dentro destas redes de relações, o que condiz com a formação de identidades sociais (CABECINHAS, 2004). Este processo de categorização, assim como a construção desta identidade social acontecem de forma a estabelecer padrões de normalidade e naturalidade desejáveis para os membros de um grupo ou sociedade, o que pode resultar em estigmas atrelados a comportamentos tido como estranhos ou incomuns (Goffman, 1988).

Nos exemplos dados em “Relações familiares”, há uma espécie de desvalorização da proteção familiar a partir das personagens infantis, atrelando as ações da família com sentimentos de vergonha e estranheza. As dinâmicas sociais das personagens, assim como o desejo de estabelecer uma identidade social condizente com a expectativa de normalidade grupal, é um sentimento amplamente reconhecível não apenas pela faixa etária infantil,

Além da aproximação com o público a partir de elementos reconhecíveis, no entanto, temos mais uma temática referente à vida escolar. A câmera (Imagem 36) as assiste de cima com efeito de olho-de-peixe similar a uma câmera de segurança, distorcendo as linhas laterais. A visão de “câmera de segurança” e o roxo noturno parecem conotar um sentimento fechado e abafado.

A câmera de segurança olho-de-peixe é utilizada principalmente no teto, e a fim de se monitorar ambientes fechados como escritórios, aeroportos e escolas, se obtendo total controle do que se observa. A questão da escola enquanto controladora e dominadora é frequente na série, sendo representada principalmente no segundo episódio da primeira temporada, “Gangorras da Revolução”.

## Imagens 37 e 38 - Gangorras da Revolução I e II



Fonte: *Frame 1* min 30 seg. *Frame 6* min 22 seg. Episódio número dois da primeira temporada de “Irmão do Jorel”, “Gangorras da Revolução” (2014).

Estando também presente na categoria “Vida adulta”, os temas de repressão e revolução política estão em vários episódios da série, sendo tema central do episódio acima, no qual as palavras “repressão” e “revolução” se repetem sete vezes cada uma (Imagens 37 e 38). Sendo representados por “palhaços militares”, a força hegemônica exercida pelas personagens dos palhaços é dada como similar à ditadura militar (como descrita na série, a época em que “os palhaços estavam no poder”), tendo como contrapartida principalmente a partir do que as personagens chamam de “revolução”. A revolução através da arte é a temática principal atrelada à personagem de Seu Edson, ator teatral e auto-referenciado como revolucionário (Imagem 37).

Na narrativa, a ação de Irmão do Jorel desejar prolongar o recreio em uma gangorra é vista como uma infração à autoridade da escola, a gangorra tornando-se símbolo de uma revolução infantil contra o controle escolar. A revolução infantil, por sua vez, tem elementos visuais atrelados com movimentos de contracultura como o rock, com referências visuais a bandas de rock, tatuagens, maquiagem característica, entre outros (Imagem 38).

Esta associação entre estas duas compreensões de “revolução” aproxima a vivência da personagem Seu Edson com a de Irmão do Jorel, mesmo se tratando de questões em épocas diferentes, e protagonizadas por personagens de faixas etárias diferentes. As associações entre as representações de poder aproximam também, no entanto, a repressão política com a autoridade escolar, como crítica ao atual molde escolar, tema que se repete visualmente em outros episódios.

## Imagem 39 - Dormindo Acordado Dormindo



Fonte: *Frame 07 min 08 seg.* Episódio número vinte e cinco da segunda temporada de “Irmão do Jorel”, “Dormindo Acordado Dormindo” (2017).

No episódio acima, Irmão do Jorel tem um sonho visualmente repleto de carga simbólica, no qual recebe mensagens de seu subconsciente e precisa escolher o que realmente deseja. Em uma das passagens, a personagem da professora aparece, sua aparência mesclada com a dos palhaços militares (Imagem 39). A imagem mostra a professora sentada com as mãos cruzadas, circundada de elementos escolares. Ela tem os cabelos, chapéu e nariz dos palhaços militares. O estilo do cenário é um pouco distorcido e rústico, provavelmente pela representação lúdica e instável de um sonho. A pose da professora, assim como seus olhos fechados, demonstram indiferença ou inacessibilidade. Esta inacessibilidade pode ser uma das características que definem a associação da personagem ligada ao ambiente escolar e das personagens ligadas a uma dinâmica autoritária.

Nos comentários, a característica principal relativa a estas categorias é a identificação com as temáticas e com as personagens, como no comentário abaixo. O usuário (Quadro 11) remete à própria infância, a palavra “lá” sugerindo distância temporal.

Quadro 11 - Comentário 5

Usuário	Comentário
Jaine Marques	E muito bom eu me identifico com os episódios lá no tempo de crianças

Fonte: YouTube (2014)<sup>64</sup>.

“Se identificar” estando no presente sugere uma volta ao passado no contato com a série. “Muito bom” é a característica qualificativa dada, indicando aprovação e carga emocional positiva relativa à aproximação da série com a própria infância.

<sup>64</sup>YouTube. Cartoon Network | Irmão do Jorel | Making of: Criação | 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oz6Rsng0Qzs>> Acesso em: 13 de janeiro de 2019.

## Quadro 12 - Comentário 6

Usuário	Comentário
Gus U Juliano	<p>           você é UM! GÊNIO, CARA! Fiquei conhecendo através da Gabi, de 7 anos - que adora - e agora estou viciando o resto da minha família inteira agora. Você sabe dialogar com crianças e adultos igualmente. Parabéns, sua série é um cânone da televisão moderna+         </p>

Fonte: YouTube (2014)<sup>65</sup>.

Neste comentário (Quadro 12), também temos uma relação direta com o criador, dirigindo-se na segunda pessoa. “Gênio” implica tanto um elogio ao criador enquanto tendo aptidão para a criação, quanto à obra em si ser um feito criativo, ideia reforçada pela palavra “cânone”, que se refere a um tipo de composição musical, assim como uma norma ou princípio geral que deve ser seguido. O usuário também se refere diretamente à série a partir dos verbos “adorar” e “viciar”, tendo uma visão positiva sobre a série e compartilhando-a com sua família.

O compartilhamento da série com a família fora um dos temas bastante presentes em comentários, especialmente em “Relações familiares”. A preferência pelo seriado tanto dos pais quanto dos filhos, reconhece na série um alcance vasto em questão de idade, o que pode se dar devido às experiências das personagens adultas e infantis. Aqui podemos encontrar esta nova camada de compreensão sobre a ação de assistir em conjunto, a partir da partícula “Você sabe dialogar com crianças e adultos igualmente”. Além de ser classificada, portanto, como uma série familiar, é, também, uma série próxima da vivência infantil e adulta, que representa ambas.

Na categoria “Questões ambientais”, temos principalmente as representações de poluição, desmatamento e sustentabilidade. No primeiro episódio da primeira temporada, Seu Edson está construindo um transporte sustentável movido pelo gás metano, expelido por cachorros e patos, que o transformaria em oxigênio. No entanto, sua invenção é roubada por uma empresa de grande porte, e transformada em um projeto de maior alcance.

## Imagens 39 e 40 - O Fenomenal Capacete com Rodinhas IV e V

<sup>65</sup>YouTube. Cartoon Network | Irmão do Jorel | Making of: Criação | 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oz6Rsn0Qzs>> Acesso em: 13 de janeiro de 2019.



Fonte: *Frame 07 min 04 seg.* *Frame 07 min 43 seg.* Episódio número um da primeira temporada de “Irmão do Jorel”, “O Fenomenal Capacete com Rodinhas” (2014).

Em ambas as fotos do primeiro episódio da primeira temporada, temos duas personagens, Jorel (Imagem 39) e William Shostners (Imagem 40), em suas bicicletas durante a corrida. A bicicleta de Jorel representaria a ideia original de Seu Edson, tendo instrumentos musicais em sua composição, o que poderia ser uma personalização da personagem, ao mesmo tempo que remete a criatividade artística, a música e, por conseguinte, a harmonia.

O oxigênio sendo expelido pelos trompetes é representado em uma cor lilás clara, cores claras normalmente sendo associadas a leveza e limpeza. Flores, borboletas e estrelas flutuam ao redor, sendo elementos da natureza associados à feminilidade. As representações de feminilidade costumam incluir características como graça e delicadeza que, em conjunto com as representações de musicalidade, como consonância e harmonia, caracterizam os efeitos da bicicleta como algo natural, equilibrado e positivo.

Temos também a personagem Jorel que, em personalidade, aparência e relação com outras personagens, é caracterizado como belo, elegante e talentoso. A personagem pedala sem os braços, mostrando algo como uma aptidão nata e sem esforços, seus cabelos longos sempre ao vento remetendo a um comercial de xampu. A importância da beleza e graciosidade da personagem e elementos associados à ele na imagem se vinculam, no entanto, com características de estereótipo feminino, o gênero da personagem quebrando estas expectativas de gênero.

