UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
RÁDIO, TV E INTERNET

Camila de Moraes Moura

Construção do sentimento nostálgico na série televisiva “Irmão do Jorel”

Juiz de Fora
2023

Camila de Moraes Moura

Construção do sentimento nostálgico na série televisiva “Irmão do Jorel”

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Rádio, TV e Internet da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Orientadora: Profª. Drª Janaina de Oliveira Nunes Ribeiro

Juiz de Fora

2023

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração
automática da Biblioteca Universitária da UFJF,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

de Moraes Moura , Camila.

Construção do sentimento nostálgico na série televisiva "Irmão do Jorel" / Camila de Moraes Moura . -- 2023.

80 p.

Orientadora: Janaina de Oliveira Nunes Ribeiro

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social, 2023.

1. Sentimento nostálgico . 2. Nostalgia. 3. Série animada. 4. Irmão do Jorel . I. de Oliveira Nunes Ribeiro, Janaina , orient. II. Título.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
REITORIA - FACOM - Coordenação do Curso de Rádio, Tv e Internet

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

ATA DE DEFESA, PERANTE BANCA AVALIADORA, DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DA DISCENTE **CAMILA DE MORAES MOURA** PARA OBTENÇÃO DO TÍTULO DE BACHAREL EM RÁDIO, TV E INTERNET, PELA FACULDADE DE COMUNICAÇÃO (FACOM) DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA (UFJF). INTEGRARAM A BANCA AVALIADORA A ORIENTADORA, **PROFA. DRA. JANAINA DE OLIVEIRA NUNES RIBEIRO**, E OS DOCENTES CONVIDADOS: **PROF. DR.FLÁVIO LINS RODRIGUES (FACOM/UFJF)** E **ME. JOÃO GABRIEL MARQUES**. AOS **04 DIAS DO MÊS DE AGOSTO DE 2023, ÀS 08H, NA SALA 220**, LOCALIZADA NO PRÉDIO DA FACULDADE DE COMUNICAÇÃO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA (FACOM/UFJF), REALIZOU-SE A APRESENTAÇÃO PÚBLICA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO PELA DISCENTE. A ORIENTADORA ABRIU A SESSÃO AGRADECENDO A PARTICIPAÇÃO DOS MEMBROS DA COMISSÃO EXAMINADORA. EM SEGUIDA CONVIDOU A ALUNA PARA QUE FIZESSE A EXPOSIÇÃO DO TRABALHO INTITULADO: **"CONSTRUÇÃO DO SENTIMENTO NOSTÁLGICO NA SÉRIE TELEVISIVA "IRMÃO DO JOREL" "**. FINALIZADA A APRESENTAÇÃO, OS MEMBROS AVALIADORES PROCEDERAM À ARGUIÇÃO DO TRABALHO COM TEMPO DE RESPOSTA PELA DISCENTE. DANDO CONTINUIDADE AOS TRABALHOS, A ORIENTADORA SOLICITOU A TODOS QUE SE RETIRASSEM DA SALA PARA QUE A BANCA AVALIADORA PUDESSE DELIBERAR SOBRE O TRABALHO APRESENTADO. TERMINADA A DELIBERAÇÃO, A ORIENTADORA SOLICITOU A PRESENÇA DE TODOS E LEU A ATA DOS TRABALHOS, DECLARANDO **APROVADO** O TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DA DISCENTE. EM SEGUIDA, DEU POR ENCERRADA A SOLENIDADE, DA QUAL SE LAVROU A PRESENTE ATA QUE VAI ASSINADA PELOS MEMBROS DA COMISSÃO EXAMINADORA.

Documento assinado eletronicamente por **Janaina de Oliveira Nunes Ribeiro**, **Professor(a)**, em 09/08/2023, às 08:35, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **Flavio Lins Rodrigues**, **Professor(a)**, em 11/08/2023, às 10:02, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por **JOAO GABRIEL XAVIER MARQUES**, **Usuário Externo**, em 15/08/2023, às 15:35, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

A auten cidade deste documento pode ser conferida no Portal do SEI-U f (www2.u f.br/SEI) através do ícone Conferência de Documentos, informando o código verificador **1388122** e o código CRC **882E9C62**.

AGRADECIMENTOS

Aceitar que as coisas nem sempre acontecem da forma com que esperamos ou queremos é um grande passo para compreender a vida. Também faz parte de como a vida é, acreditar que – no tempo certo – tudo se encaixa, as situações se resolvem e as circunstâncias têm solução. Encerrar a minha graduação em Rádio, TV e Internet me mostrou exatamente isso. A vida não acontece em uma estrada uniforme, mas sim num caminho cheio de subidas e descidas.

Gostaria primeiramente de agradecer a mim. Pode parecer prepotente, mas só eu sei o que foi preciso para chegar até aqui. Só eu sei das minhas dúvidas, medos e inseguranças. Mas nos momentos em que pensei estar sozinha, olhei ao meu redor e encontrei apoio. Por tudo isso agradeço:

À minha mãe e ao meu Pai, em especial por acreditarem em mim quando nem eu mesma acreditei. Por me incentivarem e serem os melhores pais do mundo. Amo vocês.

Agradeço também minha irmã Bárbara, ter irmã psicóloga é um privilégio. Obrigada por ser minha melhor amiga e meu equilíbrio. Ah, obrigada por ter me dado um irmão de brinde, Diogo, tamo junto.

Ao Lucas por estar ao meu lado nos bons e maus momentos. Por segurar minha mão e não me deixar desistir.

Agradeço aos amigos que fiz pelo caminho, e que ajudaram a tornar esse percurso mais leve e divertido, mas um "muito obrigada" especial à Luiza, Júlia, Inês, Bê, Ana e Gui. Vocês foram essenciais nessa caminhada, obrigada por todo companheirismo, risadas e a amizade que levarei para sempre.

À Acesso Comunicação, por todos que cruzaram meu caminho e por tudo que experenciei, foi uma verdadeira escola e me abriu muitas portas.

Agora o mais importante, agradeço à Faculdade de Comunicação, todos os professores e colaboradores que fizeram parte dessa jornada. À minha orientadora Janaína que segurou a barra nesse final de curso conturbado. Sou grata por todos os ensinamentos, reflexões e aprendizados. Foi um prazer estudar em uma universidade pública de qualidade como a UFJF.

Uma jornada continua daqui, mas sigo com a sensação de missão cumprida e gratidão por tudo o que vivi!

"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"

(ENRICO JULIANO, 2016)

RESUMO

Levando em consideração a valorização dos estudos relacionados à nostalgia e a evidenciação das séries animadas brasileiras, o objetivo da presente monografia é: como o sentimento nostálgico é construído na narrativa da série de animação Irmão do Jorel bem como a maneira em que os elementos nostálgicos estão inseridos no enredo? Para que o objetivo seja cumprido, a primeira temporada da série foi analisada. O produto dessa análise se dá em duas categorias e cinco filtros, sendo que os filtros verificam recursos específicos. A primeira categoria, detentora de dois filtros visa dialogar com temas que se relacionam à nostalgia, sendo elementos lúdicos e referência a personagens icônicos. A segunda categoria, foca em observar elementos nostálgicos no design da animação, dessa forma, os três filtros abarcam o estilo da animação, cenografia e figurino. A partir da observação dos episódios sob os filtros propostos é possível responder à pergunta central da pesquisa.

Palavras-chave: Nostalgia. Sentimento Nostálgico. Referências. Série Animada. Irmão do Jorel.

ABSTRACT

Considering the appreciation of studies related to nostalgia and the appreciation of brazilian animated series, the objective of this monograph is to understand how the nostalgic feeling is built in the narrative of the animation series Irmão do Jorel, as well as the way in which the nostalgic elements are embedded in the plot.To achive the goal, the first season of the series was analyzed. The result of this analysis, two categories and five filters, with the filters verifying specific resources. The first category, which has two filters, aims to dialogue with themes that are related to nostalgia, with playful elements and reference to iconic characters. The second category focuses on observing nostalgic elements in animation design, so the three filters cover animation style, scenography and costume design. From the observation of the episodes under the proposed filters, it is possible to answer the central question of the research.

Key-words: Nostalgia. Nostalgic feeling. References. Animated Series. Joel's brother.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1 – Praxinoscópio 25
Imagem 2- Gato Félix (Felix The Cat, Estados Unidos, 1919, direção de Pat Sullivan)28
Imagem 3 - O Vapor Willie (Steamboat Whillie, Estados Unidos, 1928, direção de Walt Disney) 28
Imagem 4 - *Coelho Cruzado* (*Crusader Rabbit, Estados Unidos, 1950,* direção de Alexander Anderson e Sam Nicholson) 31
Imagem 5 – *Pica Pau (The Woody Woodpecker, Estado Unidos 1961,* direção de Walter Lantz*)* 32
Imagem 6 - *Incrível Tom* (*Tom Terrific, Estados Unidos, 1957,* direção de Gene Deitch) 32
Imagem 7 – *Dom Pixote* (*Huckleberry Hound Show, Estados Unidos, 1958,* direção de William Hanna e Joseph Barbera) 33
Imagem 8 - *Os Flintstones (The Flintstones, Estados Unidos,* 1960*,* direção de William Hanna e Joseph Barbera) 34
Imagem 9 - Astro Boy (Mighy Atom, Japão, 1963, direção de Osamu Tezuka) 36
Imagem 10 – 10 Mágico Mako-chan (*Mahaou no Mako-cahn*, Japão, 1970, direção de Yugo Serikawa) 37
Imagem 11 – Frame de O kaiser (Brasil, 1917, direção de Álvaro Martins) 39
Imagem 12 – Parte do elenco do programa Castelo Rá-Tim-bum 40
Imagem 13 – Personagens principais da Turma da Mônica 41
Imagem 14 – Família do Irmão do Jorel 47
Imagem 15 – Figura da Vovó Gigi e foto da Vovó Guigui 51
Imagem 16 – Foto de Juliano Enrico e sua mãe Denize 52
Imagem 17 – Juliano Enrico e Jorel dentro do fusca de seus pais 52
Imagem 18 – Cartaz do espetáculo que Juliano Enrico participou 53
Imagem 19 e Imagem 20 – Crianças brincando no parquinho da Escola Pônei Encantado 57
Imagem 21 – Irmão do Jorel batendo bafinho 58
Imagem 22 e Imagem 23 – Controle de videogame e tela da TV exibindo o jogo 59

Imagem 24 – Imagem de abertura do jogo *Sonic the Hedgehog* (1991)..... 59
Imagem 25 – Irmão do Jorel assistindo desenho 60
Imagem 26 e Imagem 27 – Nico usando fantasia e Vovó Juju brincando com um boneco dos *Microwave Warriors* e ccrianças usando fantiasia na escola..... 61
Imagem 28 – Irmão do Jorel brincando com boneco do *Home Galinha* e *Steve Magal* 61
Imagem 29 e Imagem 30 – Plateia e palco do Perdigotto Show e o apresentador Roberto Perdigoto 62
Imagem 31 – Irmão do Jorel como repórter fazendo gesto com as mãos 63
Imagem 32 – Ana Catarina flutuando no ar 64
Imagem 33 e Imagem 34 - Sylvester Stalone interpretando Rambo e Representação de Rambo 64
Imagem 35 e Imagem 36 – Abertura dos desenhos *Microwave Warriors* e *Os Cavaleiros do Zodíaco* 65
Imagem 37 – Steve Magal andando pelo cenário de um de seus filmes..... 66
Imagem 38, Imagem 39, Imagem 40 e Imagem 41 – Designs diferentes apresentados ao longo da série..... 66
Imagem 42 e Imagem 43 – Frames da abertura tema de *Irmão do Jorel*..... 67
Imagem 44 – Abertura do Jornal do Quintal..... 68
Imagem 45 e Imagem 46 – Propaganda da câmera Obsoleta 5000 e Nico o Tosh gravando Gesonel 69
Imagem 47 e Imagem 48 – Professora Adelaide ao lado do quadro e crianças sentadas em carteiras escolares..... 69
Imagem 49 – Irmão do Joerl apresentando um trabalho escolar na TV da sala de aula. 70
Imagem 50 – Irmão do Jorel sentado em carteira em sala de aula 70
Imagem 51 e Imagem 52 – Carro da Família de Edson e Frame de cena do filme *Se Meu Fusca Falasse* (1968) 71
Imagem 53 - Irmão do Jorel sentado na calçada enquanto Nico ensaia com sua banda na garagem de casa 71
Imagem 54 – Irmão do Jorel entrevistando Danuza na cozinha de casa enquanto ela corta uma cebola 72
Imagem 55 – Edson e Danuza vestidos em traje de banho 73
Imagem 56 e Imagem 57 – Fotografias de Belchior a Tina Turner..... 73
Imagem 58 – Edson filmando Nico andando de bicicleta enquanto criança..... 74

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Classificação dos programas na TV brasileira 44
Tabela 2 – Categorias e filtros aos quais a análise se submeterá..... 56

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 12
2. NOSTALGIA: UM CAMPO DE ESTUDO 15
2.1 NOSTALGIA E POSSÍVEIS CATEGORIZAÇÕES 16
2.2 TRANSIÇÃO PARA O VERBO "NOSTALGIZAR" 18
2.3 SENTIMENTO NOSTÁLGICO E TEMPORALIDADES 18
2.4 NOSTALGIA COMO ELEMENTO MIDIÁTICO 20
3. ESPECIFICAÇÕES E PARTICULARIDADES DAS SÉRIES ANIMADAS PARA TELEVISÃO 24
3.1 UM BREVE PANORAMA DA TRAJETÓRIA DA SÉRIE ANIMADA 25
3.2 SÉRIE ANIMADA PARA TELEVISÃO 29
3.3 O PERCURSO DAS SÉRIES DE ANIMAÇÃO NACIONAIS 38
3.4 CONCEITUANDO CATEGORIA, GÊNERO E FORMATO 43
4. A SÉRIE TELEVISIVA "IRMÃO DO JOREL" 47
4.1 INSPIRAÇÕES E REFERÊNCIAS DO AUTOR PARA A CRIAÇÃO DA SÉRIE 51
4.2 ESTRUTURA E CARACTERÍSTICAS DO DESIGN DA SÉRIE 53
5. ESTUDO DE CASO: COMO SE APRESENTAM E DE QUE MANEIRA OS ELEMENTOS NOSTÁLGICOS ESTÃO INSERIDOS NA NARRATIVA DA SÉRIE "IRMÃO DO JOREL" 55
5.1 CATEGORIAS: TEMAS QUE SE RELACIONAM À NOSTALGIA E ELEMENTOS NOSTÁLGICOS NO DESIGN DA ANIMAÇÃO 57
5.2 INTERPRETAÇÃO DOS DADOS ANALISADOS 74
6. CONCLUSÃO 77
REFERÊNCIAS 79

1. INTRODUÇÃO

Sensação entre os públicos infantil, jovem e até entre os adultos, a série brasileira *Irmão do Jorel,* criada por Juliano Enrico*,* acumula centenas de páginas feitas por fãs no Instagram. O fã clube oficial soma mais de 321 mil seguidores[1]. No entanto, essa notoriedade, possui razões mais complexas do que somente o fato de agradar os espectadores. Há elementos e estratégias, presentes desde a etapa de concepção da série até elaboração de personagens e roteiro dos episódios que visam cativar o público. Grande parte desses recursos tem relação com a nostalgia, são referências e particularidades que refletem todo um contexto histórico-social vivido, principalmente no Brasil na década de 1990. A temática abordada pela série possui uma linguagem leve, capaz de dialogar diretamente com a audiência. E o toque de nostalgia pode justificar a variedade da faixa etária consumidora da produção nacional. Isso se explica uma vez que é um produto infanto-juvenil, mas contém referências há tempos passados, gerando identificação entre a narrativa fictícia e a realidade do público mais maduro que assiste.

Buscando ainda compreender o êxito obtido pela série, nota-se dois movimentos que contribuíram para a prosperidade de tal produção. O primeiro deles é a crescente valorização dos estudos no campo da nostalgia. A autora Katharina Niemeyer (2018) reflete acerca da significância da nostalgia que, enquanto um fenômeno, é capaz de movimentar variadas esferas da sociedade. Aliada a essa alta maleabilidade do conceito, o sentimento nostálgico vem sendo usado como elemento midiático. A indústria se apodera do conceito e o transforma em uma ferramenta para que seja aplicada em produtos com a finalidade de cativar o público através de uma esfera sentimental, quase apelativa. Pode-se dizer que esse artifício é utilizado em *Irmão do Jorel*.

O segundo movimento que pode ser apontado é a apreciação da animação brasileira. Em um passado não muito distante, a maioria das produções animadas comercializadas e exibidas em cinemas, canais fechados e abertos no Brasil eram produzidas pelos Estados Unidos, por países europeus e pelo Japão. Segundo Nesteriuk (2011), desde a popularização da TV, o público brasileiro sempre demonstrou boa receptividade pelas produções animadas. É interessante notar que ao longo da trajetória das séries de animação, tanto no cenário mundial, quanto no nacional, o público

[1] Dado disponível em: https://www.instagram.com/irmaodojorelcn/. Acesso em: 08 jul. 2023.

consumidor das primeiras produções não era o público infantil, pode-se dizer que está é uma tendência mais atual.

Levando em conta essa mobilização, que agora coloca o cenário nacional em foco, um marco importante se deu em 2003 a partir da criação da Associação Brasileira do Cinema de Animação (ABCA), órgão que visa fortalecer o movimento no país. Deste modo, o setor ganha mais destaque e consequentemente os profissionais atuantes na área aumentam a visibilidade de seus trabalhos.

Assim, é possível entender que há um contexto por trás do sucesso da série *Irmão do Jorel*, que envolve não só a produção e o conteúdo apresentados pelo programa, mas a sociedade como um todo. Sendo assim, empreendemos este trabalho abarcando duas frentes de estudos: o campo da nostalgia e o desenvolvimento das séries de animação. Unindo esses dois pilares, tendo a série como denominador comum, a presente pesquisa visa compreender: como se apresentam e de que maneira os elementos nostálgicos estão inseridos na narrativa da série televisiva de animação *Irmão do Jorel* e como eles possibilitam a construção do sentimento nostálgico.

Para além disso, é cabível dizer que a relevância da pesquisa perpassa pela necessidade de compreender como a mídia operacionaliza elementos nostálgicos para criar uma realidade em que esses produtos se aproveitem de uma ideia de saudosismo para se inserirem em um nicho específico do mercado. Se tratando de dois movimentos que estão em crescimento e evidência, tanto no campo acadêmico, quanto na mídia, a pesquisa se torna atual e pode assumir caráter relevante. Analisar um produto em específico auxilia nesse processo, tornando a compreensão da temática mais fluida.

A escolha do objeto da pesquisa tem relação com o êxito obtido pela série, mas também dialoga com motivações pessoais. *Irmão do Jorel* despertou curiosidade e vontade de compreender como as referências – que dialogam com a realidade brasileira – estão inseridas na narrativa da série. Assim, se tornando viável apreender o modo como através do conteúdo da série o espectador atinge o sentimento nostálgico.

Dessa maneira, a monografia se estrutura em três capítulos teóricos e um voltado à análise. O capítulo "Nostalgia: Um campo de estudo", o primeiro teórico, fica a cargo de esclarecer mais os desdobramentos que envolvem o campo da nostalgia. Nele, foram levantados nomes relevantes para a área, assim como estudos atuais, que elucidam a nostalgia enquanto campo de estudo, fenômeno midiático e sentimento, abordando possíveis classificações e categorizações.

O próximo capítulo “Especificações e particularidades das séries animadas para televisão” teve como objetivo realizar de maneira sucinta um breve apanhado da história das séries de animação para TV, construindo uma base para que o contexto atual seja discutido. Para isso, foi necessário compreender formas precedentes ao que se tem atualmente assim, bem como conceituar a classificação em que o gênero pertence. O quarto capítulo do estudo “A Série televisiva ‘Irmão do Jorel’” é destinado exclusivamente ao objeto da pesquisa. É este o capítulo em que a série animada para TV *Irmão do Jorel* é apresentada em detalhes, trazendo desde particularidades sobre a criação do produto até características da narrativa e das escolhas estéticas.

Chegando ao ponto crucial do trabalho, nos deparamos com o capítulo de análise. A análise é responsável por verificar se o que motivou a pesquisa procede ou não e de que forma isso ocorre. Para alcançar o objetivo, elaboramos duas categorias e cinco filtros de análise. A primeira categoria, que contém dois filtros, leva o nome de “Temas que ser relacionam à nostalgia” é voltada a observação de elementos que remetem à época em que a série se passa, sendo percebidos a partir dos filtros elementos lúdicos e referência a personagens icônicos. Já a segunda, tem três filtros e recebe o nome de “Elementos nostálgicos no design da animação”, aqui, podem ser notados aspectos da nostalgia um pouco mais profundos, com referências estilísticas marcantes do tempo retratado. Essa esquematização foi pensada para facilitar e de certa forma separar os elementos que foram analisados, sendo assim, eles puderam ser enxergados tanto de forma individual, quanto como um todo.

2. NOSTALGIA: UM CAMPO DE ESTUDO

Para dar início ao capítulo é importante ressaltar que a temática a ser aqui trabalhada - nostalgia - não se define somente por um conceito ou sentimento, mas deve ser considerada como um campo de estudos. São inúmeros os estudiosos que se embrenham nas mais diversas faces desse assunto. Psicólogos, comunicadores, historiadores, filósofos e sociólogos podem aplicar suas respectivas ciências ao fenômeno.

O tópico é tão relevante e atual que muitos dos estudos são recentes, elaborados em meados dos últimos vinte anos. Sean Scanlan (2004), Emily Keightley e Michael Pickering (2006), nas áreas dos estudos culturais e na sociologia, reposicionaram o lugar teórico ocupado pela nostalgia.

> Até muito recentemente, a maior parte dos trabalhos acadêmicos em mídia e comunicação que abordavam a nostalgia descrevia apenas suas formas estéticas ou narrativas, sem refletir em detalhes sobre sua ligação funcional com a nostalgia. (SANTA CRUZ; FERRAZ, 2018, p. 32)

Segundo estes autores, não se trata somente de um sentimento raso, atrelado à saudade, mas de uma temática que abre caminhos e possibilidades ao ser considerada um campo de estudo. Em perspectiva histórica, estas novas abordagens quebram um paradigma que atrelava a nostalgia a uma noção negativa (de certa forma equivocada), propensa – segundo tais estudiosos – a distorcer contextos. Sob esta perspectiva mais atual, surgem novas possíveis definições, dotadas de maior sutileza.

Na psicologia, por exemplo, estudos empíricos evidenciam a natureza mais construtiva da nostalgia, "como forma de superar as crises pessoais do presente" (ARNDT *et al*., 2006). Nesse sentido, evidenciam a nostalgia como ferramenta possível de ser aplicada no cotidiano, corroborando com o argumento de que as definições anteriores não mais bastam e não definem com precisão todas as potencialidades da expressão.

Para Katharina Niemeyer (2018), Lucia Santa Cruz e Thalita Ferraz (2018), essa variedade de abordagens nas pesquisas reflete a significância do tema e revela a nostalgia como fenômeno. "Essa multiplicidade de reflexões conceituais e metodológicas, estudos de caso e análise crítica mostra a relevância e a persistência da nostalgia como um fenômeno médico, social, político, cultural e também acadêmico." (NIEMEYER, 2018, p. 30)

Ao longo do tempo, historiadores consideraram a nostalgia uma expressão de cunho negativo, limitando seu sentido. Segundo o professor Michael Kammen (1999, p. 273), “a nostalgia...é essencialmente história sem culpa. O patrimônio é algo que nos enche de orgulho em vez de vergonha”. Dessa afirmação é possível inferir que a nostalgia é capaz de infiltrar e produzir visões subjetivas de um imaginário e tem por tendência ocupar e deturpar realidades e elementos do cotidiano.

Em outra linha de pensamento, Svetlana Boym (2007) não considera o estudo da nostalgia pertencente a nenhuma área específica do conhecimento. Ela afirma que a grande quantidade de produtos nostálgicos comercializados são apenas o reflexo do medo de uma saudade indomável assim como do tempo não comercializável. A autora conclui que a abundância de tais produtos apenas enfatiza a instabilidade do conceito de nostalgia.

> A supersaturação, nesse caso, enfatiza a instabilidade fundamental da nostalgia. Com o decréscimo do papel da arte nas sociedades ocidentais, a exploração autoconsciente de saudade – sem paliativos improvisados e edulcorados – evanesceu significativamente. (BOYM, 2007, p.157)

Perante a quantidade de pesquisas feitas acerca do tema, dentro das mais diversas áreas do saber, a lente a ser utilizada no presente trabalho tem seu foco voltado para os estudos que dizem respeito à comunicação.

2.1 NOSTALGIA E POSSÍVEIS CATEGORIZAÇÕES

Partindo-se da nostalgia como campo de estudo, algumas categorizações são cogitadas. Niemeyer (2018), chama a atenção de seus leitores para duas classificações: nostalgia da mídia e a nostalgia mediada. A nostalgia da mídia, como o nome sugere, refere-se à nostalgia expressa através de produtos, textos e práticas da mídia. Em contraponto, a nostalgia mediada é tudo aquilo que se refere à comunicação do sentimento nostalgia, ligado às pessoas que sentem. A autora ainda alerta que a nostalgia não está simplesmente em todo lugar, reiterando que sempre se deve estar atento sobre o tipo de nostalgia do qual se fala.

A partir das considerações das autoras mencionadas, é possível se refletir acerca das diferenças entre a nostalgia como conceito e como fenômeno. A primeira destina-se a abarcar o sentido do que seja de fato nostalgia, tomando-a na qualidade de sentimento e em relação a temporalidades, para compreender o que é “se sentir nostálgico”. Já a

segunda abordagem, dirigida à compreensão da nostalgia da mídia, identifica na circulação deste tipo de conteúdo certo fenômeno nostálgico.

Uma terceira via de abordagem, apresentada por Niemeyer e Santa Cruz, é a nostalgia programada. Hoje em dia, com o acúmulo, a facilidade de acesso e de compartilhamento de informações de diversas naturezas, como textos, vídeos ou arquivos do passado, existe a possibilidade de se amplificar e até mesmo desencadear a nostalgia. Essa estratégia tem sido utilizada por instituições de mídia que se aproveitam desse potencial nostálgico de seu próprio passado. Utilizam-se deste artifício para atrair mais público e vender seus produtos a um nicho de consumo sensibilizado pela temática.

Tal percepção permite distinguir a nostalgia em suas formas de materialização no cenário da indústria midiática, os modos como é programada nas narrativas de diversos produtos e, por esta via, assimilada no cotidiano e vivência das pessoas. No primeiro movimento, a estratégia visa garantir consumo e audiência para estes produtos, em que a nostalgia norteia o sentido de um universo fictício. Já no segundo, em que a nostalgia passa a ser vivida pelas pessoas em suas rotinas, não se trata de uma percepção linear, mas de algo que pode ser sentido em vários âmbitos e temporalidades. Conclui-se que a nostalgia presente na chamada indústria midiática, apesar de se inspirar numa realidade já vivida pelas pessoas, é criada e pensada para gerar uma sensação de sentimento nostálgico, sendo diferente da nostalgia que vivida espontaneamente.

Outras possibilidades de abordagem são oferecidas por Svetlana Boym (2017), que propõe duas tipificações de nostalgia. A primeira é a reflexiva, relacionada com o tempo histórico e individual e relacionada com o sentimento humano. A segunda é a restauradora, a qual tem duas características marcantes, se volta para valores universais, como os conceitos de família e verdade, mas também tende à origem e a conspiração. Segundo a autora, as duas podem ser sobrepostas, mas nunca ocupam o mesmo lugar.

Tais linhas de pensamento podem ser vistas como se contrapostas, porém, não se excluem. Como assinalado, nostalgia é um conceito amplo e que possui diversas frentes de estudo e inúmeros pesquisadores. Não é conveniente apontar este ou aquele conceito ou estudioso como sendo certo ou errado. Trata-se de diferentes visões e posicionamentos que abrangem o conceito de nostalgia. A complementaridade existente entre eles permite uma visão panorâmica do que se compreende hoje como nostalgia e sentimento nostálgico

2.2 TRANSIÇÃO PARA O VERBO “NOSTALGIZAR”

Muito se fala em nostalgia enquanto campo de estudo e do sentimento nostálgico, porém, em determinado momento, essas noções exigiram explorações mais aprofundadas. Embora o termo não exista no dicionário, estudiosos propuseram o emprego do verbo “nostalgizar” (NIEMEYER, 2014; ARNDT, *et al.*, 2015).

A criação desse novo termo, além de reiterar o quão atuais são as discussões sobre o tema reforça a crescente exploração do fenômeno na mídia e a necessidade de se discutir o assunto de maneira mais ampla.

Bruno Leal, Felipe Borges e Igor Lage (2018) apontam que a inexistência de tal verbo no léxico “não é gratuita, uma vez que a nostalgia sempre esteve mais ligada à ideia de ‘ser/estar nostálgico’ – ou seja, é mais passiva do que ativa”. Para Niemeyer, essa mudança linguística, a criação de um novo verbo, indica uma mudança social.

A palavra nostalgia agora não é mais somente a expressão de um sentimento, o verbo *nostalgizar* sugere a execução de ações na vida das pessoas, seja individualmente, em grupo ou através da mídia. Dessa forma, a mídia se torna “[...] espaço fundamental para o exercício da *nostalgização*.” (LEAL; BORGES; LAGE, 2018, p.54). Reflexo desse espaço propício é a pluralidade de produções que não só versam sobre a nostalgia em suas narrativas como podem simplesmente incitar uma ação desta natureza em seus espectadores.

2.3 SENTIMENTO NOSTÁLGICO E TEMPORALIDADES

No senso comum, a palavra nostalgia traduz a sensação de saudade de algo ou alguém originada de uma lembrança. Pode-se dizer até que há algo de tristeza e melancolia no sentimento nostálgico. Sentir-se nostálgico se assemelha a sentir saudade, mas tende sempre a aumentar, superando o saudosismo. Os nostálgicos entendem que o que tinham ou viveram é melhor do que a realidade atual, entretanto isso não significa que o presente seja pobre de alegrias ou afastado de pessoas queridas, mas mostra que a nostalgia está atrelada a memórias.

O sentimento nostálgico pode ser provocado por diversos motivos. Estar longe da terra natal, morando em outro país ou separado da família são alguns gatilhos para “se senti nostálgico”. Porém, o pensamento nostálgico pode também estar relacionado a bons momentos, relacionados a fases felizes da vida, como se lembrar da infância, de

brinquedos, brincadeiras e programas de televisão. Essa distância, seja de pessoas ou de uma época vivida, provoca abatimento e uma vontade extrema de voltar a esses momentos e se reencontrar com essas pessoas.

Ao tratar da relação entre nostalgia e temporalidades, Niemeyer (2018) considera que, nos dias de hoje, a nostalgia não mais está ligada somente ao passado, a algo que se foi. Para a autora, a nostalgia pode estar também relacionada ao desejo de retornar a algo que antes não havia sido experimentado ou a um futuro incerto ou mesmo que nunca acontecerá.

Concordando com que Niemeyer acerca do sentimento nostálgico, Paul Grainge (2000, p 30) acredita que a nostalgia não diz respeito somente à ideia de algo que passou, mas sim a uma noção mercadológica abrangida pelo conceito de nostalgia, se considerada sua vertente mais saudosista por tempos passados. O autor inclui aí "[...] um indicador de *commodities*, produtos de mídias, e orientação de programação, que se baseiam em noções de tradição, ou usam uma ideia do passado para se posicionarem em nichos específicos de mercado".

Ainda que se considere a nostalgia como algo não é limitado ao passado, aspecto essencial ao estudo do tema é a relação da nostalgia com a memória. O pesquisador Mário Abel Bressan, chama a atenção do leitor para tal conexão.

> Sobre memória, são muitas as observações a respeito da função, origem e desencadeamento no processo de lembrança e volta ao passado. Consiste em um retorno há um tempo, justamente por recordar situações vividas pelo sujeito. (BRESSA, 2017, p.53)

A ligação entre os dois conceitos é íntima, tanto que se pode intuir da ideia de nostalgia, a memória é vista pelo autor como tendo no sujeito a peça-chave que desencadeia todo o processo de retomada de um tempo ou situação já vivida.

Ívan Izquerdo, (2011), médico e cientista argentino, afirma que, no processo da memória, o indivíduo adquire algo, porque aprende e, só assim, registra o que foi aprendido; e será através desse conteúdo fixado que a recordação é possível. O autor trata a memória como uma espécie de HD interno; é nela que são registradas as lembranças guardadas ao longo da vida. À vista disso, pode-se dizer que a evocação do sentimento nostálgico advém de uma lembrança arquivada na memória.

Santa Cruz e Ferraz (2018), entretanto, advertem que os conceitos de nostalgia e memória nem sempre são tratados de forma conjunta. O apreço pela nostalgia não necessariamente implica apreço pela memória. A relação estabelecida entre ambas se dá

pelo fato de que se sentir nostálgico faz parte de uma lembrança, mas nem todas as lembranças podem ser consideradas nostálgicas.

De acordo com o filósofo teuto-americano Gumbrecht (2015), vivemos em um amplo presente, o que reforça o contexto no qual a nostalgia se torna um elemento de importância na vida cotidiana, sendo ofertada ao consumo através de diferentes produtos midiáticos e tornando-se uma efetiva experiência.

Quando se pensa em produtos midiáticos que incorporam a nostalgia em seus enredos, muitos são os exemplos. As séries *Stranger things* (Netflix, 2016-presente), que se passa nos anos 80 do século passado, e *Downton Abbey* (Carnival Films, 2010), cuja trama se situa na passagem do século XIX para o XX, bem como o filme *O Artista* (*The artist*, Michel Hazanavicius, 2011), enredado na década de 1920 quando a carreira de um ator se encontra ameaçada pela chegada do cinema sonoro, são apenas algumas destas produções.

2.4 NOSTALGIA COMO ELEMENTO MIDIÁTICO

Bruno Souza, Leal Felipe Borges e Igor Lage (2018) procuram associar a ideia de nostalgia à experiência. "A pregnância da nostalgia hoje, nos parece, adquire força e potência quando articulada à experiência, ou seja, aos modos como ela se enraíza, plasma e configura em ações ou textos" (LEAL; BOGES; LAGE, 2018 p. 48). Na esfera da comunicação e segundo o recorte pretendido neste trabalho, essas ações estão presentes nas narrativas dos diversos produtos e pode ser distinguida da nostalgia que faz parte do cotidiano das pessoas.

> Nessa perspectiva, é possível diferenciar uma estratégia de produção e de apresentação de certos produtos midiáticos, ou seja, um modo de garantir consumo e audiências, dos recursos narrativos, em que a nostalgia dá o sentido ao mundo possível organizado numa dada história. (LEAL; BORGES; LAGE, p. 48)

André Malaux (2007 p.95), escritor e intelectual francês disse que o século XXI seria o século da cultura. Um breve olhar sobre a cena contemporânea parece confirmar essa percepção. Vivemos a era da informação, da internet, em que os fatos acontecem e são noticiados com uma velocidade nunca vista antes. Presente em múltiplas esferas da vida social, é no âmbito econômico que a cultura passou a ser objeto de atenção nessa nova era.

"Economia criativa" é das expressões contemporâneas mais potentes no que diz respeito ao enlace entre cultura e economia. De uma maneira superficial, a economia criativa trata dos bens e serviços baseados em textos, símbolos e imagens e refere-se ao conjunto de atividades que, de alguma forma, envolvam a criatividade, seja pelo talento ou habilidade individual. Entre tais produtos estão desde trabalhos manuais, como o artesanato, até as mais complexas formas de arte presentes na chamada indústria cultural.