Por outro lado, temos William Shostners, caracterizado na série como uma criança rica e mimada. O *design* da bicicleta é similar a uma motocicleta, sendo mais industrial e mecânico, expelindo um gás escuro, que comumente representa fumaça e poluição. A aparência industrial, assim como os elementos que remetem a poluição, caracterizam-a enquanto menos rústica e personalizada, assim como mais mecanizada.

Seu grande porte remete também a um trator, parecendo mais pesada e destrutiva. A contraposição das bicicletas, pequena e elegante, grande e mecânica, parece caracterizar as personagens dentro de uma dinâmica heróica e vilanesca. Isto poria, portanto, o natural e harmônico como heróico, e o industrial e poluidor como vilanesco.

A utilização da palavra “sustentabilidade” para qualificar a primeira bicicleta condiz com a expectativa de harmonia com a natureza associada com o desenvolvimento sustentável. Enquanto isso, temos como “vilão” do desenvolvimento sustentável a indústria de grande porte, associada à destruição e poluição.

Imagens 41 e 42 - Curtição sem Limites e Irmãozinho do Jorel



Fonte: *Frame 02* min 50 seg. Episódio número vinte e cinco da terceira temporada de “Irmão do Jorel”, “Curtição sem Limites” (2019). *Frame 09* min 11 seg. Episódio número dois da terceira temporada de “Irmão do Jorel”, “Irmãozinho do Jorel” (2018).

No episódio "Curtição sem Limites" (Imagem 41), a família de Irmão do Jorel assiste na televisão um comercial de chamada para o festival "Rock 'n' Sprock" (Imagem 41), que se passaria em um estádio construído por cima de uma floresta, com o intuito de promover "a importância da conscientização ambiental". O comercial fictício tem nele inserido filmagens reais de desmatamento.

A localização da logo do festival no comercial, acima da floresta desmatada, pode indicar um sentimento de "estar acima", de ter sido dada maior importância ao festival que aos efeitos que resultaram dele. O comportamento é ecoado pelas personagens principais, que desejam comparecer ao festival e ignoram as várias representações de crime ambiental e negligência.

Por trás da logomarca, vemos representada uma luz central e forte, ao nível do céu, chamando novamente a atenção para o festival. O pano de fundo da floresta, no entanto, é

mostrado claramente, insinuando que o desmatamento não é uma ação escondida ou secreta, mas mesmo assim, permanece ignorada pelos organizadores do evento e pelo público.

Já no episódio "Irmãozinho do Jorel" (Imagem 42), a poluição dos mares é uma temática deixada como parte do cenário, ao invés de ser mencionada na narrativa. Isto se dá pelos motivos de ser um episódio com poucas falas, sendo contado majoritariamente a partir de sons e pequenas palavras simples, e por ser um episódio ligado às representações do lúdico, mostrando Irmão do Jorel e sua amiga Lara enquanto bebês.

Ao início, vemos uma fábrica despejando um líquido roxo no oceano, cor que, em jogos de *videogame*, costuma representar veneno. Temos outra ligação na imagem com jogos de *videogame* a partir do *Lucky Block* ("bloco sortudo", do inglês) da franquia da empresa de jogos *Nintendo*, "Mario".

A poluição é, portanto, comparada a um "envenenamento" da natureza. Acima do bloco, temos um caranguejo emulando uma expressão de surpresa ou preocupação ao ver o líquido de cor roxa, remetendo aos efeitos da poluição na fauna marinha. Temos uma referência a esta cena no comentário a seguir.

Quadro 13 - Comentário 7

Usuário	Comentário
Cristian Ribeiro	00:47 então é assim que a água do mar fica azul

Fonte: YouTube (2018)<sup>66</sup>.

O comentário (Quadro 13) utiliza uma ferramenta de reconhecimento do tempo exato em um vídeo do *YouTube*. Ao referenciar um momento no vídeo dentro do formato "00:00", os números se convertem imediatamente em um *link* que, ao ser clicado, inicia o vídeo a partir do minuto e segundo escritos.

O momento "00:47" é o mostrado na imagem (Imagem 42). O usuário utiliza os dizeres "então é assim" para indicar surpresa ou descoberta, o "então" indicando haver um tempo anterior no qual não se sabia do ocorrido. Está comentando, no caso, sobre a cor roxa despejada ao mar dar uma coloração azul supersaturada, como mostrada no vídeo. A supersaturação do azul pode indicar artificialidade, como se o oceano como um todo estivesse sendo afetado pelo líquido roxo despejado.

<sup>66</sup>YouTube. Irmãozinho do Jorel | Parte II | Irmão do Jorel | Cartoon Network. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BWgYBTq8xJ8>> Acesso em: 16 de janeiro de 2019.

A categoria “Indústria cultural” engloba as representações da indústria cultural a partir de seus dispositivos, portanto, sendo o resultado da identificação de críticas e menções a este sistema dentro de suas lógicas de mercado. Por exemplo, representações do funcionamento e dos efeitos da publicidade e da mercantilização da arte.

Imagens 43 e 44 - Shostners Shopping II e III



Fonte: *Frame* 03 min 08 seg. *Frame* 04 min 51 seg. Episódio número três da segunda temporada de “Irmão do Jorel”, “Shostners Shopping” (2016).

O episódio “Shostners Shopping” segue Irmão do Jorel e Vovó Juju em suas aventuras pelo novo shopping da cidade. Em uma cena, o comercial do “novo sapatênis” é exibido em vários televisores (Imagem 43), até que ambos são abordados por um vendedor em uma loja de sapatos (Imagem 44).

Barbero (1997), a partir de Adorno e Horkheimer, cita um dos dispositivos principais da indústria cultural, a introdução da produção em série na cultura. Alguns dos efeitos da indústria cultural incluiriam o esquematismo, toda obra passaria a fazer parte de um esquema, assim como a atrofia da atividade do espectador, diminuindo a liberdade de interpretação livre, a partir de uma visão pessimista destes processos.

Segundo Barbero (1997, p. 193), “A melhor expressão do modo como o consumo se converteu em elemento de cultura acha-se na mudança radical sofrida pela publicidade, por essa época, quando passou a invadir tudo, transformando a comunicação inteira em persuasão”. Temos a repetitividade tanto nas cenas que demonstram o desejo da personagem Vovó Juju de que seu neto use uma “roupa combinandinho”, quanto no número de televisores passando o comercial do sapatênis. Esta repetição parece reforçar a noção de persuasão da publicidade, além da associação do objeto não à necessidade, mas aos desejos e frustrações dos sujeitos.

Na Imagem 44, o vendedor está arqueado ao chão, observando as outras personagens antes de abordá-las. Seu comportamento e expressão corporal são similares ao de uma aranha, remetendo ao ato de capturar a presa. A aranha tem como algumas de suas representações a estratégia passiva de esperar pelo acercamento de sua presa para então atacar. A estratégia passiva seguida pelo “ataque” ou “investida” seriam, também, associados à publicidade, dando a ela uma conotação negativa.

#### Imagens 45 e 46 - Hashtag Art I e II



Fonte: *Frame* 04 min 52 seg. *Frame* 08 min 43 seg. Episódio número vinte e quatro da terceira temporada de “Irmão do Jorel”, “Hashtag Art” (2019).

No episódio “Hashtag Art”, Irmão do Jorel é questionado em sua escola sobre qual curso deseja realizar na faculdade. Tendo escolhido arte, seu pai Seu Edson deseja ensiná-lo sobre o valor da arte “de verdade”, o desencorajando a “rabiscar as coisas das pessoas”, ação que remeteria ao grafite artístico que Irmão do Jorel observa pela janela do carro (Imagem 45).

Seu Edson, então, o leva a um museu no qual a exposição tem obras de arte muito similares às que estão dispostas nos muros fora do museu. No entanto, a personagem argumenta que estar em um museu as legitima.

Como alguns dos efeitos da indústria cultural, temos a degradação da cultura a partir da exploração do cotidiano através da diversão banalizadora e, por conseguinte, a dessublimação da arte, esquematizando também a expressão artística e a desprendendo das associações com o sagrado para trazê-la ao econômico e mercantil. No entanto, uma nova ótica sobre a indústria cultural a poria ao lado das minorias, produtoras de uma arte considerada “inferior” convertida em expressão e vontade próprias, questionando as ideias

anteriores do que poderia ser considerado arte, e criando novos paradigmas de pluralidade de experiências estéticas (BARBERO, 1997).