Para Niemeyer (2018), a nostalgia enquanto fenômeno midiático está mais do que em evidência; ela está sendo tratada como uma poderosa ferramenta perante a indústria da economia criativa. Dessa forma, se começa a adentrar um novo espaço, os estudos de nostalgia "saem do papel" e do campo acadêmico e começam a invadir o cotidiano. A indústria se apodera dessa ferramenta, a implementa em peças e produções através de recursos narrativos, afim de cativar o público.

Produções midiáticas recorrem a expedientes capazes de gerar esse sentimento no espectador. Artifícios narrativos envolvem recursos visuais e do áudio, buscando a imersão do espectador. Trilhas sonoras, cenários e figurinos são elementos empregados para a composição nostálgica.

A série *Stranger Things* (Netflix, 2016-presente) é um exemplo de construção do sentimento nostálgico, cheia de referências e *easter eggs*[2]. A produção se passa num subúrbio dos Estados Unidos dos anos 1980, mas não se dirige exclusivamente a quem viveu a época, permitindo um mergulho naquele universo até para aqueles que, então, nem eram nascidos.

> [Os episódios] querem fazer o espectador viver o que teria sido os anos 1980 – e, ao fim, concordar que foi uma época especial, digna de despertar saudades ou mesmo uma admiração resignada naqueles que não a vivenciaram. (LEAL; BORGES; LAGE 2018. p. 52)

Debruçados no sentido de nostalgia como instrumento da economia criativa, Leal, Borges Lage (2018) se esforçam para compreender o panorama de comportamento sugerido por *remakes*, *reprises, reboots,* pré-sequências e sequências presentes na mídia contemporânea. Tais artifícios utilizados pela indústria caíram no gosto do espectador e são destaques entre as opões oferecidas pelas franquias.

[2] O termo *easter egg*, que significa literalmente ovo de páscoa em inglês, serve para designar elementos escondidos em filmes, séries, games e outros programas. O objetivo pode ser disfarçar uma referência a outra obra, ocultar uma mensagem ou dissimular uma piada.

Uma sequência que vale a pena ser citada é a saga de filmes *Harry Potter* (2001-2011), de J K Rowling. Harry Potter. O personagem-título é um garoto que perdeu seus pais quando ainda era bebê e vive com seus tios negligentes e um primo implicante em Londres. Aos onze anos, Harry recebe uma carta na qual é revelado que ele é um bruxo e deve estudar na escola de magia Hogwarts. Além de compor uma coleção de oito livros, a saga é contada em oito filmes, cada um deles correspondendo a um ano escolar. Após todo o sucesso de *Harry Potter*, em 2016, estreou nas telonas *Animais fantásticos e onde habitam*, também de J K Rowling e ambientada no mesmo universo mágico da obra original. A produção foi desdobrada em uma sequência de três filmes, com previsão de mais dois para completar a saga.

Os *remakes* também têm seu lugar entre as produções de sucesso. Antigos filmes ressurgem nos cinemas, em versões mais modernas e mais tecnológicas, para atrair a atenção do público. Em muitos casos, apresentam-se como homenagens às produções originais. King Kong (Estados Unidos, 1933), por exemplo, teve uma nova versão lançada em 2005. A ideia do diretor Peter Jackson era renovar um verdadeiro clássico, agora tendo como recuso tecnologias avançadas, mas sem perder a essência da produção original. Pode-se concluir que o remake foi um sucesso, afinal fez milhões em bilheteria e faturou três Oscars.

No cenário brasileiro, Turma da Mônica (2004) levou às telas a nostalgia das narrativas em quadrinhos. As histórias de Maurício de Souza, ganharam versões em filmes, séries animadas e, recentemente, foi lançado o segundo *live-action*. Mônica, Cebolinha, Magali, Cascão e toda a turma tecem a trama que se desenvolve em meio às brincadeiras e vivência das personagens. Não é só o público infantil que se encanta com estas aventuras; a narrativa cativa, através da nostalgia e da memória afetiva, o público adulto.

Isso não significa que a mídia por si só desperte a nostalgia no espectador. A dinâmica envolve uma relação complexa na qual criamos e consumimos narrativas midiáticas nostálgicas. Muitos são os meios utilizados para despertar o sentimento nostálgico neste tipo de produção.

Ao se referirem às estratégias que ajudam a promover a nostalgia como uma peça da economia criativa, Mayka Castellano e Melina Meimaridis (2018) mencionam o surgimento do *videotape* como um marco, responsável por criar um ambiente propício à repetição. A partir de então, surge a possibilidade de se gravar um conteúdo para que seja exibido depois, alterando-se substancialmente a programação televisiva, que não mais

precisava exibir somente conteúdo ao vivo. Buonanno (2008) afirma que, em 1980 e nas décadas seguintes, com o crescente número de canais fechados, a indústria não foi mais capaz de produzir e exibir somente conteúdos inéditos.

Segundo Mayka Castellano e Melina Meimaridis (2018, p. 72), "[...] tal situação, gerada sobretudo pela falta de dinheiro e de ideias, levou o meio a incorporar sua própria memória em sua programação." Um exemplo que pode ilustrar a situação acima é o canal por assinatura *Viva*, ele tem a programação composta por reprises de antigas produções da Rede Globo.

Tendo visto alguns conceitos, categorizações e a aplicação do chamado sentimento nostálgico nos produtos midiáticos, o que foi dito no parágrafo de abertura do capítulo pode ser confirmado. A nostalgia é um campo de estudos e é cada vez mais comum encontra-la como elemento midiático. Assim, é possível passar para um outro momento da pesquisa, os desdobramentos e características das séries animadas para televisão.

3. ESPECIFICAÇÕES E PARTICULARIDADES DAS SÉRIES ANIMADAS PARA TELEVISÃO

O presente capítulo é dividido em quatro seções, que têm como objetivo esclarecer um pouco da história e trajetória das séries animadas para televisão, assim como, trazer explicações e arguir sobre desdobramentos no que diz respeito a possíveis classificações das séries animadas para TV. Por fim, o capítulo abordará a trajetória do gênero no contexto brasileiro até chegar nos dias atuais.

É fato que as mídias se desenvolvem em uma velocidade nunca vista antes, o conhecimento se propaga de maneira (quase) instantânea. Porém, para que o mundo que conhecemos hoje alcançasse tal nível tecnológico, muitas formas precedentes precisaram surgir e sofrer aperfeiçoamentos. Não diferente ocorreu com as séries animadas para televisão. No formato atual, nem sempre foi assim, o que se pode dizer é que tudo partiu de uma construção secular.

Dessa forma, se faz necessário dar um passo atrás e tecer um breve histórico dos formatos que antecedem as séries animadas para televisão. É válido ressaltar que a história que abrange o surgimento do gênero é vasta. Sendo assim, será apresentado apenas um recorte de grandes marcos nessa linha do tempo, com a finalidade de contextualizar o cenário atual.

Seguindo nessa abordagem histórica, é preciso mencionar a criação da televisão e a transição das séries animadas do cinema para a nova mídia. Não é possível fugir desse viés, uma vez que para discorrer sobre o cenário moderno é necessário falar sobre o passado, já que este foi fundamental para construir o que é visto na atualidade. Para facilitar a compreensão de tal cronologia, a utilização de exemplos é primordial, tanto no que diz respeito à história em si, quanto à evolução tecnológica que envolve as séries animadas para televisão.

Apesar de grande parte das produções animadas consumidas no Brasil serem estrangeiras e predominantemente norte-americana, o país possui grande experiência no assunto e até influência mundial. Tendo compreendido tais informações, é indispensável reforçar a relevância do Brasil nesse cenário. Assim, através da composição de informações do capítulo, é viável criar um contexto em que é possível observar elementos históricos do passado e do presente, além de especificações inerentes às particularidades

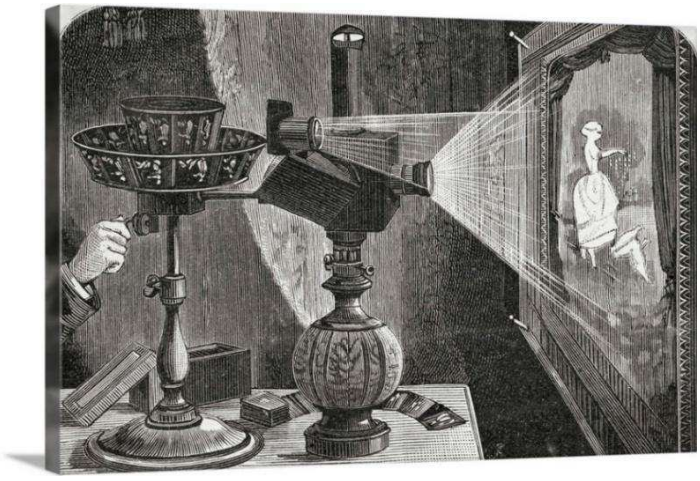
do gênero e formato, para que mais à frente, em outro momento, seja executada a análise do objeto da pesquisa.

3.1 UM BREVE PANORAMA DA TRAJETÓRIA DA SÉRIE ANIMADA

Animação, do latim ‘anima’, é o ato de dar vida a algo. Animação na linguagem cinematográfica, refere-se ao processo de simulação de movimentos, criados a partir de imagens ou quadros. O olho humano só é capaz de perceber 12 imagens por segundo, assim, sequências que possuem mais de 12 imagens, fazem com que o cérebro tenha a ilusão de movimento. Sendo assim, desenhos ganham vida e a animação é criada.

Historiadores da animação como Beckerman (2003) fazem ligação do princípio da animação a alguns registros históricos, como os encontrados em cerâmicas no Egito, as tapeçarias da Pérsia e chegando nos chamados brinquedos óticos da Europa Moderna. “Contudo, é a partir do praxinoscópio e da primeira exibição do teatro óptico de Charles Émille Reynaud, no Museu Grevin, em Paris, no ano de 1892, que surge o chamado cinema de animação.” (NESTERIUK, 2011, p. 25). O autor afirma que as exibições das animações de Reynaud chegavam a ter 15 minutos de duração, de forma que podemos considerá-las pioneiras.

Imagem 1 – Praxinoscópio



Fonte: Geat Big Canvas. Disponível em: <https://www.greatbigcanvas.com/>. Acesso em 01 mai.2023

Em meados de 5.000 a.C., época do surgimento da escrita, entre os egípcios e sumérios e mais adiante, a disposição em alfabeto pelos fenícios, dá-se contingência aos

registros. Assim, o ser humano entende a possibilidade de fixar e passar adiante conhecimento e histórias.

Os primórdios da produção em série podem ser percebidos a partir desse ponto, "[o embrião das produções em série] podem ser observados nos povos mais antigos, o que nos permite especular que tais padrões de produção tenham surgido a partir do momento em que o homem passou a viver em grupo." (NESTERIUK, 2011, p. 16). Dessa maneira, a produção em série pode ser encarada como uma forma de registro e também utilizada para enraizar a cultura de cada povo.

Entretanto, o marco que fez com que a produção em série tomasse novas proporções foi a Revolução Industrial. No período, ocorreram mudanças e avanços tecnológicos em velocidade e proporção como antes não se tinha visto, afetando política, economia e a sociedade de forma geral. Perante tal progresso, a comunicação e as artes também sentiram os impactos. Posto isso, é preciso citar Johannes Gutenberg, criador da prensa, porque foi a partir desse feito que a produção dos meios de comunicação escritos, deixaram de ser artesanais e atingiram a dimensão que se aproxima do industrial.

Neste mesmo contexto, surgiram vários movimentos, estudos e pesquisas no campo acadêmico sobre comunicação. Aqui, se pode falar sobre pensadores da Escola de Frankfurt que analisando os veículos de informação da época cunharam o termo Indústria Cultural. O período era de desenvolvimento dos Meios de Comunicação em Massa e também de publicidades, padrões estéticos de comportamento e consumo, por isso o nome "indústria". Assim, novas maneiras de comunicação conquistam espaço na sociedade. Livros, cinema e fotografia ganham destaque, sendo atribuídos a *status* social. Contudo, o aumento da produção cultural escrita, aos poucos assume caráter popular ao passo que o acesso a tais bens, torna-se factível.

De acordo com Nesteriuk (2011) é nesse cenário de eclosão da confecção de livros e o surgimento dos periódicos, que há a elaboração de novos formatos de narrativa seriada, como os romances de folhetim, que é apontado como primeiro gênero literário a trabalhar com a serialidade; e mais a frente surgem as histórias em quadrinhos. No Brasil, os folhetins perderam espaço para as radionovelas, dando início à era de ouro do rádio, que por sua vez perde destaque com a chegada da televisão.

> Embora muitos considerem que a arte sequencial tenha surgido com o homem pré-histórico e explorada por pintores ao longo da história da arte [...], a história em quadrinhos moderna tem sua origem no século XIX. É nessa época que jornais começam a trazer sátiras com charges de figuras políticas da época. (NESTERIUK, 2011 p. 21)

Entretanto, é na década de 30 do século XX que essas histórias foram compiladas e organizadas em forma de revista, surgindo os gibis. Com a criação desse novo formato, as histórias não tinham mais a necessidade de passar pelos jornais para serem publicadas. Essa década também é marcada pelo surgimento das histórias de super-heróis e a temática se torna popular dentro do gênero. Desse modo, até a década de 1950 o gênero havia se popularizado, abordando outras temáticas, tais como o suspense.

Mudando um pouco a perspectiva, pensemos agora na trajetória das séries animadas perante o cinema. É somente com a popularização do cinema no século XX que a produção de animações se torna mais corriqueira. De acordo com o que Nesteriuk (2011) aborda em seu livro, os filmes curta-metragem obtiveram sucesso e possibilitaram a criação de produções e exibições em séries de animação.

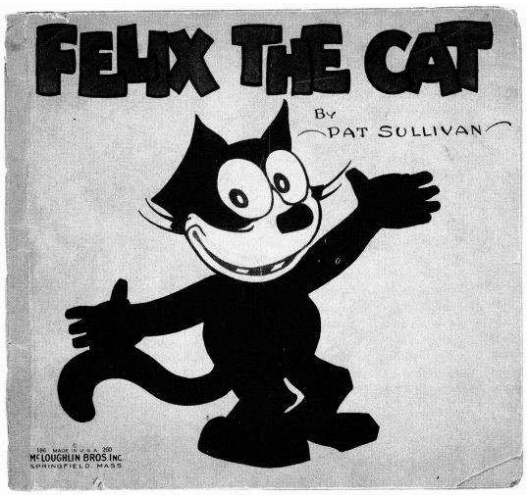
É nesse ambiente que a produção animada ganha força, sendo improvável arguir sobre o assunto sem ao menos citar brevemente o percurso por essa mídia. A produção das séries de animação se torna viável após o sucesso de filmes unitários de animação em curta-metragem. Além de otimizar o processo de produção devido ao aproveitamento de elementos de episódios anteriores, o gênero cativava o público.

Muitas das séries inicialmente eram produzidas para o cinema e reprisadas na televisão, outras acabaram migrando das salas de cinema para a TV. Foi nessa fase que surgem os primeiros estúdios de animação, assim, a produção desses produtos que antes era artesanal, atinge escala industrial, "favorável à produção em larga escala e em série" (NESTERIUK, 2011, p. 27).

Nomes e produções importantes podem ser citadas. Os irmãos estadunidenses, Van Beuren que produziram algumas das primeiras animações no cinema, em 1921 fundaram uma empresa responsável pela criação de inúmeras séries de animação do período chamado 'pré-hollywoodiano'. É válido destacar que assim como na televisão, os Estados Unidos dominaram boa parte da produção de séries animadas pelo mundo.

A série do *Gato Félix*, a mais popular da época, exibiu cerca de 200 episódios entre os anos de 1919 e 1936, entretanto existe uma polêmica envolvendo Otto Messmer e Pat Sullivan para dizer quem é o criador do sucesso. A série revolucionou o mercado expondo um dos segredos do êxito do gênero, a figura carismática de um personagem pode ser o ponto alto da trama. "O felino ainda inaugurou toda uma escola de personagens e mesmo um gênero de animação baseado em animais com características humanas, os chamados *funny animals*". (NESTERIUK, 2011, p. 28).

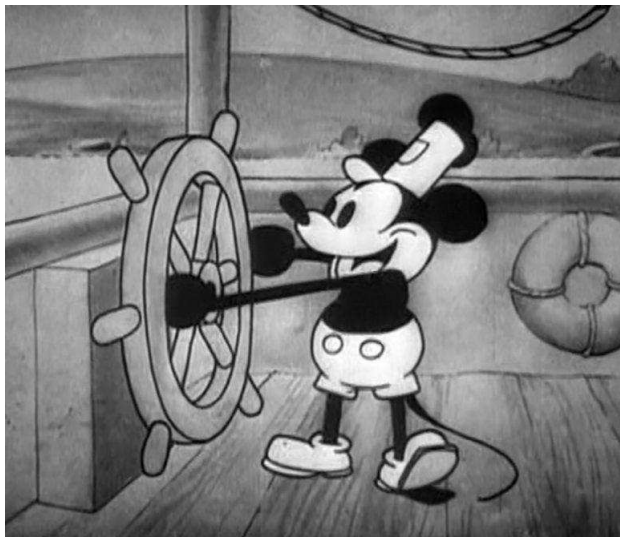
Imagem 2- Gato Félix *(*Felix The Cat, Estados Unidos, 1919, *direção de Pat Sullivan)*



Fonte: CBR. Disponível em: <https://community.cbr.com>. Acesso em: 18 mai. 2023

No período no qual acontecia a transição do cinema mudo para o sonoro, Gato Félix enfrentava alguns problemas e acabou por perder espaço para as produções da Disney, que já tinham seu estilo de animação bem definido. É em 1928 que o personagem de Walt Disney *Mickey Mouse* aparece em sua primeira animação, mas o sucesso vem no terceiro episódio, "*Steamboat Willie",* que por utilizar recursos de áudio por meio do som ótico na película, é considerado uma revolução técnica.

Imagem 3 - O Vapor Willie (Steamboat Whillie, Estados Unidos, 1928, direção de Walt Disney)



Fonte: Disney Planet. Disponível em: <https://disney-planet.fr/>. Acesso em: 18 mai. 2023.