Estas duas visões estão dispostas, respectivamente, nas opiniões de Seu Edson e de Irmão do Jorel, que indaga seu pai e o questiona sobre a legitimação da arte, considerando-as próximas e similares. É então revelado que o pintor das obras dispostas no museu é o mesmo dos grafites dispostos nos muros fora dele, tendo sido descoberto por um caça-talento e convidado a expor sua arte no museu. O episódio termina com a opinião de Irmão do Jorel prevalecendo, seu pai aceitando que ele se expresse artisticamente como preferir. Portanto, o paradigma da arte enquanto forma de expressão plural parece prevalecer no episódio.

Adicionalmente, crianças entram no museu e passam a bater fotos e *selfies* de si mesmas com as obras de arte (Imagem 46), o que causa a destruição do estabelecimento. Como indicado pelo pintor em suas falas “não é assim que se aprecia a arte” e “vocês estão acabando com a arte”, isto é uma metáfora para a ideia da destruição da arte em sua popularização e reprodutibilidade. No entanto, esta expectativa é quebrada quando o pintor encerra com o pensamento de que talvez a destruição do museu seja a sua maior obra.

A categoria “Questões de Gênero” está presente na série principalmente no episódio “Fúria e Poder Sobre Rodas”. Nele, Irmão do Jorel e Lara discutem sobre estereótipos de gênero e o que significa ser “mulherzinha” enquanto tentam passar por debaixo de um arco-íris.

Nele, Irmão do Jorel atrela feminilidade a elementos como cor-de-rosa e pôneis de brinquedo, e a masculinidade a esportes como futebol. Lara utiliza exemplos das preferências das próprias personagens para refutar suas ideias, como que Irmão do Jorel nem mesmo gosta de jogar bola. O arco-íris é uma simbologia também ligada à gênero, sendo associado à bandeira LGBT e a contos populares de várias culturas, como o que diz que passar por baixo do arco-íris mudará seu gênero.

Após chegar ao outro lado, Irmão do Jorel e Lara descobrem um time de *roller derby*, esporte de alto contato que é praticado com patins de rodas paralelas sobre uma pista oval, e tem como objetivo que o atacante de um time passe o maior número de vezes à frente dos bloqueadores do time adversário. *Roller derby* é popularmente conhecido como um esporte predominantemente feminino. Irmão do Jorel passa a admirar as jogadoras do esporte, e deseja se tornar um membro. No entanto, um dos requerimentos do time é ser uma garota.



Fonte: *Frame 07* min 59 seg. *Frame 08* min 20 seg. Episódio número vinte e cinco da primeira temporada de “Irmão do Jorel”, “Fúria e Poder Sobre Rodas” (2015).

Após revelar seu desejo para sua família, Irmão do Jorel precisa aprender o que significa ser uma mulher para que possa praticar o esporte como gostaria. As representações do feminino são variadas.

A audiência toma o lugar de Irmão do Jorel a partir de um ângulo de câmera frontal que se localiza atrás da personagem, visível à esquerda (Imagens 47 e 48). Estamos aprendendo o que significa feminilidade, assim como a personagem Irmão do Jorel.

Vovó Juju, na imagem, mostra seus “passinhos pequenininhos”, sua expressão corporal demonstrando a delicadeza que associa com feminilidade (Imagem 47). Em contrapartida, Dona Danuza associa ser mulher com força, enquanto mostra seus músculos, associados com proeza física e, frequentemente, masculinidade (Imagem 48).

A questão da feminilidade enquanto delicadeza ou força é explicitada na narrativa e nos exemplos visuais, sendo que muitas vezes as duas características não estão necessariamente separadas. A mesma personagem que expressa delicadeza pode, também, expressar força.

Imagem 49 - Fúria e Poder Sobre Rodas III



Fonte: *Frame* 09 min 48 seg. Episódio número vinte e cinco da primeira temporada de “Irmão do Jorel”, “Fúria e Poder Sobre Rodas” (2015).

Isto é visível no próprio esporte de *roller derby*, no qual as personagens utilizam elementos que podem ser considerados femininos, como as cores roxa e cor-de-rosa e as saias, ao mesmo tempo que praticam um esporte de alto contato. Ao fim do episódio, Irmão do Jorel (Imagem 49) entra no time disfarçado de menina e ganha o troféu principal da competição, utilizando os estereótipos da feminilidade enquanto delicadeza em seu disfarce e, no entanto, sendo reconhecido pela platéia e seu próprio time enquanto forte e vitorioso.

Além das representações de gênero no episódio “Fúria e Poder Sobre Rodas”, temos também a questão já mencionada das características comumente associadas à feminilidade e masculinidade sendo reconhecíveis na aparência e características de personalidade de personagens masculinos e femininos, respectivamente. O exemplo utilizado acima, na categoria “Questões ambientais”, fora Jorel.

Quadro 14 - Comentário 8

Usuário	Comentário
NATALIA Tomaz SOARES	Alguém sabe o jorel se e menino ou menina

Fonte: YouTube (2018)<sup>67</sup>.

O usuário que escreveu o comentário acima (Quadro 14) parece perguntar aos leitores sobre o gênero da personagem Jorel, talvez ativamente esperando uma resposta para elucidar a questão, possível através da ferramenta de respostas do *YouTube*. Isto demonstra, principalmente, as articulações entre as representações do feminino e do masculino e como são demonstradas na personagem fictícia, e reconhecidas pela audiência.

Mesmo que a personagem seja reconhecida como do gênero masculino pelas personagens a seu redor, sendo introduzido como tal, algumas das características quebram as expectativas de conformação de gênero, como os cabelos longos. Alternadamente, o usuário pode estar apenas chamando a atenção à ambiguidade da personagem, sem realmente ter uma dúvida ou esperar uma resposta.

<sup>67</sup>YouTube. Irmãozinho do Jorel | Parte I | Irmão do Jorel | Cartoon Network. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wRnoM2RVapY>> Acesso em: 15 de janeiro de 2019.

A categoria “Esporte” tem, principalmente, episódios centrados ao redor da temática de esportes, que utilizam o tema esportivo para trazer à tona outras questões e conflitos narrativos. Em “Fúria e Poder Sobre Rodas”, um trecho do episódio é dedicado a explicar as regras do *roller derby* à Irmão do Jorel e a audiência (Imagem 50).

Imagem 50 - Fúria e Poder Sobre Rodas IV



Fonte: *Frame* 06 min 47 seg. Episódio número vinte e cinco da primeira temporada de “Irmão do Jorel”, “Fúria e Poder Sobre Rodas” (2015).

A dedicação do roteiro à explicação do esporte torna as representações do mesmo mais compreensíveis e acessíveis, assim como pode estimular o interesse pelo esporte sendo representado. O esporte em si, portanto, se torna parte importante da narrativa, além de ser um ponto de partida para a formação e resolução de conflitos na narrativa.

A categoria “Música” teve como reconhecimento na série as temáticas de música enquanto temas centrais de episódios. Um dos episódios que tem música como tema central é “Jardim da Pesada”, primeiro episódio da terceira temporada.

Imagem 51 - Jardim da Pesada



Fonte: *Frame* 09 min 59 seg. Episódio número um da terceira temporada de “Irmão do Jorel”, “Jardim da Pesada” (2018).

O episódio conta a história da personagem Tomate, dividida entre a gangue das frutas e dos legumes, sem pertencer a nenhuma (Imagem 51). Os conflitos entre as gangues são resolvidos a partir de batalhas de *rap*, tendo a participação especial do *rapper* Emicida como Tomate.

Outro gênero musical muito presente na série é o rock, parte frequente dos episódios e da narrativa a partir da banda do irmão mais velho de Irmão do Jorel, Nico. Além da música enquanto temática, temos a trilha sonora da série incorporada na narrativa, com músicas-tema para personagens e momentos específicos. Segundo Rose (2001), os sons são cruciais em mídias filmicas, sendo a música fundamental para estabelecer o efeito da cena.

Quadro 15 - Comentário 9

Usuário	Comentário
Antonio Batista	me fala o nome da musica que toda vez que o irmão do jorel e a lara quase se beijam sica passando !!!!

Fonte: YouTube (2014)<sup>68</sup>.

O usuário (Quadro 15), similarmente ao comentário anterior, pergunta para os outros usuários que visualizam o vídeo em questão sobre o nome da música em um momento referenciado. É importante ressaltar que, segundo a ADMC (ADADE; BARROS; COSTA, 2018), isto só se faz possível graças à persistência de um sistema específico, ou seja, o tempo no qual a mensagem estará disponível e visível. O exemplo de comentário também indica uma dada importância e atenção à música de fundo, e os momentos e personagens aos quais têm ligação. A música, portanto, se torna parte ativa da narrativa, especialmente quando sua intenção e associações se tornam reconhecíveis.

A categoria “Trabalho e vocação” será analisada a partir de três episódios, “Hashtag Art”, “Fluffy o Golfinho Assassino” e “Curtição sem Limites”, além do episódio referido no comentário. A categoria trabalho e vocação abrange tanto o trabalho remunerado em si quanto o trabalho enquanto vocação, aptidão natural e talento.

Imagem 52 - Hashtag Art III

<sup>68</sup>YouTube. Cartoon Network | Irmão do Jorel | Making of: Criação | 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oz6Rsng0Qzs>> Acesso em: 13 de janeiro de 2019.



Fonte: *Frame* 01 min 59 seg. Episódio número vinte e quatro da terceira temporada de “Irmão do Jorel”, “Hashtag Art” (2019).

No episódio “Hashtag Art”, a escola de Irmão do Jorel convida uma profissional especializada em aplicação de testes vocacionais para ajudar a preparar os estudantes “para a universidade e, conseqüentemente, para o mercado de trabalho” (Imagem 52). A preocupação com a inserção no mercado de trabalho pode significar uma outra crítica aos moldes escolares atuais, em especial devido à preocupação da professora em elevar a avaliação da escola e à idade mais jovem das personagens estudantes, possivelmente passando a ideia de que há uma demanda por decisões em relação ao mercado de trabalho e vocação cada vez mais cedo.

Encontrar uma vocação é valorizado na narrativa como um requerimento para encontrar um trabalho. Irmão do Jorel decide que tem interesse em estudar arte, e a história se desenrola a partir de sua aprendizagem sobre o que significa arte. Esta primeira representação de trabalho e vocação cria uma ligação a partir das experiências da audiência de indecisão ou ato de procurar e pesquisar áreas de aptidão, em especial em idade escolar, antes da faculdade.

#### Imagens 53 e 54 - Fluffy o Golfinho Assassino e Curtição sem Limites II



Fonte: *Frame* 03 min 14 seg. Episódio número dois da segunda temporada de “Irmão do Jorel”, “Fluffy o Golfinho Assassino” (2016). *Frame* 02 min 10 seg. Episódio número vinte e cinco da segunda temporada de “Irmão do Jorel”, “Curtição sem Limites” (2019).

No episódio “Fluffy o Golfinho Assassino”, Irmão do Jorel tem, como dever de casa, fazer um desenho sobre o trabalho de seu pai. Seu Edson revela para o filho que é um jornalista. Segundo a personagem, jornalistas trabalham descobrindo o que há de mais importante acontecendo no mundo, e escrevendo sobre isso nos jornais.

Temos o primeiro contato de Irmão do Jorel e da audiência com o trabalho de Seu Edson (Imagem 53). Tido sua profissão como um mistério, a revelação de seu escritório é anti-climática, havendo uma sala com computadores antigos dispostos em várias mesas, no entanto, um número menor de homens que computadores trabalhando com expressões de tédio, sono ou indiferença. O cenário é distinto, principalmente, do entusiasmo de Seu Edson em escrever uma reportagem sobre Fluffy, o golfinho assassino. A ideia é, então, recusada por sua superiora, que deseja cobrir o novo Shostners Shopping.

O trabalho de Seu Edson é, portanto, representado como um lugar tedioso e de ritmo lento, enquanto a personagem está concentrada em eventos e temas não escolhidos por seus superiores. A ligação entre o trabalho e a não-realização pessoal, assim como infelicidade, é intensificada no episódio “Curtição sem Limites” (Imagem 54), no qual Seu Edson decide largar seu emprego para buscar a felicidade.

A primeira questão trazida por Dona Danuza, sua esposa, é a resultante dificuldade em pagar as contas, o trabalho sendo atrelado, neste episódio, à remuneração e à segurança econômica. Temos, portanto, duas representações diferentes do trabalho; enquanto vocação e talento natural, com o qual se deve ter afinidade, e como trabalho remunerado a fim de se ter retorno financeiro, no entanto, desprovido de realização pessoal.

Temos em “Jardim da Pesada” as batalhas de *rap*, encontros no qual dois mestres de cerimônia, ou “MC's”, batalham entre si de forma improvisada, que são mostradas a partir, principalmente, do *rap* enquanto música e arte. No entanto, também podemos argumentar que o trabalho de compositor e artista se encaixa na primeira representação de trabalho e vocação acima discutida, enquanto aptidão e talento.

Usuário	Comentário
Leo Araujo	muito legal ver o meu trabalho na tv, sou mc de batalha e fiquei honrado em ver a cultura da batalha em um lugar tao importante. Vida longa aos vida loka

Fonte: YouTube (2017)<sup>69</sup>.

O usuário (Quadro 16) utiliza palavras de cunho positivo como “muito legal” e “importante” para qualificar a série, demonstrando aprovação na representação de seu trabalho, ou “ver o meu trabalho na tv”. O comentário é encerrado com um emoji de microfone, remetendo à ação de “mic drop”, expressão norte-americana que surgiu da cultura do hip hop na década de 1980, significando o ato de deixar cair o microfone após o sucesso em uma discussão ou batalha de *rap*. O conteúdo imagético na imagem a partir dos emojis conferem esta camada de compreensão a mais à mensagem dada, neste caso, principalmente a partir de conhecimentos externos à mensagem.

A categoria “Elementos lúdicos” inclui uma variedade grande de elementos que remetem à imaginação e brincadeira de forma visual. Assim como outras categorias “de elemento”, por assim dizer, está presente em detalhes e no cenário dos episódios, assim como na base estilística da série, sendo incluída em todos os episódios analisados.

#### Imagens 55 e 56 - Carlos Felino Conselheiro Amoroso II e O Fenomenal Capacete com Rodinhas VI



Fonte: *Frame* 03 min 35 seg. Episódio número um da segunda temporada de “Irmão do Jorel”, “Carlos Felino Conselheiro Amoroso” (2016). *Frame* 00 min 26 seg. Episódio número um da primeira temporada de “Irmão do Jorel”, “O Fenomenal Capacete com Rodinhas” (2014).

<sup>69</sup>YouTube. Making Of: Irmão do Jorel e Emicida | Cartoon Network. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GzG-vI6HAyA>> Acesso em: 15 de janeiro de 2019.

Como exemplo de cenário com vários elementos lúdicos, temos a própria casa de Irmão do Jorel e sua família (Imagem 55). Tendo vários estilos arquitetônicos diferentes, assim como um farol como "torre", sua casa tem caminhos de escadas e escorregas que funcionam de forma aleatória e confusa, com um varal de roupas estendido por entre as torres. Atrás da casa, sua árvore dá pequenas formas similares a planetas como frutos.

Não apenas a casa em si, mas a forma como as personagens interagem com a mesma, por vezes, é inesperada, entrando e saindo de lugares aleatoriamente. Elementos ligados ao infantil como escorregas e planetas coloridos remetem especificamente a brincadeiras infantis.

Enquanto isso, a sala de jantar da família (Imagem 56), primeiro cômodo da casa ao qual somos introduzidos, tem uma mesa de bilhar ao invés de uma mesa comum, os quadros estão dispostos de cabeça para baixo, dentro de uma lógica anti-gravitacional. Os pratos e talheres, assim como a comida, são variados e coloridos, algumas personagens tendo taças de metal, outras copos de vidro, assim por diante. Os elementos da mesa de bilhar e mesa de jantar se misturam de maneira caótica, características comuns em vários dos cenários da casa de Irmão do Jorel.

#### Quadro 17 - Comentário 11

Usuário	Comentário
Jaine Marques	E muito bom eu me identifico com os episódios lá no tempo de crianças

Fonte: YouTube (2014)<sup>70</sup>.

Um comentário (Quadro 17) que também está presente em “Cotidiano infantil”, afinal, há uma relação próxima entre as duas categorias, o usuário caracteriza a série com as palavras “Muito bom”, enquanto julga “se identificar” com os episódios. Aqui, podemos inferir que a identificação é com elementos e temáticas apresentadas em episódios, como personagens e situações. Em específico, há uma identificação com estes elementos referentes à infância.

As categorias “Elementos retrô” e “Referências a cultura pop” demonstraram uma aproximação mútua nos comentários encontrados, ambas funcionando a partir de referências visuais que os receptores identificam a partir de detalhes. Os elementos em si também podem cair em ambas as categorias.

<sup>70</sup>YouTube. Cartoon Network | Irmão do Jorel | Making of: Criação | 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oz6Rsng0Qzs>> Acesso em: 13 de janeiro de 2019.

Na imagem abaixo (Imagem 57), Irmão do Jorel precisa gravar o desenho animado que deseja assistir em um videocassete enquanto sua avó assiste a televisão. O aparelho, então, se torna tema central no episódio quando transforma as gravações na fita em realidade.