Realizando um passo temporal, para Nesteriuk, a década de 70 do século passado, marca o fim da exibição das séries de animação no cinema. Desde então, o cinema se tornou primordialmente espaço para a exibição de filmes de longa-metragem e a televisão abarcou as séries animadas. Neste momento, algumas séries, como *The Flintstones* (Os Flintstones, 1960) já eram exibidas exclusivamente na televisão e o sucesso dessa produção reforça o fim de uma era e afirma que o futuro das séries animadas estava no novo meio.

3.2 SÉRIE ANIMADA PARA TELEVISÃO

Trazendo uma rápida contextualização, os primórdios da televisão nos levam de volta ao século XIX e início do século XX, época em que potências econômicas como, União Soviética, Japão, Alemanha, Estados Unidos e outros realizavam pesquisas laboratoriais sobre a televisão eletromagnética. Esses experimentos foram freados com o início da Primeira Guerra Mundial (1914-1918) e é somente em 1928 que surgem os primeiros aparelhos comercializados junto das primeiras emissoras.

Um fato curioso, que de certa forma evidencia a relevância das séries de animação, foi a primeira transmissão sem fio, realizada em 1929 ter sido um boneco feito de papel machê do Gato Félix.

A Segunda Grande Guerra (1939-1945) paralisa o mundo novamente e os aparelhos televisivos com modelo eletrônico (1936) não se popularizam nesse tempo. Com o fim da guerra, a nova categoria do aparelho é consolidada, este agora com mais resolução e qualidade de imagem. Pode-se afirmar que é nesse momento em que a televisão desbanca o rádio como principal meio de comunicação. Porém, em seu início, os pioneiros da nova mídia enfrentaram dificuldades de encontrar uma linguagem própria para o meio, reprisando muitos programas do cinema e adaptando outros do rádio, incluindo as animações.

Como já dito anteriormente, os Estados Unidos dominaram as produções de séries animadas, o que não é diferente na época do surgimento da televisão, mas não ao acaso. O país não se envolveu fortemente em nenhuma das guerras, com isso teve sua economia preservada. “É quando se afirma o modelo do *american way of life* baseado, principalmente, na produção e no consumo de bens.” (NESTERIUK, 2011, p. 63). Segundo o autor, a televisão surge como zona neutra, e por ser uma tecnologia inédita,

surge um novo mercado, que abarca elementos como, monitores, microfones, cabos, câmeras e também novas profissões.

Contudo, é na virada da década de 50 para a década de 60 do século passado que ocorre uma das maiores mudanças envolvendo a nova mídia. As transmissões televisivas passam a ter cor e pode-se dizer que se iguala ao cinema, que já exibia imagens coloridas há cerca de 30 anos. Essa reviravolta possibilita com que a linguagem própria do meio televisivo seja trabalhada com maior efetividade. Dessa forma, os aparelhos de televisão eletrônica se espalharam por quase todos os países do globo até o fim do último século.

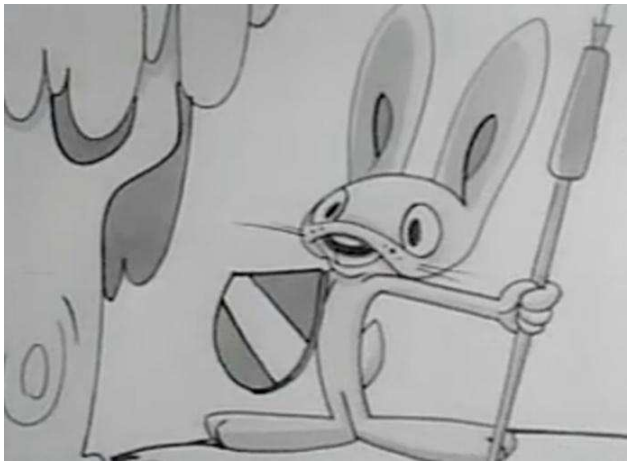
Passando agora especificamente para a temáticas das séries animadas para televisão, dez anos depois da primeira transmissão experimental em 1929, é exibida pelo canal W2XBS, a primeira animação feita exclusivamente para a televisão. *Willie the Worm* (Willie a minhoca, 1939) chegou à televisão como um curta-metragem de temática infantil, mas ainda não tinha formato seriado.

O professor norte-americano Jason Mittell (2004) faz uma observação pertinente sobre o período de transição das séries animadas do cinema para a televisão. Mittell fala que o público que consumia os programas enquanto exibidos no cinema era majoritariamente adulto, após a migração o espectador passa a ser infantil. O que se pode dizer é que tal característica prevalece até os dias de hoje; e o gênero pode ser considerado, equivocadamente, como voltado somente ao público infantil.

O autor afirma que não existe uma única grande justificativa plausível capaz de explicar essa mudança. Mas que por meio de órgãos reguladores, cenas de violência e linguajar inapropriado não eram mais aceitos como antes eram nos cinemas.

A partir da receptividade dos produtos pelo público infantil, Jerry Fairbanks, considerado o precursor das séries animadas para televisão, instaurou nos sábados pela manhã o horário na programação voltado às crianças. Jerry em 1949 produziu o episódio piloto de uma das primeiras séries pensadas de maneira específica para a televisão, *Crusaders Rabbit* (*Coelho Cruzado*, 1949).

Imagem 4 - *Coelho Cruzado* (*Crusader Rabbit, Estados Unidos, 1950,* direção de Alexander Anderson e Sam Nicholson)

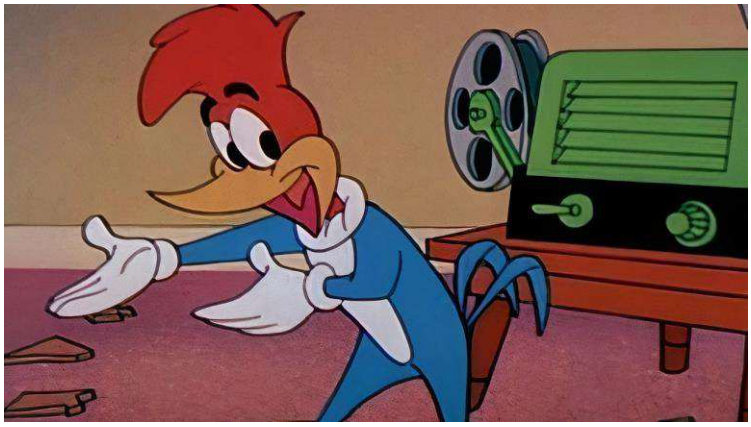


Fonte: Hubpages. Disponível em: <https://discover.hubpages.com/entertainment/Crusader-Rabbit-How-Televisions-First-Cartoon-Reshaped-Animation>. Acesso em: 24 mai. 2023.

Nos dois próximos anos, somente duas outras séries foram produzidas, o mercado ainda estava em seu início. É em 1951 que os estúdios *Disney* começam a produzir especiais de natal. Posteriormente, já almejando a construção de um parque temático, os estúdios *Disney* inauguram na rede ABC um programa apresentado pelo próprio *Walt Disney* que levava o nome de *"Disneyland" (1954).* O programa obteve sucesso e cativou os espectadores, segundo o pesquisador Hal Erickson (1997) o show que trazia a temática da animação era exibido em horário nobre e pode ser considerado um dos programas mais populares dos Estados Unidos da época.

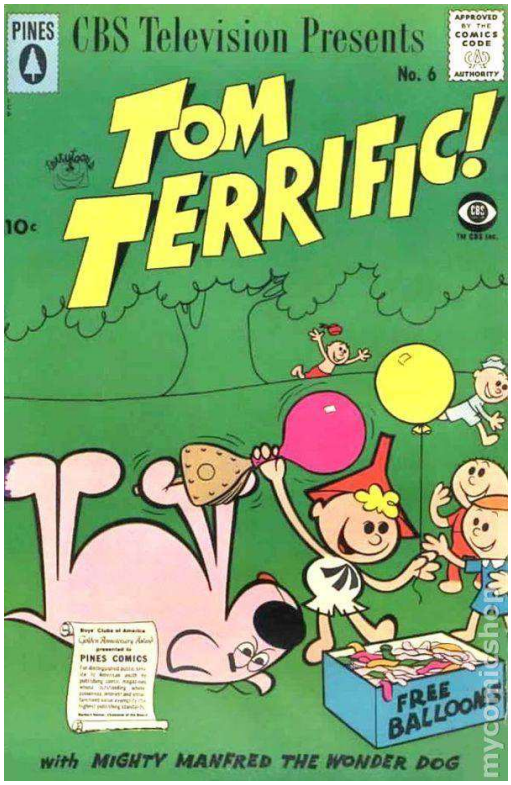
Neste momento, as séries animadas já haviam conquistado seu espaço na grade de programação de importantes emissoras. De certa forma, havia uma competição entre os estúdios por qual série de animação obteria mais sucesso, assim, muitas produções foram lançadas a partir de 1950, desde criações feitas por grandes estúdios, até os menores. Aqui, é válido citar algumas: *The Woody Woodpecker* (Pica Pau, 1957-72) que teve novos e exclusivos episódios lançados para televisão, *Tom Terrific* (Incrível Tom, *Terry Toons,* 1957-59), *Bucky and Pepito* (Bucky e Pepito, Trans-Artist Productions, 1959). É importante reiterar aqui que o cenário retratado fala de peças feitas nos Estados Unidos.

Imagem 5 – ***Pica Pau (The Woody Woodpecker, Estado Unidos 1961,*** **direção de Walter Lantz*)***



Fonte: Mubi. Disponível em: <https://mubi.com/es/films/the-woody-woodpecker-show>. Acesso em: 25 mai. 2023

Imagem 6 - ***Incrível Tom*** **(*Tom Terrific, Estados Unidos, 1957,*** **direção de Gene Deitch)**



Fonte: My Comic Shop. Disponível em: <https://www.mycomicshop.com/search?TID=375701>. Acesso em: 25 mai. 2023

Quando se fala de série animada, existem dois nomes que não podem deixar de ser mencionados, Hanna e Barbera. William Hanna e Joseph Barbera trabalhavam juntos

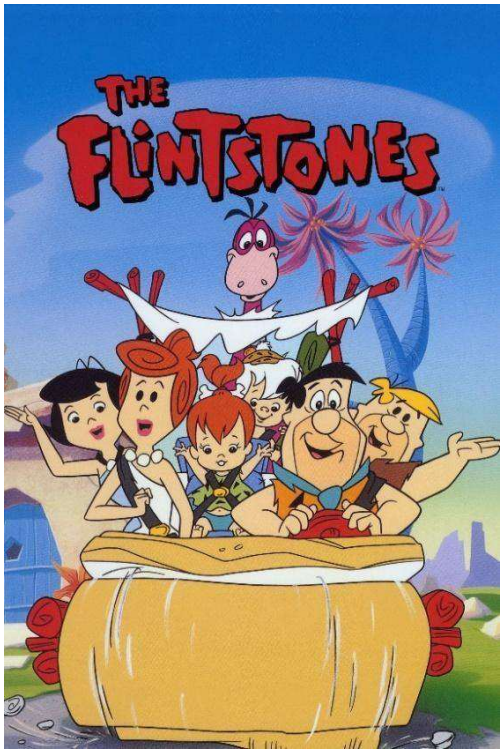
desde a década de 1930, mas com o fechamento do departamento de animação do estúdio em que atuavam, decidiram fundar sua própria empresa, que em 1959 ganhou o nome: Hanna-Barbera. Os experientes animadores obtiveram sucesso e, juntos da equipe que montaram, lançaram projetos bem-sucedidos na televisão, tal qual a série "*Huckleberry Hound Show"* (Dom Pixote, 1958), exibida no Brasil pela Rede Globo nos anos 1990.

Imagem 7 – *Dom Pixote* (*Huckleberry Hound Show, Estados Unidos, 1958,* direção de William Hanna e Joseph Barbera)

Fonte: The Cartoon Databank. Disponível em: <https://cartoondatabank.com/cartoons/huckleberry-hound-1958/>. Acesso em: 27 mai. 2023

Nesteriuk (2011) destaca que, a década de 1950 se encerra com 25 novas séries animadas pensadas exclusivamente para televisão. A crescente nesse tipo de produção fez com que os anos de 1960 fossem ainda mais promissores. O estúdio Hanna-Barbera seguia obtendo êxito e ampliando a equipe, dessa forma novos nomes surgem, como por exemplo, Michael Maltese e Warren Fosterm roteiristas de "*The Flintstones"* (Os Flintstones, 1960), série de maior sucesso da época, que retrata a vida de duas famílias que vivem na 'idade da pedra'. Com essa série, Hanna-Barbera pode ser considerada a maior produtora de desenhos animados da década e uma das maiores de todos os tempos, o prestígio é tanto que o estúdio carregou o título até meados dos anos 90.

Imagem 8 - *Os Flintstones (The Flintstones, Estados Unidos,* 1960, direção de William Hanna e Joseph Barbera)



Fonte: Cinemagia. Disponível em: <https://www.cinemagia.ro/filme/the-flintstones-familia-flinstone-25752/postere/>. Acesso em 30 mai. 2023.

Nos anos seguintes a 1960, a produção de séries animadas seguiu crescendo, chegando a 150 novas produções ao fim da década. Os anos seguintes são marcados por fortes debates sobre a violência e linguajar de cunho agressivo que eram retratados nas produções. Além disso, surge uma série de discussões na área das ciências sociais referentes à capacidade da televisão influenciar, principalmente as crianças, no que diz respeito à formação social e construção de identidade. “Esta nova realidade impõe uma redução de custos que afeta toda a cadeia produtiva das séries animadas para televisão, determinando novas estratégias e métodos de produção.” (NESTERIUK, 2011, p. 90).

É nesse cenário que novas séries surgem no mercado, trazendo humor e linguagem mais leve, podendo ser citado *Scooby Doo* (1969), que conta a história de um cachorro medroso e falante e sua turma, juntos eles combatem crimes assombrados.

Por muito, a história da animação restrita aos EUA, começa a ganhar forma com o Japão, isso ocorre, pois, as animações mais comercializadas pertencem a tais países. Porém, as séries de animação eram produzidas por todo o mundo, mesmo que de forma mais contida. O Leste Europeu é uma importante região quando se trata do assunto, lá

havia três grandes escolas de animação, a Escola de Praga, a Escola de Zagreb e o estúdio do animador Jiří Trnka, que havia se formado na Escola de Praga. Além desses havia outros estúdios e escolas, como na Estônia e Hungria. Anos depois as animações da região passam a servir de referência para as demais do hemisfério ocidental.

Ainda fora do eixo norte-americano, a produção de séries animadas também estava aquecida no Japão em meados de 1960 e 1970. No país oriental, os *animes* estavam cada vez mais presentes na televisão. Há relatos de que a primeira animação realizada no Japão, é de 1917. O autor explica que o termo *anime* é usado no Japão para descrever qualquer tipo de animação. Já no ocidente, a expressão se refere a qualquer tipo de animação produzida no Japão. Assim como no ocidente, em um primeiro momento, os *animes* eram exibidos nas salas de cinema, primordialmente como curta-metragem, esse período durou até os anos 60 do século XX.

Traçando um breve comparativo entre as animações japonesas e as estadunidenses, além das diferenças estéticas e de design, facilmente notadas, como os olhos grandes, é visto com frequência nos *animes* batalhas épicas em universos fantasiosos, assim como tramas complexas. Os traços dos animes tais quais conhecidos até hoje estão intimamente relacionados a Osamu Tezuka (1928-1989), que era estudante de medicina e largou o curso para trabalhar com animação. Tezuka foi pioneiro nessa estética que agradou toda a indústria.

> As características da animação japonesa como são conhecidas mundialmente possuem peculiaridades desenvolvidas para atrair os sentimentos do público, criar relações afetivas entre os personagens e seus apreciadores. Apesar de nem todos os animes possuírem, talvez a característica mais proeminente dos desenhos japoneses seja a presença dos olhos enormes e brilhantes em seus personagens. Essa característica veio a partir da admiração de Tezuka por uma forma de teatro composta somente de mulheres, no Japão, o Takarazuka, onde as atrizes usavam fortes maquiagens para realçar os olhos. (FERNANDES, 2013, p. 39)

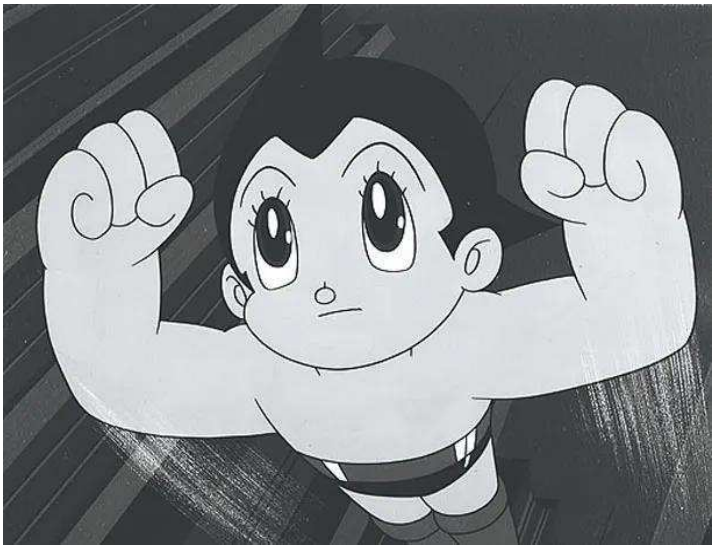
É pouco provável falar sobre *animes* sem citar os mangás. Mangá, de forma superficial é o que aqui no ocidente é chamado de histórias em quadrinho japonesas e os primórdios podem ser relacionados ao século VIII, no período de Nara. De forma corriqueira encontram-se *animes* em forma de mangá, assim como o contrário. Várias histórias que foram lançadas em forma de mangá sofreram adaptações para serem exibidas como série na televisão.