Imagem 57 - Eject Especial



Fonte: *Frame* 01 min 11 seg. Episódio número vinte e seis da segunda temporada de “Irmão do Jorel”, “Eject Especial” (2017).

Uma das formas nas quais elementos retrô são inseridos na série, é a partir de tecnologias datadas, como televisores antigos e videocassetes (Imagem 57), especialmente das décadas de 1980 e 1990. Esta janela de tempo é preferível, segundo vídeo promocional<sup>71</sup>, pela sua conexão com a infância e juventude do autor e produtores.

Esta aproximação com os próprios produtores também pode se tornar uma aproximação com adultos e jovens adultos de faixa etária similar na audiência. Portanto, a relação e identificação com o público adulto pode ser uma das finalidades de inserção destas referências e temáticas. Crianças da década de 1980 e 1990 podem ter memória afetiva com o aparelho em si, assim como com a ação de gravar fitas de videocassete.

Outra forma de inserção destas referências na série é a partir de elementos da cultura pop reconhecíveis por membros adultos da audiência. No episódio “Irmãozinho do Jorel”, Irmão do Jorel e Lara se conhecem pela primeira vez, se perdendo de seus pais e passando por várias aventuras excêntricas na praia, até encontrar um híbrido de nave espacial com caranguejo que os leva de volta à suas famílias (Imagem 58).

Imagens 58 e 59 - Irmãozinho do Jorel II e Xou da Xuxa

---

<sup>71</sup>YouTube. Cartoon Network | Irmão do Jorel | Making of: Criação | 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oz6Rsng0Qzs>> Acesso em: 13 de janeiro de 2019.



Fonte: *Frame* 09 min 52 seg. Episódio número dois da terceira temporada de “Irmão do Jorel”, “Irmãozinho do Jorel” (2018). UOL (2016).

A nave teve como inspiração uma das naves do Xou da Xuxa (Imagem 59). Como há variações nas naves utilizadas como objeto de cena no programa, esta em específico apareceu do fim da década de 1980 ao início da década de 1990, período que condiz com as décadas que inspiram muitas das referências à cultura pop retrô da série. A identificação dos elementos e referências é reconhecida pela audiência, inclusive a partir dos comentários coletados.

#### Quadro 18 - Comentário 12

Usuário	Comentário
Gerald Barros	1:30 referência à nave da Xuxa... Essa é pros mais velhos kkk

Fonte: YouTube (2018)<sup>72</sup>.

Após referenciar o momento mostrado na imagem (Imagem 58), o usuário (Quadro 18) reconhece e anuncia a referência, com a adição de que “essa é pros mais velhos”. “Mais velhos” pode se referir à uma faixa etária superior da expectativa de audiência da série enquanto infanto-juvenil, se referindo, provavelmente, a adultos que viveram as décadas de 1980 e 1990 e assistiram a fonte da referência na televisão.

O ato de identificar e relacionar com a própria vivência em si, se torna um entretenimento à parte. Observar algo que parece estar pouco visível a outros em posicionamento na tela (no caso de elementos do cenário), assim como desconhecido por outras audiências por ser uma referência mais antiga pode personalizar esta experiência de

<sup>72</sup>YouTube. Irmãozinho do Jorel | Parte II | Irmão do Jorel | Cartoon Network. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BWgYBTq8xJ8>> Acesso em: 16 de janeiro de 2019.

aproximação com a obra, como indicado em “ser para os mais velhos”. É específico, diretamente para a sua faixa de idade.

A última categoria, “Cultura brasileira”, está inserida na série tanto a partir de temáticas em episódios, quanto elementos do cenário e das roupas das personagens que remetem à cultura brasileira. Aqui, compreendemos a cultura dentro de um discurso identitário nacional.

Imagem 60 - Meu Segundo Amor III



Fonte: *Frame* 04 min 07 seg. Episódio número vinte e seis da primeira temporada de “Irmão do Jorel”, “Meu Segundo Amor” (2015).

O episódio “Meu Segundo Amor” (Imagem 60) se passa durante as festividades de São João. Para representar a festividade, as personagens usam roupas características, tendo elementos decorativos que remetem à São João no fundo, como as bandeirinhas coloridas.

De acordo com Nóbrega (2010), as festividades de São João são marcadas por hibridismos culturais inspirados por culturas regionais consideradas tradicionais, de forma a teatralizar um passado idílico e um cotidiano que não necessariamente se relaciona com a realidade regional das culturas que os inspiram. Podemos identificar como algumas das inspirações trazidas como para as roupas na imagem (Imagem 60), a cultura nordestina, a partir do chapéu e sandálias de couro, o vaqueiro, tradição originária da península ibérica trazida para as américas a partir de espanhóis e portugueses, e o "caipira", termo de origem tupi que se refere a moradores rurais.

Os discursos da nação e do nacional são vários, que vão desde a narrativa da nação enquanto coletivo de representações e imagens mentais que a simbolizam, até as mitologias de sua origem e os vínculos de orgulho e pertencimento (HALL, 2005). Estas representações sociais do nacional nascem de uma compreensão homogeneizadora do nacional enquanto

“cultura”, a partir de valores e características sociais compartilhadas que são dadas como inatas ou naturais, mesmo que especificidades regionais permitam certa heterogeneização.

Os símbolos culturais são, frequentemente, amálgamas de culturas de raízes diversas que se unem dentro dos discursos do “nacional”. Na imagem, podemos notar a hibridização e variedade, assim como a unidade de todas as personagens culturais nacionais a partir da nomenclatura mais popular de “caipira” ou “vaqueiro”, sempre ligados às regiões de cultura rural, frequentemente emulados em áreas urbanas a partir de representações sociais e discursos específicos que remetem aos “povos *folk*”, povos muitas vezes tribais e/ou regionais que são articulados dentro do imaginário nacional como originários e tradicionais (HALL, 2005).

Estas características tradicionais, na cena, são vistas misturadas com elementos tecnológicos. Instrumentos *folk* como o triângulo e o violão, com microfones e caixas de som. Se é exposto de forma clara, portanto, o caráter de emulação do tradicional a partir de articulações e representações contemporâneas e urbanas. A própria hibridização, em si, é considerada uma representação do Brasil e do brasileiro, também presente na diversidade étnica das personagens.

#### Imagens 61 e 62 - O Fenomenal Capacete com Rodinhas VII e Clube da Luta Livre



Fonte: *Frame* 05 min 36 seg. *Frame*. Episódio número um da primeira temporada de “Irmão do Jorel”, “O Fenomenal Capacete com Rodinhas” (2014). *Frame* 01 min 32 seg. Episódio número três da primeira temporada de “Irmão do Jorel”, “Clube da Luta Livre” (2014).

Outra forma de afirmação enquanto obra brasileira é a utilização da língua. Uma das ferramentas principais de unificação da nação foi a da institucionalização da língua (HALL, 2005), no caso do Brasil, sendo a principal a língua portuguesa. Tanto a língua portuguesa (Imagem 61) quanto a inglesa (Imagem 62), tida como padrão internacional, estão presentes na série, sendo utilizadas de formas diversas.

Além da existência das festas de São João no universo fictício de Irmão do Jorel, temos a língua portuguesa como língua oficial, aparecendo frequentemente. A articulação entre língua nacional e internacional se dão, principalmente, através da aproximação com a vivência do público e a cotidianidade brasileira.

Assim como a presença da língua inglesa no Brasil, a presença da língua inglesa na série normalmente referencia um elemento internacional, como a máquina de fliperama (Imagem 62). A utilização das duas línguas também traz esta relação entre o nacional e o internacional, admitindo inspirações estrangeiras.

Imagem 63 - Meu Segundo Amor IV



Fonte: *Frame* 05 min 27 seg. Episódio número vinte e seis da primeira temporada de “Irmão do Jorel”, “Meu Segundo Amor” (2015).

Em “Meu Segundo Amor”, a trama é salpicada de referências tanto à estereótipos e representações da festa de São João discutidos acima, quanto a referências de filmes de *cowboy* norte-americanos (Imagem 63). O cenário atrás da personagem remete principalmente ao deserto de Sonora, localizado entre o sudoeste estadunidense e o noroeste mexicano, cenário de filmes de *cowboy*, gênero filmico popular na metade do século XX.

A personagem do *cowboy* estadunidense também é associada a um povo *folk* regional do país, com associações visuais, assim como históricas, ao vaqueiro brasileiro e latino-americano. Apesar de cultural norte-americano, o *cowboy* faz parte do imaginário brasileiro a partir da popularidade dos filmes do gênero no Brasil.