> Mangá é a palavra japonesa para quadrinhos, e apenas quadrinhos japoneses devem ser chamados Mangá. [...] se existe algum motivo

> para distinguir quadrinhos japoneses dos quadrinhos de outras nações por utilizar um termo japonês, Mangá, então este termo deve ser somente usado para quadrinhos japoneses. (McCARTHY, 2006, p.7)

Osamu Tezuka inaugura o próprio estúdio, *Mushi Productions,* e lança sua primeira série, exibida no Japão em 1963, *Mighy Atom* (Poderoso Atom). Trata-se da releitura de um mangá, que passa a ser exibida no mundo todo, inclusive no Brasil. A série foi o primeiro *anime* a alcançar sucesso mundial. O enredo da série se passa no futuro, em que humanos e androides convivem. O protagonista é o menino robô, *Astro Boy,* que foi criado em laboratório, Astro, combate ao crime e luta contra alienígenas e robôs.

Imagem 9 - Astro Boy *(*Mighy Atom, Japão, *1963, direção de Osamu Tezuka)*



Fonte: Yoshi Yukitomino. Disponível em: <https://100yoshiyukitomino.com/mighty-atom-1963/>. Acesso em 30 mai. 2023.

Ao fim dos anos 1970, com os *animes* já consolidados no Japão, surgiu uma nova indústria, que envolve principalmente diversas produtoras. Podem ser mencionadas duas das principais: *Mushi Productions* e *Toei Animation.* untas a produção delas contabiliza cerca de 66 séries animadas e dentre elas estão: *Mahaou no Mako-cahn* (Mágico Mako-chan, 1970-71) e *Kimba, the White Lion* (Kimba, o Leão Branco, 1965-66).

Imagem 10 – 10 Mágico Mako-chan (*Mahaou no Mako-cahn*, Japão, 1970, direção de Yugo Serikawa)

Fonte: My Otaku World. Disponível em: <https://myotakuworld.com/best-mermaid-anime/>. Acesso em 01 jun. 2023.

Fazendo um comparativo entre o cenário japonês e o norte americano, levando em consideração a década de 1970, pode-se afirmar que o primeiro é promissor, tendo em vista as inúmeras produções e a conjuntura econômica favorável do setor, além da popularização dos *animes* no país. O sucesso é notório e os animes passam a ser considerados como um gênero dentro da animação. No segundo, a situação enfrentada era delicada, havia pressão por parte do governo e de órgãos sociais para regulamentar o conteúdo das séries assim como os comerciais que eram exibidos durante esse tipo de programação.

Falando sobre os anos 80, o período é marcado nos Estados Unidos por uma mudança conceitual sobre a televisão, antes, o meio considerado como um espaço artístico, passa a ser lugar para negócios. Nesse âmbito, foram lançadas inúmeras produções baseadas em brinquedos, *He-Man and the Master of Universe* (He-Man e os Mestres do Universo, Filmation, 1983-85) é um exemplo. Ademais, a década marca a receptividade dos animes no mercado estadunidense.

> Em pouco tempo, o *anime* se oferece como um commodity quente, isto é, um produto sem diferenciação, com baixo custo de produção, e consequentemente, de vantajosa aquisição para exibição nas emissoras. (NESTERIUK, 2011, p. 95).

A segunda metade da década de 80 e a década de 90 são relevantes, pois é nesse período que os Estados Unidos vêm o surgimento de novos canais a cabo além de maior

independência por parte de pequenas emissoras, que começam a produzir seus próprios programas. Esses fatos aquecem novamente o mercado – e consequentemente a demanda por séries animadas. É interessante fazer uma observação, em 1990, muitos adultos haviam crescido consumindo esse tipo de produção, os desenhos animados contribuíram para a formação dessas pessoas, sendo assim é nessa época que a categoria alcança ainda mais prestígio, e reforça que as produções não são consumidas unicamente pelo público infantil.

É na década de 90 que surgem os notórios estúdios e canais *Nickelodeon* e *Cartoon Network*. Ambos são responsáveis por inúmeros programas de sucesso, como *Rugrats* (Os Rugrats, 1991-2004), *Hey Arnold!* (1996-2002), *Courage, the Cowrdly Dog* (Coragem, o Cão Covarde, 1999-2002) e *Dexter's Laboratory* (Laboratório de Dexter, 1996-2003). Além desses dois fenômenos, é nos anos 90 que a MTV, fundada em 1981 se arrisca na produção de animações.

A virada do século pode ser considerada "dona" dos maiores sucessos de toda a história, sendo eles: SpongeBob SquarePants (Bob Espoja Calça Quadrada, 1999-atual) e The Simpsons (Os Simpsons, 1987-atual). Outra marca do período é o crescente no número de produções pensadas exclusivamente para jovens e adultos, reforçando o interesse de toda uma geração que cresceu assistindo desenhos animados.

Com essa resumida linha do tempo, se chega ao momento atual. Muitas dessas séries animadas citadas ao longo do texto, ainda são consumidas, a maioria não possui mais horário na grade de programação de canais abertos e fechados, mas os episódios são encontrados em plataformas de *streaming*, como a *Disney Plus* e *HBO Max.* Assim, é possível concluir essa seção do capítulo e agora aprofundarmos no cenário brasileiro.

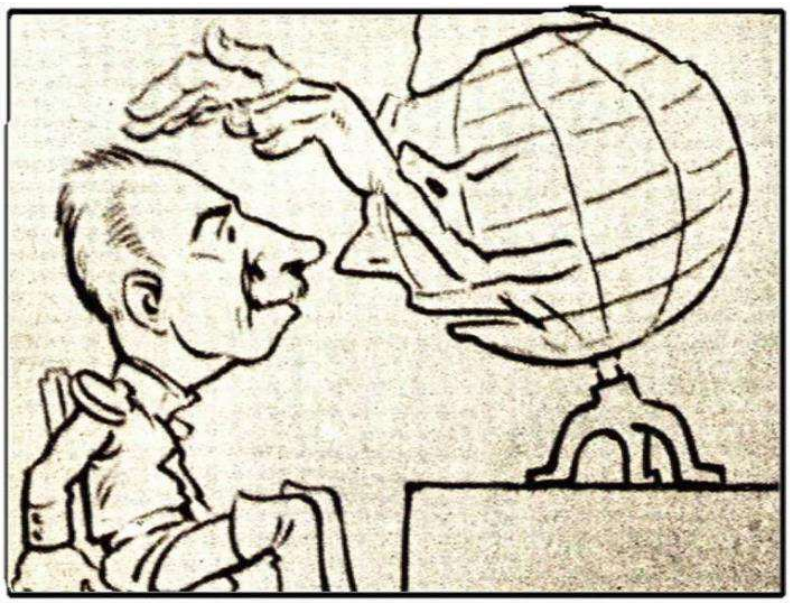
3.3 O PERCURSO DAS SÉRIES DE ANIMAÇÃO NACIONAIS

Assim, como já dito acima, a história das séries de animação é altamente vinculada com a trajetória da animação no cinema, fato que não é diferente para o Brasil. Nesse momento, o tema relevante para pesquisa envolve o percurso e desenvolvimento das séries de animação nacionais. Porém, um breve apanhado das formas que antecederam as séries, vale ser feito, com a finalidade de construir uma base de conhecimentos que seja capaz de auxiliar no entendimento da temática central.

O início do percurso da animação brasileira tem início em 1907. De maneira irregular, algumas charges animadas eram exibidas nas salas de cinema nos chamados

cinejornais. Essa trajetória conta com muitos curta-metragem, charges de temas políticos, histórias em quadrinhos e também peças publicitárias. Em 1917, Alvaro Martins, lança o curta *O Kaiser,* sendo a produção considerada o primeiro filme a ser totalmente realizado no Brasil.

Imagem 11 – Frame de O *kaiser* (Brasil, 1917, direção de Álvaro Martins)



Fonte: Rotina Cinematográfica. Disponível em: <https://rotinacinematografica.blogspot.com/2017/12/sempre-um-classico-especial-filmes-que.html>. Acesso em: 19 jun. 2023.

Para Athayde (2013), diferente dos Estados Unidos, local em que a indústria cinematográfica se espalhava pelo mundo, o Brasil ainda experimentava as primeiras exibições de animação nos cinemas. O país não era uma potência na produção de animações, e as décadas de 20 e 30 seguiram sem muitos avanços. Havia aqui certa deficiência técnica, mas tampouco apoio e incentivo para que o ramo fosse desenvolvido. Mesmo assim, alguns poucos projetos foram lançados nesse período: *Macaco Feio, Macaco Bonito* (1929), *Frivólita* (1930) e *As Aventuras de Virgulino* (1938). Todas eram curta-metragem, e apesar da carência técnica, eram consideradas animações sofisticadas.

Em 1950, na Era Vargas, o governo passa a utilizar animações em propagandas, que de modo geral eram voltadas à promoção de campanhas de higiene e prevenção de doenças. Em 1953 é produzido o primeiro longa-metragem de animação brasileiro, sendo que o segundo tem lançamento cerca de 20 anos depois, seguido pelo terceiro, em 1971.

Assim como no restante do mundo, o Brasil exibiu desde a chegada da televisão séries de animação, na maioria produzidas pelos Estados Unidos e a primeira a ir ao ar no

país foi Pica-Pau. Inicialmente as produções eram exibidas com o áudio no idioma de origem, em 1960, os desenhos passam a ser dublados para português. A década também é marcada pelo fortalecimento das animações na publicidade. É também na década de 60 que a *Tv Cultura* é fundada.

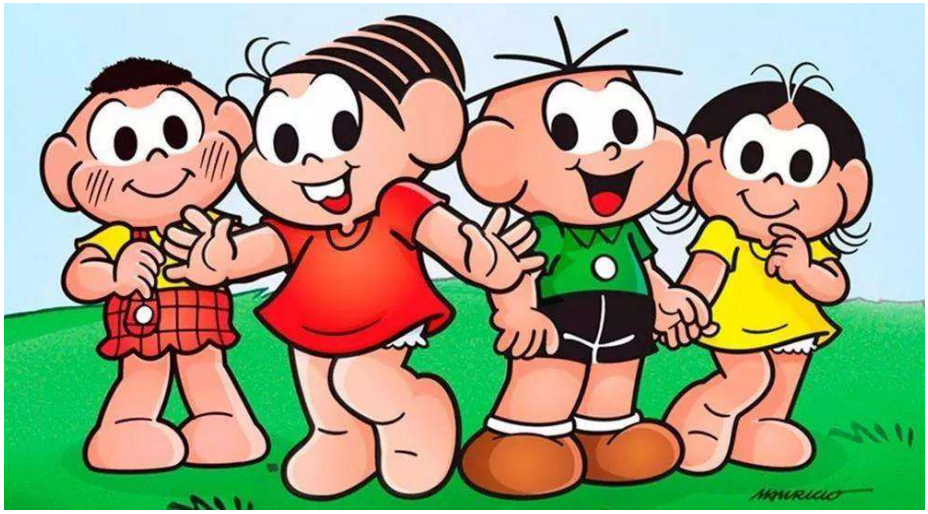
A *Tv Cultura* ocupa posição de destaque quando se trata de animação nacional, em 1993, o canal lança o programa *Castelo Rá- Tim- Bum* e convida diversos estúdios a produzirem animações para o programa. É no mesmo ano que o festival Anima Mundi é criado e segundo Nesteriuk (2011), hoje, é considerado um dos festivais mais respeitados do mundo. Dez anos à frente, em 2003, a animação se consolida no país e a Associação Brasileira do Cinema de Animação (ABCA) é criada.

Imagem 12 – Parte do elenco do programa *Castelo Rá-Tim-bum*

Fonte: Observatório da TV. Disponível em: <https://observatoriodatv.uol.com.br/noticias/castelo-ra-tim-bum-25-anos-de-um-dos-maiores-sucessos-entre-os-infantis-da-tv-brasileira>. Acesso em: 01 jul. 2023.

A essa altura, a animação já havia conquistado lugar de certo prestígio nas grades de programação e o nicho estava em aceleração. Considerando esse panorama, agora é possível discutir especificamente sobre a trajetória das séries de animação brasileiras. Dando início à temática, é primordial falar sobre a, talvez, série de animação de maior prestígio, *A Turma da Mônica*, de Maurício de Souza. Ela foi a primeira produção brasileira pensada e desenvolvida para ser exibida na televisão (ROSA, 2016).

Imagem 13 – Personagens principais da *Turma da Mônica*



Fonte: Revista Galileu On-line. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2018/10/aplicativo-traz-todo-acervo-de-gibis-da-turma- da-monica-desde-1950.html>. Acessso em: 20 jun. 2023.

Entretanto, antes de se chegar em tal momento, as histórias de Maurício de Souza, em 1959, eram escritas para serem publicadas em um jornal impresso. Em formato de "tirinha", Maurício desenvolveu personagens que atravessam décadas e até hoje fazem sucesso com os jovens e crianças. O núcleo principal conta com: Mônica, Cabolinha, Cascão e Magali, eles são amigos e vivem no fictício Bairro do Limoeiro, onde experienciam as primeiras aventuras da infância. Depois, comercializada em formato de gibis até os dias atuais. Existe também uma gama de personagens que compõem o núcleo secundário, esses dão origem a novas "turmas", como a do Chico Bento e do Penadinho. A saga também ganha a série *Mônica Jovem*, quadrinhos inspirados em *mangás*, voltados ao público jovem.

A Turma da Mônica também se tornou uma série animada para televisão, que hoje está disponível no *GloboPlay*. A jornalista Nathalia Accioly (2023), escreveu para o *Gshow* uma matéria em que ela afirma que *Turma da Mônica – A série,* em *live action,* é sucesso na plataforma de streaming da *Rede Globo* e conquistou a internet, ganhando o título de melhor adaptação de quadrinhos. Hoje, a franquia, a partir dos gibis e da série animada, já lançou diversos filmes nos cinemas. A pesquisadora, Laryssa do Prado (2019), revela que em 1982 Maurício de Souza lança o primeiro longa da turma, e devido ao sucesso, a *Turma* seguiu ganhando filmes animados (2004, 2005, 2007, 2008, 2009). Atualmente a franquia possui dois filmes em *live action* (2019, 2021) e aguarda o

lançamento do terceiro - que ocorrerá em 2023, que contará a história das personagens na adolescência.

Com relação ao fim da década de 1990 e início dos anos 2000, é preciso destacar a *Tv Cultura*, a *TVE* e a *Tv Escola*. As emissoras foram responsáveis pela exibição e produção de algumas séries brasileiras de animação em pequenos formatos. Podendo ser mencionadas: *Anabel* (2005-2010) e *De Onde vem?* (2001-2005).

É em 2004 que o até então programa *Rá- Tim- Bum* se torna *TV Rá- Tim- Bum*, atingindo o marco de ser o primeiro canal infantil de TV a cabo com a grade de progrmação inteiramente infantil e segundo Nesteriuk (2011), a emissora chegou a lançar 300 horas de programas inéditos por anos, entre séries, programas e animações. O canal tomou proporções mundiais e em 2007 passou a ser exibido nos Estados Unidos, em 2009, e em 2010 chega a Portugal. As séries de animação exibidas e lançadas pelo canal têm caráter educativo.

Também em 2004, o *Cartoon Network* abre na programação um bloco para a exibição de animações brasileiras. A emissora MTV também tem espaço nessa trajetória e lança algumas séries de animação, mas voltadas ao público adulto.

O setor de animações brasileiras, de futuro promissor, em 2003 é notado pelo setor público. Um projeto de lei que visa inserir animações brasileiras na grade televisiva do país foi aprovado. Ainda na instância pública, em 2008 o Ministério da Cultura assina a criação do ProAnimação (Programa Nacional de Fomento à Animação Brasileira), que se desdobra em outros três programas principais que envolvem desde a capacitação de profissionais da área até a capitalização de estúdios.

Ano que merece receber destaque é 2009. É neste ano que o *Cartoon Brasil* lança um *pitch* para séries infantis durante o evento Fórum Brasil. É neste edital que a série *Irmão do Jorel*, objeto desta pesquisa, é vencedora. Neste mesmo ano uma série de produções animadas são lançadas: *Peixonauta* (Brasil, 2009-20018), *Meu Amigãozão* (Brasil, 2006), *Princesas do Ma*r (Brasil, 2005) e *Escola Pra Cachorro* (Brasil, 2009-2011) são alguns deles.

Os anos seguintes seguiram promissores para a animação nacional, agora com visibilidade mundial. Atualmente muitas séries de animação brasileiras rompem as fronteiras nacionais através da internet.

> Aos poucos, as séries de animação brasileiras, que iniciam timidamente em pequenos formatos de maneira irregular, começam a expandir, diversificar e a se consolidar dentro de uma dinâmica de produção industrial (NESTERIUK, 2011, p. 138).

Tendo traçado esse panorama e compreendendo a relevância conquistada pelas animações no país, é possível avançar para o próximo tópico do capítulo.

3.4 CONCEITUANDO CATEGORIA, GÊNERO E FORMATO

Quase como instinto do homem, quase tudo aquilo que por ele é observado, está passível a ser classificado, categorizado e organizado de acordo com características em comum. Não diferente, esse fenômeno acontece com os programas exibidos na televisão. Dentro desse meio de comunicação, existem categorias e gêneros que separam os programas que nele são exibidos, de acordo com o conteúdo e temática que cada um aborda.

Quando se fala a respeito de possíveis classificações, é necessário citar José Carlos Aronchi, um dos principais nomes relacionados à pesquisa da televisão digital, e dono da obra brasileira de maior renome para estudo da temática, o livro *Gêneros e Formatos na Televisão Brasileira* (2011). Segundo Aronchi, as séries animadas para televisão estão enquadradas dentro da categoria de entretenimento e pertencem aos gêneros os desenhos animados e as séries. Os gêneros podem ser alterados de acordo com o conteúdo das séries animadas, por exemplo, pode-se classificar uma série animada contendo os gêneros, série, desenho animado e infantil.

Destrinchando brevemente as categorias e gêneros dos programas na TV brasileira, observados por Aronchi, tem-se 5 categorias: entretenimento, informação, educação, publicidade e outros. Sendo assim, cada categoria dispõe de gêneros próprios. A presente pesquisa, tendo como objeto a série animada *Irmão do Jorel, vai* se ater somente à categoria entretenimento e aos seus gêneros, estes somam 21, como ser visto no quadro abaixo (Tabela 1). Tem-se também os formatos, é por meio deste que acontece a definição dos gêneros.