Mais que uma aproximação a outras culturas, temos uma aproximação a uma cultura globalizada e internacionalizada, a partir das mídias internacionais consumidas. Segundo Canclini (1999), o reconhecimento de ícones globalizados nas mídias televisivas e cinematográficas (e, mais recentemente, a partir da Internet) criou uma espécie de “cultura

internacional-popular”, aproximando culturas diversas dentro de uma lógica globalizada de distribuição midiática. Ícones estes, como o do *cowboy*.

A língua inglesa como padronizada, assim como o estabelecimento desta cultura midiática internacional enquanto majoritariamente “*Hollywoodiana*” acusam discursos hegemônicos que se centram ao redor da produção norte-americana em um mercado global (GIDDENS, 2005). O universo de Irmão do Jorel, portanto, parece existir em uma versão de um Brasil contemporâneo que está inserida dentro desta lógica midiática globalizada, trazendo elementos e referências passadas e contemporâneas brasileiras e “internacionais-populares”.

Podemos encontrar a glocalização (TRIVINHO, 2005) na série não apenas em sua interseção entre cultura nacional e referências internacionais-populares, mas também, em sua construção enquanto obra co-produzida por uma emissora multinacional, e distribuída em países hispanofalantes da América Latina. As temáticas globais aproximam um público externo a partir de referências internacionais, enquanto a própria construção técnica da série de animação é construída a partir de moldes particulares de uma lógica mercadológica global, influenciando diretamente suas formas de comunicação com a audiência.

Houve, nos comentários (Quadro 19 e 20), o reconhecimento da série enquanto brasileira, principalmente a partir da nacionalidade de seu criador, assim como a identificação com os elementos a partir de uma identidade nacional. No comentário abaixo, por exemplo, “como não amar” dentro de um contexto afirmativo, ou de pergunta retórica, significa a impossibilidade ou dificuldade de não amar o desenho caracterizado como nacional.

Quadro 19 - Comentário 13

Usuário	Comentário
Douglas Adriano	como nao amar esse desenho tão nacional quanto feijão com arroz e tão bom quanto o vice cônsul.

Fonte: YouTube (2017)<sup>73</sup>.

A partir da característica de nacional (Quadro 19), há uma associação entre a série e “feijão com arroz”, que remete à gastronomia brasileira, sendo a gastronomia uma imagem mental comum de associação com o nacional. O “vice-cônsul” é uma referência a personagem

<sup>73</sup>YouTube. Making Of: Irmão do Jorel e Emicida | Cartoon Network. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GzG-vI6HAyA>> Acesso em: 15 de janeiro de 2019.

interpretada por Juliano Enrico em sua série da MTV “Último Programa do Mundo”, em referência direta ao criador da série.

Quadro 20 - Comentário 14

Usuário	Comentário
L	Eu sou suspeito mas... Esse desenho dá orgulho de ser Brasileiro.

Fonte: YouTube (2017)<sup>74</sup>.

Aqui (Quadro 20), temos a frase “esse desenho dá orgulho de ser brasileiro”, brasileiro em letra maiúscula talvez indicando especial importância à palavra. A ideia de “orgulho nacional” surge dos vínculos afetivos de pertencimento à nação, a partir dos discursos de existência de um nacional que compartilha características e valores naturais.

O desenho “dar orgulho de ser brasileiro” ou “ser tão nacional quanto feijão e arroz” pode se referir à nacionalidade do desenho em si, assim como seus elementos que representam uma cultura nacional brasileira. Os comentários parecem, enfim, reconhecer não apenas a nacionalidade da série, mas a sua aproximação com o público a partir de seus elementos nacionais.

Segundo Enrico<sup>75</sup> sobre Irmão do Jorel, “não é uma história pessoal que estou contando, é uma história que serve de base para contar a história que todo mundo já viveu”, e “a ideia é que a gente consiga atingir todos os públicos e que a gente consiga fazer com que as famílias assistam o programa juntas”. Ambas as frases aproximam o conteúdo do público, abrangendo-o em diversas faixas etárias a partir de “todo mundo” e “todos os públicos”.

De acordo com o autor, houve uma intencionalidade, portanto, nas aproximações analisadas com as faixas etárias infantis e adultas. As temáticas principais da obra envolveram relações interpessoais, ambientes e questões comuns do cotidiano infantil e adulto, debates sobre questões contemporâneas, elementos e referências que aproximam o público com a obra e, por fim, elementos narrativos e visuais que remetem à identidade cultural nacional.

Segundo os comentários e a análise dos episódios, estas aproximações partem tanto de elementos da narrativa, quanto de experiências e representações das personagens, assim como das referências utilizadas. Todas as categorias tinham como uma de suas finalidades principais

<sup>74</sup>YouTube. Making Of: Irmão do Jorel e Emicida | Cartoon Network. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GzG-vI6HAyA>> Acesso em: 15 de janeiro de 2019.

<sup>75</sup>YouTube. Making Of: Irmão do Jorel e Emicida | Cartoon Network. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GzG-vI6HAyA>> Acesso em: 15 de janeiro de 2019.

esta aproximação com o público a partir de temáticas reconhecíveis por ele, com frequentes representações do cotidiano, sendo esta a experiência comunicativa mais comum e numerosa.

Nem todas as categorias encontradas na série foram reconhecidas a partir dos comentários, no entanto, houve o reconhecimento a partir de uma maioria de categorias, em especial, as que se tratavam diretamente da aproximação com o público, resultando em uma quantidade de comentários mais frequentes dentro destas categorias, como “Relação familiar”, “Elementos retrô”, “Referências a cultura pop” e “Cultura brasileira”. De acordo com as articulações entre obra e público, portanto, observamos êxito nestes elementos de identificação pessoal de cotidianidade e identidade nacional, havendo uma amostra suficiente de comentários que demonstram esta identificação do público com a obra.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo de pesquisa assumido fora analisar quais as experiências comunicativas estabelecidas entre obras de animação que retratam o cotidiano familiar infanto-juvenil no Brasil e perfis do *YouTube* que as assistem *online*. Para atingir tal objetivo, a análise buscou identificar as principais temáticas da obra *Irmão do Jorel* a partir de uma metodologia de análise dividida em três etapas, a fim de se cumprir os objetivos específicos de identificar categorias de temáticas presentes na série, e analisar a presença de identificação por identidade cultural e cotidianidade na obra de animação e nos comentários.

Para cumprir o primeiro objetivo específico citado, fora aplicada a Análise de Conteúdo, em conjunto com o método de codificação visual de Gillian Rose, a fim de abarcar os conteúdos narrativos contidos nas transcrições do roteiro, e o conteúdo imagético. Para cumprir o segundo objetivo, as categorias utilizadas nos episódios da obra foram aplicadas, também, aos comentários, e ambos foram analisados conjuntamente a partir da Análise Crítica do Discurso, com aparatos da Netnografia, a Análise do Discurso Mediada por Computador, a teoria de Representações Sociais, e a Análise do Discurso visual combinada com a Análise Composicional visual.

A primeira e segunda etapas da análise resultaram na formação e aplicação de 16 categorias encontradas na série, destas, 14 encontradas também nos comentários. As temáticas incluem representações da cotidianidade a partir de temas como relações interpessoais e questões comuns do cotidiano infantil e adulto, assim como elementos e referências

identificáveis por várias parcelas do público, conteúdo de identificação nacional, e questões que debatem assuntos contemporâneos.

Dentre as categorias menos e mais presentes na série, é relevante contextualizá-las a partir do gênero predominantemente humorístico, e de seu público-alvo infanto-juvenil. Dentre as categorias, a que aparece em menos episódios é Questões de Gênero, possivelmente pela dificuldade de se estabelecer este debate complexo em uma série de animação infanto-juvenil. Enquanto isso, a mais presente é Elementos lúdicos, reafirmando características comuns em obras para esta audiência específica, a partir da brincadeira e ludicidade.

A partir da terceira etapa da análise, concluímos que existem discursos de aproximação e identificação com as representações do cotidiano e de identidade cultural nacional presentes na série, assim como discursos de identificação dos comentários em relação à série dentro de várias perspectivas representadas nas categorias. Concluímos que várias categorias se relacionam diretamente com o público, a fim de intensificar este sentimento de aproximação a partir de várias temáticas.

O estudo apresenta algumas limitações, havendo numerosos ângulos diferentes de análise a fim de abarcar um conteúdo vasto de temáticas encontradas, resultando em muitas categorias. No entanto, as temáticas encontradas, assim como os discursos contidos na série e nos comentários sobre tais temáticas, abrem caminhos para análises mais específicas sobre as questões nelas contidas.

Outras limitações incluem não haver uma análise da totalidade dos episódios, portanto não sendo possível alcançar todas as temáticas presentes na série, assim como não sendo possível analisar comentários que se relacionam especificamente com todos os episódios analisados, devido à indisponibilidade dos mesmos.

Sugere-se o aprofundamento da pesquisa a partir das categorias encontradas, tendo possibilidades de metodologias diversas dentro de análises mais específicas. Dedicar-se a apenas uma das categorias pode aprofundar a análise dos interdiscursos e levantar outras questões adjacentes.

Apesar das limitações indicadas, consideramos que a variedade de temáticas pode, também, ser positiva, a partir da análise de várias questões presentes na série e em sua recepção. Também tivemos a disponibilidade de uma quantidade grande de comentários relativos à série como um todo, tornando possível uma aproximação generalizada e abrangente da recepção da série em usuários do *YouTube*.

Por fim, esta pesquisa se torna apenas uma contribuição para a análise de representações da cotidianidade, assim como da identidade cultural nacional, e suas aproximações com o público. Considerando-se a extensão do tema, há uma vasta gama de possibilidades de aprofundamento e abrangência da pesquisa, a partir de outras temáticas, da pesquisa específica em uma das temáticas, ou mesmo de outros objetos de estudo.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Abc da Comunicação. Cartoon Network é líder de audiência entre as crianças no primeiro semestre de 2020. Disponível em: <<https://www.abcdacomunicacao.com.br/cartoon-network-e-lider-de-audiencia-entre-as-criancas-no-primeiro-semester-de-2020/>> Acesso em: 18 de fevereiro de 2020.

ADADE, Douglas Renato; BARROS, Denise Franca; COSTA, Alessandra de Sá Mello. **A Netnografia e a Análise de Discurso Mediada por Computador (ADMC) como Alternativas Metodológicas para Investigação de Fenômenos da Administração.** Sociedade, Contabilidade e Gestão, Rio de Janeiro, v. 13, n. 1, 2018.

AGUIAR, Jacqueline Gomes de. **A Pesquisa etnográfica online em tempos de cultura da convergência.** Revista Observatório, v. 5, n. 6, p. 109-131, 2019.

Agência Brasil. Ancine: Lei da TV paga ampliou produção audiovisual independente no país. EBC. Disponível em: <<http://tiny.cc/k0r1ez>> Acesso em: 29 de agosto de 2019.

Agência Brasil. Brasil tem 134 milhões de usuários de internet, aponta pesquisa. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-05/brasil-tem-134-milhoes-de-usuarios-d-e-internet-aponta-pesquisa>> Acesso em: 18 de dezembro de 2021.

AMARAL, Adriana; NATAL, Geórgia; VIANA, Lucina. **Netnografia como aporte metodológico da pesquisa em comunicação digital.** Cadernos da Escola de Comunicação, v. 1, n. 6, 2017.

Ancine. Debate da cota entra em cena nos canais de TV fechado. Disponível em: <<https://ancine.gov.br/sites/default/files/clipping/2015-07-05-diariopopular-debatedacota.pdf>> Acesso em: 04 de março de 2020.

Ancine. IRMÃO DO JOREL - 4ª TEMPORADA - ANIMAÇÃO. <<http://sif.ancine.gov.br/projetosaudiovisuais/ConsultaProjetosAudiovisuais.do;jsessionid=5368859497267D10C2CCA5235CB84A20?method=detalharProjeto&numSalic=180236>> Acesso em: 04 de maio de 2020.

Ancine. Irmão do Jorel - Animação. <<http://sad.ancine.gov.br/projetosaudiovisuais/ConsultaProjetosAudiovisuais.do;jsessionid=1810EF9F9FC66733583C507CD5E8A7F4?method=detalharProjeto&numSalic=130199>> Acesso em: 04 de maio de 2020.

Ancine. Lei da TV Paga. Disponível em: <https://ancine.gov.br/pt-br/conteudo/lei-da-tv-paga> Acesso em: 02 de maio de 2020.

ANDRADE, Francisca. **A Amazônia além das florestas, dos rios e das escolas: Representações sociais e problemas ambientais.** Ambiente & Sociedade, v. 21, 2018.

Animação Brasileira. Disponível em: <http://animacaobrasileira.polenfilmes.com.br/2011/05/03/um-pouco-de-historia-piconze-de-1971/> Acesso em: 09 de outubro de 2020.

ANMTv. Irmão do Jorel estreia em Setembro no Cartoon Network. Disponível em: <http://anmtv.xpg.com.br/irmao-do-jorel-estreia-em-setembro-no-cartoon-network/> Acesso em: 02 de maio de 2020.

ANMTv. Irmão do Jorel está sendo dublado em espanhol. Disponível em: <http://anmtv.xpg.com.br/irmao-do-jorel-esta-sendo-dublado-em-espanhol/> Acesso em: 04 de março de 2020.

Apptweak. Keyword Density Counter. Disponível em: <https://www.apptweak.com/free-aso-tools/keyword-counter>. Acesso em 7 de julho de 2020.

BARBERO, Jesús Martín. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia.** Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

BARBERO, Jesús Martín. **Ofício de Cartógrafo: Travessias latino-americanas da comunicação na cultura.** São Paulo: Edições Loyola, 2004.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo.** Tradução: Luís Antero Reto, Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70, 2011.

BARROS, Solange Maria. **Análise Crítica do Discurso, Gramática Sistêmico-Funcional e Realismo Crítico: Abordagens Transdisciplinares.** Revista ECOS, v. 9, n. 2, 2016.

BAUMAN, Zygmunt. **Ensaio sobre o conceito de cultura.** Tradução de Jorge Zahar. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2012.

BAUMAN, Zygmunt. **O Mal-Estar da Pós-Modernidade.** Tradução de Mauro Gama e Cláudia Martinelli Gama. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.

BORGES, Luiz Antonio Dias. **História da Animação: uso da técnica e estética.** REVISTA LIVRE DE CINEMA, uma leitura digital sem medida (super 8, 16, 35, 70 mm,...), v. 6, n. 2, p. 63-82, 2019.

CABECINHAS, Rosa. **Representações sociais, relações intergrupais e cognição social.** Paidéia (Ribeirão Preto), v. 14, n. 28, p. 125-137, 2004.

CANCLINI, Néstor García. **Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização.** 4. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1999.

Cartoon Network. Irmão do Jorel. Disponível em: <<https://www.cartoonnetwork.com.br/show/irmao-do-jorel>> Acesso em: 18 de novembro de 2019.

CASTILHO, Fernanda; PENNER, Tomaz. **“Shippers” no Twitter: práticas de fãs de ficção televisiva.** Lumina, v. 11, n. 2, p. 216-233, 2017.

Correio do Interior. Irmão do Jorel estreia quarta temporada em 2 de abril. Disponível em: <<https://www.correiodointerior.com.br/irmao-do-jorel-estreia-quarta-temporada-em-2-de-abril/>> Acesso em: 22 de março de 2021.

CRUZ, Paula Ribeiro da. **Do Desenho Animado à Computação Gráfica: A Estética da Animação à Luz das Novas Tecnologias.** Salvador: Universidade Federal da Bahia - UFBA, 2006.

Estadão. Sucesso no Cartoon, animação brasileira ‘Irmão do Jorel’ ganha novos episódios. Disponível em: <<https://cultura.estadao.com.br/noticias/televisao,sucesso-no-cartoon-animacao-brasileira-irmao-do-jorel-ganha-novos-episodios,10000098859>> Acesso em: 02 de maio de 2020.

Exame. Cartoon Network estreia primeira animação na América Latina. Disponível em: <<http://tiny.cc/v2r1ez>> Acesso em: 29 de agosto de 2019.

FAIRCLOUGH, Norman. **Análise crítica do discurso como método em pesquisa social científica.** Tradução: Iran Ferreira de Melo. Linha d'agua, v. 25, n. 2, p. 307-329, 2012.

FLICK, Uwe; VON KARDORFF, Ernst; STEINKE, Ines. **What is qualitative research? An introduction to the field.** A companion to qualitative research. Londres: Sage, 2004.

Folha. Twitter libera postagens de até 280 caracteres para todos os usuários. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/tec/2017/11/1933591-twitter-libera-postagens-de-ate-280-caracteres-para-todos-os-usuarios.shtml>>. Acesso em: 7 de junho de 2020.

FORD, Sam; GREEN, Joshua; JENKINS, Henry. **Cultura da conexão.** São Paulo: Aleph, 2014.

FRANÇA, Vera; SIMÕES, Paula. **Curso básico de Teorias da Comunicação.** Autêntica, 2017.

FRANÇA, Vera Regina Veiga. **Representações, mediações e práticas comunicativas.** Comunicação, representação e práticas sociais. Rio de Janeiro: PUC-Rio, p. 13-26, 2004.