Tabela 1 – Classificação dos programas na TV brasileira

CATEGORIAS E GÊNEROS DOS PROGRAMAS NA TV BRASILEIRA

CATEGORIA	GÊNERO
Entretenimento	Auditório • Colunismo social • Culinário • Desenho animado • Docudrama • Esportivo • Filme • *Game show* (competição) • Humorístico • Infantil • Interativo • Musical • Novela • *Quiz show* (perguntas e respostas) • *Reality show* (tv-realidade) • Revista • Série • Série brasileira • *Sitcom* (comédia de situações) • *Talk show* • Teledramaturgia (ficção) • Variedades • *Western* (faroeste)
Informação	Debate • Documentário • Entrevista • Telejornal
Educação	Educativo • Instrutivo
Publicidade	Chamada • Filme comercial • Político • Sorteio • Telecompra
Outros	Especial • Eventos • Religioso

Fonte: (ARONCHI, 2015, p. 92)

Dando um passo atrás, é válido discutir sobre cada uma desses agrupamentos de forma mais específica. Começando pelas categorias, que têm como objetivo ordenar e começar e dar início às classificações dos gêneros. Assim, a categoria tem a capacidade de abarcar variados gêneros, por meio da identificação e classificação de elementos. "A divisão dos programas em categorias inicia o processo de identificação do produto, seguindo o conceito industrial assumido pelo mercadão de produção." (ARONCHI, 2015, p.37). Dessa forma, compreende-se que classificar um programa é o primeiro passo para destrinchar suas características e especificidades.

Adentrando nos desdobramentos que dizem respeito aos gêneros, Aronchi traz algumas possíveis definições, a primeira delas retirada do dicionário Aurélio, que em suma trata gênero como um conjunto de elementos que apresentam características em comum, um agrupamento. Outras, voltadas especificamente aos meios de comunicação, elaboradas por Terry Ellmore (1991) e Kaminsly (1985) abordam o termo também como sinônimo de ordem, mas também discutem sobre as ordenações serem feitas baseadas no estilo e proposta da produção que estará sob análise. Ademais, essas ordens estão passíveis de sofrer influência de quem as observa, uma vez que, para que algo seja ordenado, características precisam ser ressaltadas e essas podem ganhar mais ou menos destaque a depender do observador.

O formato é considerado um conceito com poucas referências científicas, mas falar sobre o termo é relevante quando se discute sobre classificações, uma vez que o gênero de um programa sempre se relaciona a um formato. É o formato que auxilia na compreensão das características do gênero. Sendo assim, tem-se uma cadeia hierárquica na televisão, os formatos concebem um gênero, que por sua vez quando agrupados instauram uma categoria.

Como já dito no início do capítulo, a lente a ser usada na presente pesquisa tem o foco voltado às classificações que envolvem as séries animadas para televisão, especificamente o programa *Irmão do Jorel*, nos atendo a elas, adentremos em suas particularidades. O primeiro gênero a ser identificado é o desenho animado, que sofreu transformações tanto de conteúdo quanto de formato. No início da televisão brasileira, as produções eram pensadas para o público infantil, porém ocorreu um movimento em que a linguagem e o conteúdo foram alterados para atrair uma faixa etária mais elevada.

No que diz respeito ao formato desse gênero, pode-se ressaltar a produção em escala industrial, comercializada em forma de pacotes, dando origem às séries animadas. Essas podem variar, e os episódios podem ter curta, média ou longa duração. Outra especificidade que vale ser destacada é a participação do desenho animado dentro do gênero jornalístico, ao que se deve ao formato de charge animada, que de maneira geral aborda assuntos políticos com um certo tom de ironia e descontração.

O segundo gênero presente no objeto da pesquisa é o infantil. Como o nome diz, esse gênero é voltado especialmente ao público infantil e é o que mais necessita de uma gama variada de profissionais para ser produzido, algumas produções contam com, além de toda a equipe de televisão, também psicólogos, educadores e outros. As emissoras encontraram uma lacuna no curto período de tempo que as crianças brasileiras ficam na escola durante o dia, assim, antes da popularização das plataformas de *streaming*, boa parte da programação era destinada aos programas deste gênero. Outro fato marcante são os programas infantis ao vivo, com a presença de apresentadoras carismáticas, que seguiam um padrão estético podendo ser citadas, Eliana, Xuxa e Angélica, todas mulheres novas e loiras.

O gênero série é o terceiro a ser discutido, que como já dito anteriormente, é altamente relacionado ao gênero desenho animado, devido a fácil comercialização deste. Os produtos televisivos pensados para o gênero são muito vantajosos, uma vez que podem ser exibidos em diversos países sofrendo apenas alterações de legenda e dublagem. Na

televisão brasileira, geralmente os programas seriados abordam as mais variadas temáticas e conteúdos que se pode imaginar.

Porém, existe um aspecto negativo, os programas seriados podem se tornar obsoletos rapidamente. “Não exigem do telespectador conhecimento prévio da história, tampouco que tenha assistido a capítulos anteriores, razão pela qual ele também se sente dispensado de assistir ao capítulo seguinte.” (ARONCHI, 2015, p.131). É válido dizer que não são todas as séries que possuem tal característica, muitas, são pensadas para causarem no telespectador o oposto.

Agora, abordando formatos e suas utilizações, depara-se com dois que são notórios para a pesquisa. O primeiro deles é o episódio, que tem como premissa um roteiro que conte com começo, meio e fim no mesmo produto. O episódio tem total relação com o fato de, por vezes, algumas séries se tornarem obsoletas, pois cada um deles pode conter uma narrativa própria.

O segundo formato é o seriado. Semelhante ao episódio, o formato seriado também tem começo meio e fim, porém, o que os difere é que aqui, apesar de terem um roteiro fechado, existe uma margem para a continuidade. A narrativa gira sempre em torno das mesmas personagens e o roteiro é pensado para cativar o telespectador, mas também atrair novos, que antes não acompanhavam o programa.

A partir desse momento, traçado todo o percurso deste capítulo, indo desde a trajetória das séries animadas, passando pelas animações nacionais e chegando ao presente período, é viável dizer que os conhecimentos aqui abordados cumprem com objetivo de nortear e esclarecer aspectos sobre as séries animadas para televisão. Sendo assim, é possível passar para um próximo momento: descrever o tanto quanto possível o objeto de pesquisa, a série animada, *Irmão do Jorel.*

4. A SÉRIE TELEVISIVA “IRMÃO DO JOREL”

Esse momento é voltado exclusivamente a compreender a estrutura da série televisiva *Irmão do Jorel*, tanto no que diz respeito à configuração do programa, divisão de temporadas e episódios, quanto ao conteúdo. O capítulo é primordial para que mais a frente o objetivo central da pesquisa seja concluído: analisar como e de que maneira os elementos nostálgicos estão inseridos na narrativa da série.

Irmão do Jorel é uma série de animação brasileira, criada por Juliano Enrico, que também é ator, quadrinista, diretor, apresentador e roteirista. Co-produzida pelo Cartoon Network (Brasil) e Copa Studio, a série é a primeira animação original do canal feita no Brasil e também a primeira da América Latina. A produção foi vencedora de um *pitching*[3] promovido pelo Cartoon Network em 2009. O edital era voltado à produção de novas animações nacionais (ANMTV.UOL, 2015) e a estreia do programa aconteceu em 22 de setembro de 2014.

Imagem 14 – Família do Irmão do Jorel

Fonte: Roteiro Nerd. Disponível em:<https://roteironerd.com/conteudo/series/irmao-do-jorel-o-que-voce-precisa-saber-para-a-nova-temporada>. Acesso em: 19 jun. 2023.

Segundo a pesquisadora Laryssa do Prado (2019), a série foi o programa mais visto entre crianças de 4 a 11 anos com acesso à TV por assinatura, em 2014, no Cartoon. *Irmão do Jorel* já concorreu a diversos prêmios, nas categorias: Melhor Programa

[3] Do verbo “pitch” em inglês, pode ser traduzido como “lançar” ou “arremessar”. É uma forma rápida de apresentação de um produto ou negócio com a intenção de vender essa ideia a um parceiro , investidor ou empresa.

Brasileiro Favorito do Mundo (2015) em uma premiação no Japão e Desenho Animado Favorito (2018) nos “Meus Prêmios Nick”. Juliano Enrico também é reconhecido e já participou de painéis da Cartoon Network, na Comic Com Experience (CCXP) em 2017 e 2018.

O enredo da série é ambientado no Brasil, especificamente nas décadas de 1980 e 1990 e conta a história do caçula de três filho. O tímido protagonista tem 9 anos, é branco, tem cabelos castanhos e cacheados, está sempre usando bermuda vermelha, regata preta e no pé, galochas amarelas - e devido à popularidade de seu irmão do meio, ele é chamado de “Irmão do Jorel”. O menino é curioso e tem a capacidade de com a imaginação, fantasiar seu cotidiano, inventando histórias absurdas para justificar suas travessuras e se livrar das broncas dos pais. Suas brincadeiras favoritas envolvem os desenhos e personagens da cultura pop da época e seu maior ídolo é o astro do cinema Steve Magal. Ele estuda na Escola Pônei Encantado e é da mesma sala que a melhor amiga, Lara.

Com a ajuda de Lara, Irmão do Jorel enfrenta as primeiras aventuras e desafios de sua vida. A trama envolve um tom nostálgico, trazendo na narrativa referências explícitas à cultura pop mundial e a cultura latina e nacional. Entre sua casa, a escola, parque de diversão, passeios em família e a rua, cenários comuns à infância vivida no Brasil nos anos 80 e 90, Irmão do Jorel faz descobertas e tenta lidar com seus sentimentos. As peripécias do garoto envolvem sempre uma pitada de drama e humor, como por exemplo: achar um jeito de ser notado pela garota de quem ele gosta, a Ana Catarina e como andar de bicicleta sem rodinhas sem se machucar. Misturando realidade e fantasia, ele sempre concebe uma maneira extraordinária de sair da sombra de seu irmão celebridade, mas mesmo assim seu verdadeiro nome é um mistério e nunca é revelado.

Na casa onde mora a família de acumuladores, vivem com Irmão do Jorel, Edson e Danuza, seus pais; Nicolau e Jorel, irmãos do garoto, e as avós, a avó paterna, Juju e a avó materna, Gigi. Além da estrutura familiar composta por parentes do menino, ainda dividem o ambiente três patos de estimação da Vovó Juju, um cachorro vira-lata, um monstro ‘do bem’ que habita o guarda-roupa da criança e um pinscher mal-humorado, companheiro da Vovó Gigi.

Há uma especificidade na série que vale ser destacada: a presença de numerosas personagens. Dessa forma, aqui, serão brevemente descritas apenas aquelas que se relacionam diretamente à personagem principal, o Irmão do Jorel.

Começando pelo núcleo familiar, Jorel é o irmão do meio, tem 12 anos. O popular adolescente tem a pele morena bronzeada, cabelos longos, lisos e esvoaçantes. Ele usa

uma faixa amarela na cabeça e roupa de basquete, sendo uma bermuda cinza escuro com listras amarelas nas laterais, uma regata roxa estampada com o número nove em amarelo. Nos pés ele usa meias que vão até o meio da canela, quase se unindo com a bermuda, e tênis branco. O menino de porte atlético é considerado o orgulho da família, sempre se destaca nas atividades esportivas e em tudo o que faz. Ele acumula fãs que sempre causam alvoroço sempre que ele está por perto. A personagem não tem falas, a não ser uma risada sarcástica.

Nicolau, o Nico, irmão mais velho, tem a pele branca. Seus dentes da frente são protuberantes e separados, tem os cabelos na altura dos ombros, volumosos, castanhos e desleixado caem sobre seus olhos, são raras as vezes que o rosto da personagem é mostrado por completo. Ele veste uma calça jeans justa e rasgada, camiseta listrada de vermelho e branco e calça uma bota preta. Nico é baterista na banda Cuecas em Chamas os ensaios acontecem na garagem de casa e ele sonha em ser um astro do rock.

O pai dos três meninos é o "Seu" Edson. Ele é branco, mais baixo que a esposa e sua característica física marcante é o bigode e os cabelos volumosos, pretos e ondulados. Ele usa uma camisa social azul claro com listras esverdeada, com botões na frente que mostra parte do seu peitoral peludo, calça verde musgo e sapatos cinza. Edson é jornalista, envolvido com causas políticas e amante das artes. Já participou de uma peça teatral que fazia parte do movimento contra a ditadura militar e usa seu tempo livre para idealizar peças de teatro e produtos do cinema conceitual. O pai, de certa forma cuidadoso, vive dando conselhos aos filhos e pede para que o escutem pois tem experiências de uma vida louca.

Danuza, a matriarca da família, pode ser descrita como uma mãe zelosa e protetora, sempre pensa no melhor para seus três filhos e toda a família. A mulher de alta estatura, tem, assim como Jorel, a pele bronzeada, cabelos longos, ondulados e escuros. Ela, é adepta aos esportes e a um estilo de vida saudável (principalmente à alimentação), assegurando que seus filhos sempre comam vegetais, apesar de cozinhar coisas estranhas. Danuza também é professora de dança e usa nos pés uma polaina vermelha com listras laranjas, meia calça roxa e por cima, um *collant* verde.

A Vovó Gigi, mãe de Danuza, é quem manda na TV da casa, ela é a maior fã do astro de filmes de ação, Steve Magal, e se irrita com quem ousa trocar de canal. A senhora está sempre acompanhada da sua cadelinha, Zazá, que assim como a dona é mal-humorada. Quando jovem, dominava artes marciais, já foi dublê de dublê e vivia um estilo de vida radical. A idosa é alta e esguia, branca e tem a pele rosada, de cabelos grisalhos

amarrados em um coque e faixa rosa, usa grandes óculos de grau de armação amarela e na boca um pirulito verde. Ela usa um colar de pérolas, vestido laranja com estampa de zebra, na cintura tem uma pochete e nos pés chinelos rosas.

Pode-se dizer que a Vovó Juju é o contrário de Gigi fisicamente e na personalidade. Juju, é mãe de Edson, baixinha, tem cabelos curtos brancos e cacheados, sua pele é amarelada e veste camisola azul bebê e pantufa rosa. A avó, é meiga e cuidadosa com os netos, se preocupa com a alimentação deles e, para solucionar os problemas dos garotos, sempre oferece legumes, frutas e verduras, principalmente abacate. Juju adora cuidar de seu jardim e é dona de três patos, Gesonel, Fabrício e Danúbio.

Saindo do núcleo familiar, temos Lara, a melhor amiga do Irmão do Jorel. Ela é mais alta que o amigo, tem olhos levemente puxados, a pele branca, cabelos pretos, lisos e curtos em um corte "Chanel". A garota usa nos pés galochas roxas e veste saia verde, blusa branca com mangas também roxas. Lara adora esportes radicais, é inteligente e animada, sempre vê o lado bom das situações e está a postos para ajudar o amigo nas encrencas que se mete. Apesar disso, ela quase sempre revela os segredos de Irmão do Jorel. Eles são da mesma sala e vão para escola juntos todos os dias na bicicleta de Lara que tem um assento extra lateral.

Passando para as personagens secundárias, temos a também estudante da escola Pônei Feliz e considerada a menina mais bonita da sala, Ana Catarina, que é a paixão secreta de Irmão do Jorel. A menina tem cabelos compridos e loiros presos em um "rabo de cavalo" e olhos verdes. Ana Catarina usa saia lilás, blusa rosa e um par de tênis branco. Ela é exemplo de doçura, de delicadeza e feminilidade.

Steve Magal é o atlético galã de filmes de ação, o homem é branco, forte, usa calça, camiseta e coturno, como se fosse do exército e está sempre vestindo óculos escuros e um palito de dentes na boca. O ator é ídolo de Irmão do Jorel, que junto com a Vovó Gigi dividem a paixão pelos filmes do astro. Ao longo da análise, caso outras personagens sejam mencionadas e se faça necessário, ocorrerá uma breve descrição sobre elas.

Agora, é possível compreender o conteúdo da série. Porém, outros desdobramentos valem ser destacados. Aqui se falou sobre o programa conter uma narrativa de tom nostálgico, o próximo tópico visa interpretar um pouco mais a fundo de onde surgiram essas inspirações e referências.

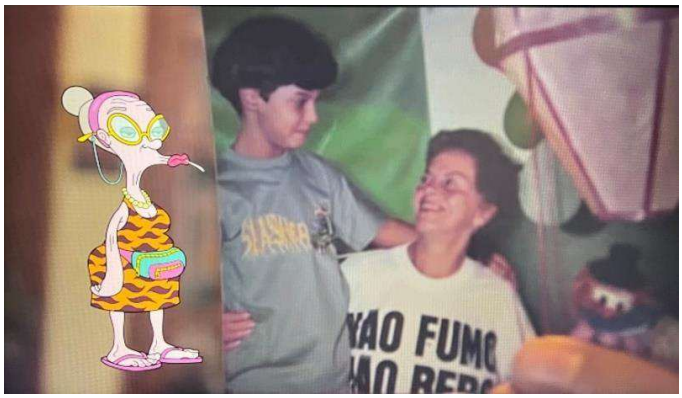
4.1 INSPIRAÇÕES E REFERÊNCIAS DO AUTOR PARA A CRIAÇÃO DA SÉRIE

Há quem diga que a série é autobiográfica, pois existem inúmeras inspirações na família e na vida do autor, mas a produção não pode ser considerada uma cópia fiel da vida de Juliano Enrico. Juliano afirma que as primeiras ideias vieram de lembranças de sua infância, vendo fotos, objetos, sua própria casa e de filmes e desenhos que ele assistia. "Tudo se originou de uma releitura do que eu via a minha volta nos anos 80" (ENRICO, 2019, s/p).

Em determinado momento, o autor uniu seu interesse por desenhar e por quadrinhos com inúmeras fotos de família, assim, ele pensou em desenhar seus parentes, sendo eles pessoas muito carismáticas e peculiares. "Eu distorci a minha realidade para que minha família pudesse ser a família de qualquer um" (ENRICO, 2019, s/p). O autor ainda conta que *Irmão do Jorel* surgiu da simbiose entre memórias, ficção e ideias de roteiristas.