FURNISS, Maureen. **A new history of animation.** New York: Thames & Hudson, 2016.

GIDDENS, Anthony. **Sociologia.** 4. ed. Porto Alegre: Artmed, 2005.

GOFFMAN, Erving. **Estigma e identidade social. Estigma: Notas sobre a manipulação da identidade deteriorada.** p. 11-50, 1988.

GOMES, Andréia Prieto. **História da Animação Brasileira**. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. 2008.

HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. 10. ed. Rio de Janeiro: DP&A editora, 2005.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Aleph, 2015.

JODELET, Denise. **Representações sociais: um domínio em expansão**. As representações sociais, v. 17, p. 44, 2001.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia: estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Edusc, 2001.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora, v. 34, 1999.

LIMA, Heverton Souza. **A Lei da TV Paga: impactos no mercado audiovisual**. 2015. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. **Mediação e recepção**. Algumas conexões teóricas e metodológicas nos estudos latino-americanos de comunicação. Matrizes, v. 8, n. 1, p. 65-80, 2014.

LUCENA JÚNIOR, Alberto et al. **Hipercinema: elementos para uma teoria formalista do cinema de animação hiperrealista**. Universidade Estadual de Campinas, 2012.

LUCENA, Luna. **Irmão do Jorel: Cultura, Identidade e Animação Nacional**. Tese de Conclusão de Curso de Graduação – Universidade Federal do Pará, Belém, 2018.

LUCENA, Luna. OLIVEIRA, Ivana. TEIXEIRA, Lucilinda. **Heterogeneidade na recepção de Irmão do Jorel: entre Brasil e Estados Unidos**. Revista Temática, v 16, n 7. 2020.

MAGALHÃES, Izabel. **Introdução: a análise de discurso crítica**. DELTA: Documentação de Estudos em Lingüística Teórica e Aplicada, v. 21, n. spe, p. 1-9, 2005.

MAYER, Richard E.; MORENO, Roxana. **Aids to computer-based multimedia learning**. Learning and instruction, v. 12, n. 1, p. 107-119, 2002.

MOSCOVICI, Serge. **Representações sociais: investigações em psicologia social**. In: Representações sociais: investigações em psicologia social. 2007.

NASCIMENTO-SCHULZE, Clélia Maria; CAMARGO, Erigido Vizeu. **Psicologia social, representações sociais e métodos**. Temas em Psicologia, v. 8, n. 3, p. 287-299, 2000.

NESTERIUK, Sergio. **Dramaturgia de série de animação**. 1 ed. São Paulo: Sergio Nesteriuk, 2011.

NÓBREGA, Zulmira. **A festa do maior São João do mundo: dimensões culturais da festa junina na cidade de Campina Grande**. Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Comunicação. Salvador, 2010.

NYKO, Diego; ZENDRON, Patricia. O mercado consumidor de animação no Brasil. 2019. Disponível em: <<https://web.bndes.gov.br/bib/jspui/handle/1408/16961>> Acesso em: 10 de outubro de 2010.

Olhar Digital. Brasil é o país que mais usa redes sociais na América Latina. Olhar Digital. Disponível em: <<http://tiny.cc/q6r1ez>> Acesso em: 29 de setembro de 2019.

Plano Nacional de Cultura. Brasil lança maior número de animações em 22 anos. Disponível em: <<http://tiny.cc/nvr1ez>> Acesso em: 17 de Setembro de 2019.

RD1. Cartoon Network comemora audiência na América Latina. Disponível em: <<https://rd1.com.br/cartoon-network-comemora-audiencia-na-america-latina/>> Acesso em: 18 de fevereiro de 2020.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

Revista Fator Brasil. Irmão de Jorel é o grande vencedor do Pitching Cartoon Network/Forum Brasil. <<https://www.revistafatorbrasil.com.br/imprimir.php?not=80504>> Acesso em: 04 de maio de 2020.

RODRIGUES, Ana Paula. **A Netnografia como metodologia de pesquisa: um recurso possível**. Faculdade Eça de Queiroz, São Paulo, 2015.

ROSE, Gillian. **Visual methodologies: An introduction to researching with visual materials**. Londres: Sage, 2016.

SODRÉ, Muniz. **Sobre a episteme comunicacional**. Matrizes, v. 1, n. 1, p. 15-26, 2007.

Superinteressante. Batemos um papo com Juliano Enrico, criador do ‘Irmão do Jorel’. <<https://super.abril.com.br/cultura/batemos-um-papo-com-juliano-enrico-criador-do-irmao-do-jorel/>> Acesso em: 18 de novembro de 2019.

TecMundo. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/player-de-video/2247-o-que-e-stop-motion-.htm>> Acesso em: 09 de outubro de 2020.

THOMAS, Frank. JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life: Disney Animation**. 1 ed. Nova York: Disney Editions, 1981.

TRIVINHO, Eugênio. **Comunicação, glocal e cibercultura**. Bunkerização da existência no imaginário midiático contemporâneo. Fronteiras-estudos midiáticos, v. 7, n. 1, p. 61-76, 2005.

TV Cultura. Disponível em: <<https://cultura.uol.com.br/programas/irmaodojorel/>>. Acesso em: 10 de setembro de 2020.

TV Magazine. Disponível em: <<https://www.tvmagazine.com.br/guia/pesquisa>>. Acesso em: 02 de maio de 2020.

UCHOA, Antonio; GODOI, Christiane; MASTELLA, Adriano. **Análise Qualitativa de Material Texto-audiovisual: por uma metodologia integradora**. CIAIQ2016, v. 3, 2016.

UOL. Cartoon Network é o canal da TV paga brasileira mais visto entre as crianças. Disponível em: <<http://tiny.cc/i4r1ez>> Acesso em: 29 de agosto de 2019.

UOL. Líder da TV Paga Cartoon Network investe em séries nacionais e supera cota. Disponível em: <<https://tvefamosos.uol.com.br/noticias/redacao/2015/10/22/lider-na-tv-paga-cartoon-network-investe-em-series-nacionais-e-supera-cota.html>> Acesso em: 04 de maio de 2020.

UOL. Observatório do Cinema. Irmão do Jorel | Netflix disponibiliza primeiras temporadas da serie. Disponível em: <<https://observatoriodocinema.uol.com.br/series-e-tv/2018/12/irmao-do-jorel-netflix-disponibiliza-primeiras-temperadas-da-serie>> Acesso em: 10 de setembro de 2020.

UOL. Sucesso no Cartoon, “Irmão do Jorel” terá 2ª temporada; conheça o desenho. Disponível em: <<https://tvefamosos.uol.com.br/noticias/redacao/2015/12/08/sucesso-no-cartoon-irmao-do-jorel-tera-2-temporada-conheca-o-desenho.html>> Acesso em: 13 de novembro de 2019.

Variety. Copa Studio’s Zé Brandão Discusses Annecy TV Competition Player ‘Jorel’s Brother’. Disponível em: <<https://variety.com/2018/film/festivals/annecy-2018-copa-filmes-ze-brandao-jorels-brother-1202841303/>> Acesso em: 04 de maio de 2020.

Veja. O Sucesso da animação brasileira Irmão do Jorel. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/tveja/em-pauta/o-sucesso-da-animacao-brasileira-irmao-do-jorel/>> Acesso em: 04 de março de 2020.

WHITEHEAD, Mark. **Animation**. Harpenden: Pocket Essentials, 2004.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit**. 1 ed. Londres: Faber and Faber, 2001.

WODAK, Ruth; MEYER, Michael. **Critical discourse analysis: History, agenda, theory and methodology**. Methods of critical discourse analysis, v. 2, p. 1-33, 2009.

WordPress. Animação. Disponível em: <<https://mariaeusebio12av1.wordpress.com/historia/brinquedos-opticos/zootropo/>>. Acesso em: 10 de junho de 2020.

Youtube Comment Scraper. Disponível em: <<http://ytcomments.klostermann.ca/>>. Acesso em 7 de junho de 2020.

YouTube. A Turma da Mônica em A Princesa e o Robô · Trailer. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qrzMyRubRDI>> Acesso em: 09 de outubro de 2020.

YouTube. Cartoon Network | Irmão do Jorel | Making of: Criação | 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oz6Rsng0Qzs>> Acesso em: 23 de julho de 2019.

YouTube. Irmãozinho do Jorel | Parte I | Irmão do Jorel | Cartoon Network. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wRnoM2RVapY>> Acesso em: 15 de janeiro de 2019.

YouTube. UM VÍDEO AUTORAL BRUTAL (É QUASE UM DOCUMENTÁRIO!) | Irmão do Jorel | Cartoon Network. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qgKkTJGTMhc>> Acesso em: 18 de novembro de 2019.