Em 2003 esse amontoado de ideias e lembranças resultaram em postagens de textos e fotos em um Fotolog. Mais a diante, transformadas em quadrinhos. Mas foi somente em 2010 que surgiu um projeto de série para Tv. Porém, o conteúdo precisou sofrer adaptações para que pudesse ser exibido pelo Cartoon como produção infanto-juvenil. Originalmente, a avó que inspirou a Vovó Gigi, se chama Guigui e a senhora que no desenho está sempre com um pirulito na boca, na vida real fumava cigarro e consumia bebidas alcóolicas. Além desse exemplo, a linguagem como um todo precisou ser revista e o cunho das piadas, alterado.

Imagem 15 – Figura da Vovó Gigi e foto da Vovó Guigui



Fonte: Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Vídeo datado de abril de 2019.[4]

[4] Disponível em: <https://www.youtube.com/@BRCartoonNetworkvideos>. Acesso em: 18 jun. 2023

Para deixar claro de onde essas referências foram retiradas, é primordial pesquisar mais sobre a vida de Juliano Enrico e para isso, existe um vídeo, disponível no canal do Cartton no YouTube que leva o título: “Um vídeo Autoral Brutal (é quase um documentário)”. O vídeo de cerca de 24 minutos é uma entrevista com Juliano Enrico em que ele explica e mostra muitas referências da série. Juliano está na casa de seus pais, lugar em que cresceu e passou toda a infância, ele mostra fotos, objetos e locais da casa que o serviram de inspiração. Além de peças e ambientes, a produção conta com a participação dos pais e irmãos do Juliano.

Imagem 16 – Foto de Juliano Enrico e sua mãe Denize

Fonte: Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Vídeo datado de abril de 2019.[5]

Imagem 17 – Juliano Enrico e Jorel dentro do fusca de seus pais

Fonte: Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Vídeo datado de abril de 2019. [6]

[5] Disponível em: <https://www.youtube.com/@BRCartoonNetworkvideos>. Acesso em: 18 jun. 2023

[6] Disponível em: <https://www.youtube.com/@BRCartoonNetworkvideos>. Acesso em: 18 jun. 2023

No decorrer do documentário, além de mostrar objetos, o autor conta histórias que inspiraram episódios e até a criação de outras personagens, como é o caso da presença de palhaços em vários momentos da trama. Juliano conta que na infância ele fez parte de oficinas de palhaço e chegou até a apresentar um espetáculo em 1991. É nesse vídeo que Juliano afirma que sua família é a preceptora para a criação da família de Irmão do Jorel. A estrutura familiar presente na série é extremamente semelhante a de Juliano Enrico, ele alterou o nome das personagens, mas a única que teve o nome preservado foi Jorel. Assim, é possível afirmar com certeza de onde surgiram muitas das inspirações e referências presentes na série.

Imagem 18 – Cartaz do espetáculo que Juliano Enrico participou

Fonte: Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Vídeo datado de abril de 2019.[7]

4.2 ESTRUTURA E CARACTERÍSTICAS DO DESIGN DA SÉRIE

Passando para uma abordagem menos conteudista e mais técnica, a série, atualmente conta com quatro temporadas, sendo a primeira lançada no Cartoon Network em 2014. Em sequência, houve renovação de contrato para segunda temporada, essa com estreia no ano de 2016. Menos de um ano após a segunda temporada ser lançada, confirmou-se uma terceira, que em 2018 chegou ao canal fechado; e antes mesmo que essa fosse apresentada ao público, a quarta temporada já tinha data para estrear e o ano seria 2021.

[7] Disponível em: <https://www.youtube.com/@BRCartoonNetworkvideos>. Acesso em: 20 jun. 2023

Cada temporadas tem 26 episódios e cada um deles, possui duração entre 10 e 11 minutos. Realizando uma conta rápida, a soma do tempo de todos os 104 episódios disponíveis, contabiliza pouco mais de 17 horas. Todas as temporadas estão disponíveis na plataforma de *streaming* HBO MAX. Seguindo um padrão das séries para televisão e de acordo com a classificação de Aronchi, *Irmão do Jorel* possui episódios independentes. Apesar disso, a narrativa segue um fio e gira em torno das mesmas personagens e se assistidos em sequência contam uma história maior.

Se observar somente a rapidez com que a série teve suas temporadas renovadas, é possível traçar um comparativo com o sucesso perante o público. Pensada para espectadores com idade entre 7 e 11 anos, a produção agrada também outras faixas etárias, como adolescentes e adultos. Esse fato se dá por algumas variáveis, mas a principal delas é a narrativa nostálgica, que atrai a atenção daqueles que viveram a época em que a história se passa.

Com relação ao design da animação, a produção é realizada em 2D digital. Porém, é possível notar também efeitos computadorizados em 3D e algumas breves cenas em *stop-motion*. É característica notável os cenários estarem marcados de lápis, como se fossem feitos no papel, mas não à toa, eles de fato são finalizados no lápis, para então os desenhos serem escaneados e coloridos digitalmente em programas de edição. Esses atributos contribuem para que a estética vá em direção oposta ao realismo, mas ao mesmo tempo sem deixar de ser realista. Pode-se dizer que em certos momentos, a animação assume aspectos surrealistas, isso devido a angulações e situações incomuns.

Com relação às cores apresentadas na série, é possível afirmar que a paleta é diversa. As personagens que compões o núcleo principal da trama, a família e a melhor amiga, possuem em suas roupas, cores vibrantes e marcantes. As outras personagens, levam em suas vestimentas cores um pouco mais neutras ou em tons menos vibrantes, a presença de cores fortes fica por conta de acessórios e cabelos. O cenário é composto por cores em tons pastéis, e de maneira geral são monocromáticas, assim, o foco é voltado às personagens. A animação como um todo tem um efeito sépia, levemente amarelado, o que gera no espectador a sensação de estar assistindo a algo antigo, tal como se remetesse a 1980 e 1990.

Sendo assim, tendo as principais informações sobre a série, é possível concluir esse capítulo e seguir para a análise. Para que ela seja feita é preciso levar em consideração todo o trajeto percorrido pela pesquisa até aqui e as três temáticas gerais que foram abordadas: nostalgia, série animada para TV e o objeto de análise.

5. ESTUDO DE CASO: COMO SE APRESENTAM E DE QUE MANEIRA OS ELEMENTOS NOSTÁLGICOS ESTÃO INSERIDOS NA NARRATIVA DA SÉRIE "IRMÃO DO JOREL"

Chegado o capítulo final da presente pesquisa, é proposto um estudo de caso sobre o conteúdo dos episódios da primeira temporada da série *Irmão do Jorel,* episódios esses, que apresentam elementos que se relacionam à nostalgia assim como parâmetros que conversam com o design da animação. Dentro deste recorte da pesquisa, os episódios que foram mencionados ao longo do texto são os que mais apresentam elementos nostálgicos. É importante esclarecer que as categorias e filtros de análise estão presentes em todas as temporadas, pois se aplicam à série enquanto produto midiático que possui elementos e características nostálgicas no enredo, mas que restringiremos nosso estudo à primeira como um recorte na pesquisa, em busca de exemplos a serem analisados.

Debruçando-se sobre o método de pesquisa escolhido, Yin (2001, p. 32) diz que: "o estudo de caso é uma inquirição empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de um contexto da vida real, quando a fronteira entre o fenômeno e o contexto não é claramente evidente e onde múltiplas fontes de evidência são utilizadas". Sendo assim é, necessário compreender que o método possui particularidades que devem ser cumpridas. A técnica envolve quatro etapas, que serão melhor descritas a seguir.

A primeira delas é o planejamento. Para iniciar, foram assistidos os episódios referentes à primeira temporada, que, atualmente está disponível juntamente com as outras três consecutivas, na plataforma de *streaming HBO Max*. Sendo assim, foi possível ser feita a seleção de frames de alguns episódios, com a finalidade de elucidar o que é proposto pela pesquisa: como se apresentam e de que maneira os elementos nostálgicos estão inseridos na narrativa da série televisiva de animação, *Irmão do Jorel,* colaborando para a construção do sentimento nostálgico.

A escolha das imagens que compõe a análise é pautada em categorias e filtros propostos que serão detalhados a seguir.

Ainda nesta primeira etapa, tendo desenvolvido percepção sobre o conteúdo presente na primeira temporada da série, foi possível chegar em duas categorias de análise: "Temas que se relacionam à nostalgia" e "Elementos nostálgicos no design da animação". A primeira categoria possui dois filtros e a segunda três, como pode ser visto na tabela abaixo (tabela 2), estes têm a função de aprofundar o conteúdo que será analisado. Os cinco filtros foram destrinchados e a análise dos frames selecionados possui

o foco voltado ao que é proposto por cada um deles. Prosseguindo uma ordem, começando pelo primeiro filtro da primeira categoria e continuando assim até o terceiro filtro da segunda categoria. A fim de tornar o percurso do estudo mais claro, é necessário afirmar que, não é pretensão da pesquisa encontrar todos os elementos dos filtros de análise. Aqui, foram levantados os mais recorrentes a título de exemplificar o conteúdo geral proposto pela série *Irmão do Jorel*.

Tabela 2 – Categorias e filtros aos quais a análise se submeterá

Categorias	
Temas que se relacionam à nostalgia	Elementos nostalgicos no design da animação
Filtros: * Elementos Lúdicos * Referência a personagens icônicos	Filtros: * Estilo da Animação * Cenografia * Figurino

Fonte: Elaborado pela autora da pesquisa (2023)

A segunda etapa do estudo de caso fica por conta da coleta de dados. Como já dito a cima, o recorte da pesquisa, envolve somente a primeira temporada, essa escolha foi feita com a finalidade de afunilar e objetivar os resultados da pesquisa. Ademais, essa escolha também se justifica, pois, tendo conhecimento de todas as temporadas disponíveis aos espectadores, a primeira delas, por ser a inicial, é a que mais trata de temáticas familiares e situa o meio em que a trama se desenvolve, assim, os resultados da pesquisa não ficam repetitivos. A coleta de dados é o momento onde os episódios foram assistidos e os frames selecionados, somente com essas imagens arquivadas, foi viável seguir para a próxima fase do método de pesquisa escolhido. Há uma ponderação a respeito dos filtros que vale ser frisada, como a série possui um toque nostálgico em toda sua narrativa, em alguns dos frames selecionados podem ser encontrados mais de um filtro.

A terceira etapa fica a cargo da análise. Após passar pelas duas primeiras, é chega-se o momento de analisar o objeto da pesquisa, pode-se dizer que esse é o instante em que todo o planejamento foi colocado em andamento. A análise visa compreender quais são as referências utilizadas na narrativa da trama, em alguns momentos fazendo um comparativo entre o que é mostrado no programa com a realidade. É através dos resultados obtidos a partir dessa etapa que se pôde chegar às conclusões e responder à

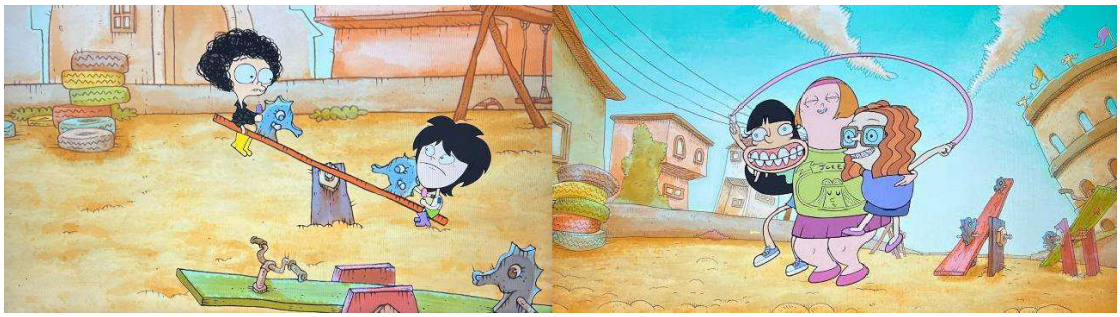
pergunta central, alcançando então a última fase. O quarto passo, traz a elaboração de um relatório acerca dos dados coletados na análise, esta será somente a conclusão do capítulo.

Postulado os métodos de análise que serão utilizados e tendo percorrido todo o caminho da pesquisa, pode-se dar início de fato às analises. Levando sempre em conta o histórico da série e a carga nostálgica presente nela.

5.1 CATEGORIAS: TEMAS QUE SE RELACIONAM À NOSTALGIA E ELEMENTOS NOSTÁLGICOS NO DESIGN DA ANIMAÇÃO

Dando início às análises, temos o filtro que abordará os elementos lúdicos. Para o momento foram selecionados frames que contém jogos, brincadeiras ou objetos comuns a quem viveu a infância no final da década de 90. Dessa forma evidenciando a época em que a narrativa do programa é ambientada.

Imagem 19 e Imagem 20 – Crianças brincando no parquinho da Escola Pônei Encantado



Fonte: A) Irmão do Jorel (T1:E2) Gangorras da Revolução. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 04 jul. 2023.

B) Irmão do Jorel T1:E 16 Embarque Nessa Onda. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 04 jul. 2023.

Nas duas imagens acima, é possível notar a presença de ao menos quatro elementos lúdicos: 2 gangorras de madeira, em uma delas o apoio para as mãos foi substituído por um guidão de bicicleta, corda para pular, pneus pintados com tinta colorida, usados como objetos de escalada e balanço feito de madeira e corda. Na base de uma das gangorras ainda há o que se parece ferrugem, mostrando que o brinquedo está ali há anos, exposto ao tempo e ar livre, reforçando que é algo antigo.

Ainda que esses objetos, sejam encontrados em parquinhos atualmente, pode-se dizer existem recursos e materiais mais sofisticados, muitos brinquedos feitos em plástico

e menos em metal e madeira, como sugerem as imagens. Nos dias de hoje, mesmo os parquinhos de madeira possuem uma estética diferente, com a peça no natural, e não pintada como nas imagens da série. Ademais, esses brinquedos e brincadeiras eram mais comuns àquela época, talvez fosse "obrigatório", ou o mínimo um parquinho ter uma gangorra e um balanço.

Imagem 21 – Irmão do Jorel batendo bafinho

Fonte: Irmão do Jorel T1 :E22 Os Caçadores Da Figurinha Perdida. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 04 jul. 2023

Seguindo por esse caminho de brinquedos e brincadeiras, a imagem acima revela uma brincadeira corriqueira da época. Popularmente conhecido como "bafo" ou "bafinho", o jogo consiste em uma disputa, em que o adversário precisa dar um tapa em figurinhas – geralmente colecionáveis, ou de álbuns de figurinhas - que estão posicionadas com a imagem para baixo e assim, virá-las, o adversário leva aquelas cartas que conseguir virar. Uma brincadeira que tem voltado a tona nos dias atuais, talvez por influência deste e de outros produtos culturais que remetem à essa época.

A cena aparece no episódio 22 da primeira temporada, que leva o nome de: *Os Caçadores Da Figurinha Perdida.* No episódio, Irmão do Jorel quer completar o álbum de figurinhas do Steve Magal e com a ajuda da Vovó Gigi, o menino adentra uma área secreta da mercearia perto de sua casa. Lá, ele se depara com um campeonato de bafo, mas a avó não esperava que seu neto tivesse talento, acabasse ganhando inúmeras disputas e levando para casa a lendária figurinha do álbum.

Passando para outros elementos, temos agora, itens que envolvem a tecnologia da época. Nas figuras abaixo, (imagens 22 e 23), a notar primeiro, há um *joystick,* que na cena em questão é manuseado por Nico, este, muito característico aos videogames da

década de 90. Em um segundo instante, observa-se a tela da TV em que o jogo está sendo reproduzido. O que chama a atenção é o fato de o jogo possuir um design "rústico" e a imagem "pixelada" e com pouca definição, revelando as limitações técnicas do período em questão, tendo visto a grande evolução tecnológica atual.

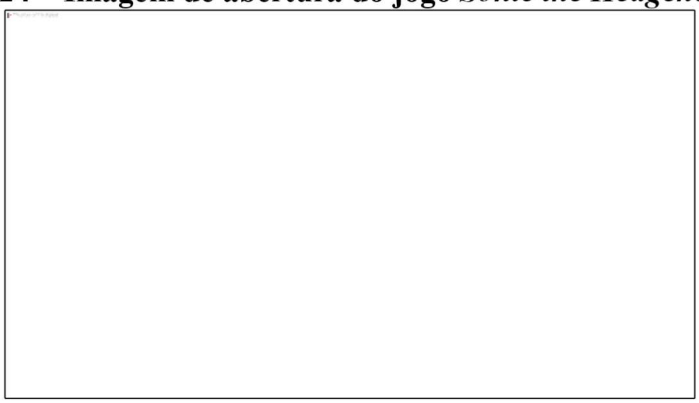
Imagem 22 e Imagem 23 – Controle de videogame e tela da TV exibindo o jogo

Fonte: A) Irmão do Jorel T1 :E11 Natureza Totalmente Selvagem. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 04 jul. 2023.

B) Irmão do Jorel T1 :E11 Natureza Totalmente Selvagem. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 04 jul.

Para além disso, o final da década de 1980 e principalmente os anos 90 são marcados pelo aquecimento no mercado de videogames, acontecendo a transição dos jogos feitos em gráficos 2D, para os 3D. Segundo o site *nsc total* (2023), em 1989, a Nintendo - uma das principais fabricantes de jogos e consoles de videogame até os dias de hoje - lança o *Game Boy*, primeiro console portátil feito pela empresa. Em 1996, chega ao mercado o *Nintendo 64*, primeiro console da *Nintendo* a conter gráficos 3D. Alguns dos jogos mais famosos do período eram: *Super Mario 64, Sonic the Hedgehog e Pokémon Red and Blue.* Na imagem abaixo, é viável notar a semelhança do jogo *Sonic*, com a imagem do jogo presente na série.

Imagem 24 – Imagem de abertura do jogo *Sonic the Hedgehog* (1991)



Fonte: Nintendo Life. Disponível em: <https://www.nintendolife.com/news/2021/08/random_1990_preview_of_sonic_the_hedgehog_featured_a_quirky_unused_enemy>. Acesso em: 05 jul. 2023.

Ainda com relação a itens relacionados à tecnologia, na imagem a baixo, temos Irmão do Jorel assistindo desenho na sala de casa. A cena se passa no episódio 16: "Embarque Nessa Onda", que tem como arco dramático Irmão do Jorel não poder ficar acordado até tarde, com isso ele acaba perdendo a estreia do desenho de maior sucesso do momento, *Os Microwavws Warriors,* o que deixa ele deslocado do assunto mais comentado na escola.

Imagem 25 – Irmão do Jorel assistindo desenho

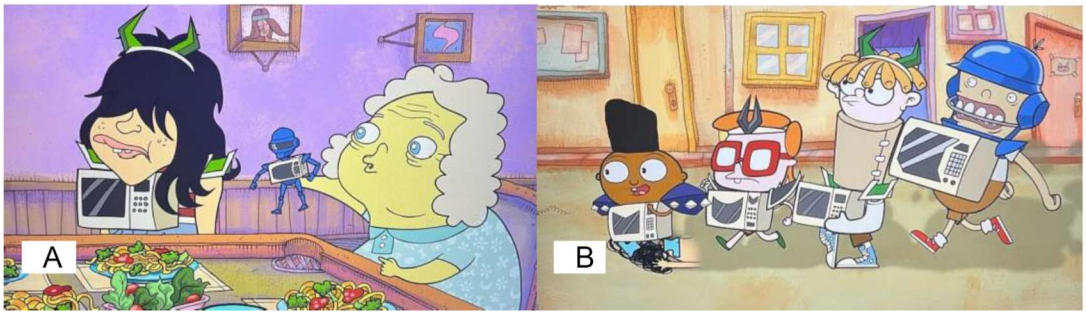
Fonte: Irmão do Jorel T1 :E16 Embarque Nessa Onda. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 04 jul. 2023

A imagem em questão foi escolhida, pois como pôde ser percebido no capítulo 3, referente às séries animadas para TV, a década de 90, tem grande relevância para a indústria de séries animadas no Brasil, o mercado estava aquecido e finalmente muitas produções nacionais começam a ganhar destaque nas grades de programação da TV. No episódio há um trecho em que fica claro que a série é um produto brasileiro, cheio de inspirações no cenário norte americano, mas principalmente no contexto japonês.

Ademais, o episódio aborda uma questão pertinente, após o sucesso da estreia do programa, as crianças vão para escola fantasiadas de personagens da animação e até a Vovó Juju brinca com bonecos da série (vide imagens 24 e 25). Porém, não é só no episódio em questão que cenas como essas aparecem, é corriqueiro ver as personagens brincando com bonecos que aparecem em desenhos e filmes que consomem (imagem 26). Nesteriuk (2011). Esse acontecimento evidencia uma tendência que começou em 1995, quando a empresa de brinquedos Mattel patrocinou por um ano um programa infantil. A Mattel então lançou 2 principais produtos, a mundialmente conhecida boneca *Barbie* e a

Mattel's Burb Gun. Essas aparições das personagens brincando com bonecos que aparecem em desenhos e filmes são corriqueiras.

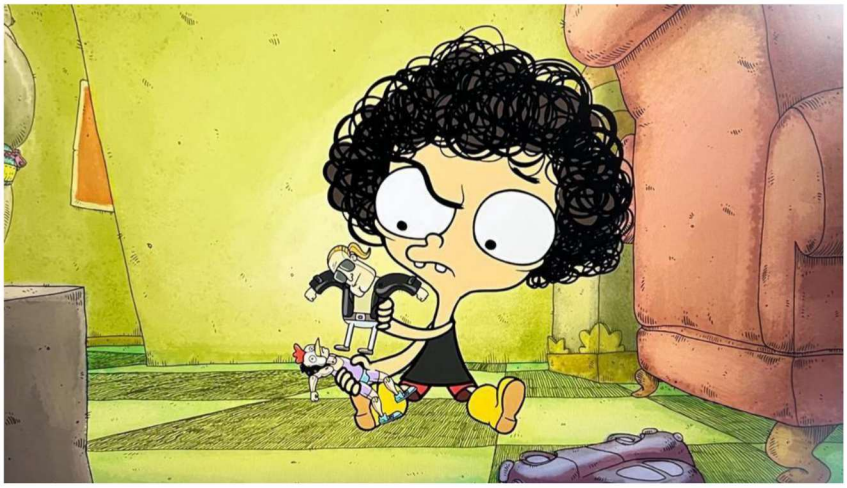
Imagem 26 e Imagem 27 – Nico usando fantasia e Vovó Juju brincando com um boneco dos *Microwave Warriors* e ccrianças usando fantiasia na escola



Fonte: A) Irmão do Jorel T1 :E16 Embarque Nessa Onda. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 05 jul. 2023.

B) Irmão do Jorel T1 :E16 Embarque Nessa Onda. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 05 jul.

Imagem 28 – Irmão do Jorel brincando com boneco do *Home Galinha* e *Steve Magal*



Fonte: Irmão do Jorel T1 :E8 A História Sem Começo Meio E Fim. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 06 jul. 2023

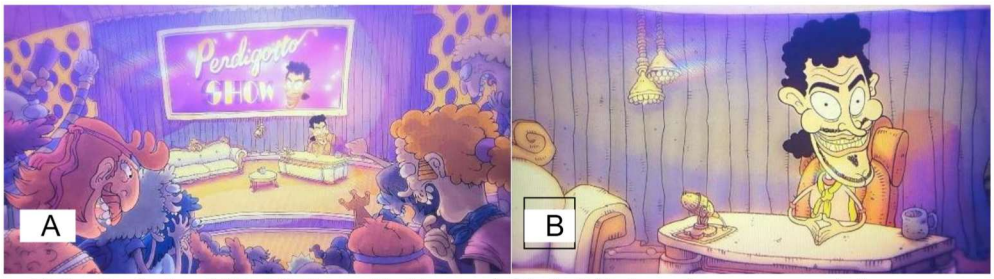
Essa decisão da empresa revolucionou o mercado, fazendo com que outras aderissem a ação, fato que permanece até hoje, os comerciais de programas infantis em canais abertos e fechados são majoritariamente sobre brinquedos, jogos e objetos do universo infantil. Segundo o texto publicado no blog *HubSpot* (2022), a publicidade

infantil contém falas persuasivas diretamente direcionadas à criança, incitando o consumo através de elementos coloridos e efeitos especiais.

Para concluir a análise do primeiro filtro – **Elementos Lúdicos** – podemos dizer que a utilização desses artefatos é capaz de atingir o pensamento nostálgico do espectador, conceito de Niemeyer (2018), trazido no capítulo 2. Neste caso, o público afetado é aquele que assim como as personagens da série, viveu a infância nos aos 90.

Seguindo com a análise, passamos agora para o segundo filtro: **Referência à personagens icônicos**. A maior parte das referências identificadas se relacionam a nomes importantes para TV de alguma maneira, sendo presenteadores, atores e artistas. A começar pela personagem coadjuvante, Roberto Perdigoto. O excêntrico ator também é apresentador e repórter, ao longo da série ele faz diversas aparições, as mais marcantes são quando ele assume o posto de apresentador do programa *Perdigotto Show.* O programa, de acordo com as categorizações de Aronchi (2011), assume os gêneros de programa de Auditório, *Quiz show* e *Talk show.*

Imagem 29 e Imagem 30 – Plateia e palco do Perdigotto Show e o apresentador Roberto Perdigoto



Fonte: A) Irmão do Jorel T1 :E9 Rosto Da Expressividade Máxima. Acervo pessoal. Imagens captadas pela autora da pesquisa. Captura em: 05 jul. 2023.

B) Irmão do Jorel T1 :E9 Rosto Da Expressividade Máxima. Acervo pessoal. Imagens captadas pela autora da pesquisa. Captura em: 05 jul. 2023

Roberto Perdigoto não faz referência direta a nenhuma personalidade em específico e está mais ligada a uma época e uma série de personagens icônicos podem ser lembrados a partir de Perdigoto. Silvio Santos, Raul Gil, Jô Soares, Hebe Camargo, Gugu Liberato e Fausto Silva podem ser citados como possíveis referências, são grandes nomes do entretenimento da TV brasileira. Segundo matéria publicada a Revista Veja Online (2017), desde a década de 50, os três gêneros citados a cima, já se destacavam na grande de programação das emissoras, contudo, ganham ainda mais destaque em meados de 1980

e 1990. Todas essas figuras que foram mencionadas tinham seus próprios programas, cada um deles com um diferencial, mas no geral as atrações pareciam entre si.

Ainda abordando o meio televisivo e jornalístico em “Jornal do Quintal” (Temporada 1, episódio 5, direção de Juliano Enrico, roteiro de Arnaldo Branco), Irmão do Jorel e Lara estão brincando de gravar um jornal amador, quando em determinado momento, Seu Edson sobre no telhado para arrumar a antena de TV. Irmão do Jorel então, finge ser um repórter de campo e começa a noticiar o ocorrido enquanto Nico opera a câmera. O que chama atenção no frame abaixo, é o gesto das mãos e a expressão facial de Irmão do Jorel. O garoto está sério, ao fundo toca uma música de suspense e ele faz movimentos circulares com uma das mãos enquanto dá a notícia. Os gestos desempenhados pelo menino fazem referência ao jornalista e radialista, já falecido, Gil Gomes, que em 1991 apresentava um jornal diário no *SBT*. O então repórter ficou conhecido por suas matérias que falavam sobre graves acidentes e crimes, seus gestos caíram no gosto popular, se tornando marca registrada de Gil.

Imagem 31 – Irmão do Jorel como repórter fazendo gesto com as mãos

Fonte: Irmão do Jorel T1 :E5 Jornal Do Quintal. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 04 jul. 2023

A terceira referência identificada fica a cargo de Ana Catarina, a menina loira, de olhos verdes e pernas compridas, além da semelhança física, possui uma macha de nascença idêntica à da apresentadora, atriz e cantora, Angélica. Angélica trabalha na televisão desde seus 4 anos, a artista já emplacou sucessos musicais, nas novelas já apresentou vários programas e entre 1985 e 1996, teve o seu próprio, voltado ao púbico infantil, o fenômeno era tanto que ela já teve bonecas e brinquedos inspirados em sua

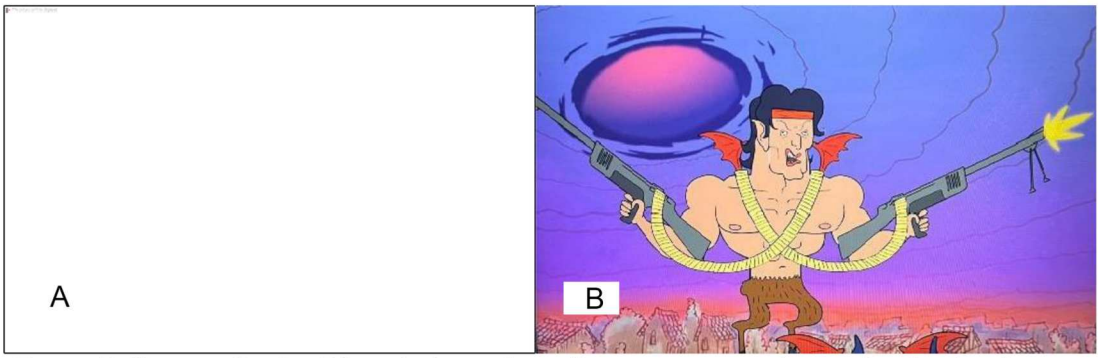
aparência. Em meados dos anos 2000, a artista mudou o foco de sua carreira e passou a apresentar programas destinados ao público jovem.

Imagem 32 – Ana Catarina flutuando no ar

Fonte: Irmão do Jorel T1 :E14 Caneta De 250 Cores. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 04 jul. 2023

A próxima personagem icônica a ser referenciada é Rambo, interpretada pelo ator Sylvester Stallone. A franquia de longas, que leva o nome da personagem soma 5 filmes, o primeiro lançado em 1982 e o último em 2019. Os filmes giram em torno do fictício soldado boina verde, que lutou na Guerra do Vietnã, John Rambo, sempre fortemente armada, com uma faixa vermelha presa na cabeça e exibindo um físico atlético, Rambo luta contra o crime, para isso faz coisas inimagináveis, luta contra adversários e realiza manobras e pratica esportes radicais. Em *Irmão do Jorel,* a personagem aparece rapidamente em uma cena também do episódio "Jornal do Quintal", que representava uma tempestade anunciando o fim do mundo.

Imagem 33 e Imagem 34 - Sylvester Stalone interpretando Rambo e Representação de Rambo



Fonte: A) Cinamas Comics. Disponível em: <https://www.cinemascomics.com/rambo-de-sylvester-stallone-recibe-un-gran-honor/>. Acesso em: 06 jul. 2023.

B) Irmão do Jorel T1 :E5 Jornal Do Quintal. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 04 jul. 2023.

O desenho *Microwave Warriors*, como já dito a cima, aparece pela primeira vez no episódio 16 e faz referência direta a série de animação *Os Cavaleiros do Zodíaco* (1986-1990), tanto na temática da série quanto com relação a cores e fonte utilizada no tema da abertura. A série japonesa que começou como mangá, logo virou adpatação para TV como *anime*. A tarama se desenrola entorno de um jovem órfão japonês que vai até a Grécia e através de uma armadura milenar, desperta o poder dos Cavaleiros. O produto de sucesso, utrapassou as barreiras continentais e chegou à Europa e Américas. Além da série, 4 filmes de longa-metragem foram exibidos nos cinemas japoneses entre 1987 e 1989. De acordo com o site *Omelete* (2017) , o anime estreio no Brasil somente em 1994 pela *Rede Manchete* e permaneceu na programação por 3 anos. A partir de 2003 foi reprisada pelo *Cartoon Network* e em 2004 pela *Band*.

Imagem 35 e Imagem 36 – Abertura dos desenhos *Microwave Warriors* e *Os Cavaleiros do Zodíaco*

Fonte: A) Irmão do Jorel T1 :E16 Embarque Nessa Onda. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 03 jul. 2023.
B) Cinemação. Disponível em: < https://cinemacao.com/2014/09/13/eu-cinefilo-16-os-cavaleiros-do-zodiaco-no-brasil-e-a-lenda-do-santuario/>. Acesso em: 6 jul. 2023.

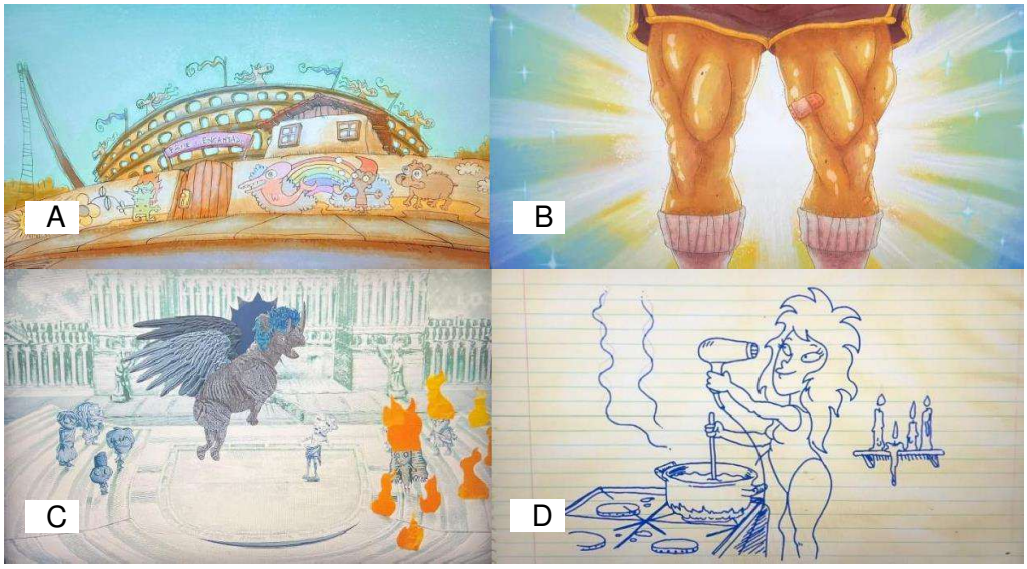
Para finalizar as análises do filtro 2, temos talvez a referência de maior relevância da série. Steve Magal é o ídolo de Irmão do Jorel e da Vovó Gigi, o astro do cinema faz filmes eletrizantes cheios de explosçoes, aventuras e efeitos especiais. Além da referência evidente ao nome do cantor brasiliero Sidney Magal, Steve também se encaixa nas referências a diversos filmes de ação lançados em 1990, que marcaram toda uma geração, uma delas pode até ser Rambo, a lista é grande, mas devem ser citadas, as franquia *Duro de Matar* e *Missão Impossível* e os filmes *O Quinto Elemento* e *Matrix.*

Imagem 37 – Steve Magal andando pelo cenário de um de seus filmes

Fonte: Irmão do Jorel T1 :E22 Os Caçadores Da Figurinha Perdida. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 03 jul. 2023

Adentrando um novo filtro, mas também a segunda categoria, analisaremos agora, os aspectos referentes ao design da animação. As imagens abaixo trazem algumas variações estilísticas presentes na série.

Imagem 38, Imagem 39, Imagem 40 e Imagem 41 – Designs diferentes apresentados ao longo da série



Fonte: A) Irmão do Jorel T1 :E2 Gangorras da Revolução. Acervo pessoal. Imagens captadas pela autora da pesquisa. Captura em: 03 jul. 2023.

B) Irmão do Jorel T1 :E5 Jornal Do Quintal. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 03 jul. 2023.

C) Irmão do Jorel T1 :E9 Rosto Da Expressividade Máxima. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 03 jul. 2023.

D) Irmão do Jorel T1 :E5 Jornal Do Quintal. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 04 jul. 2023.

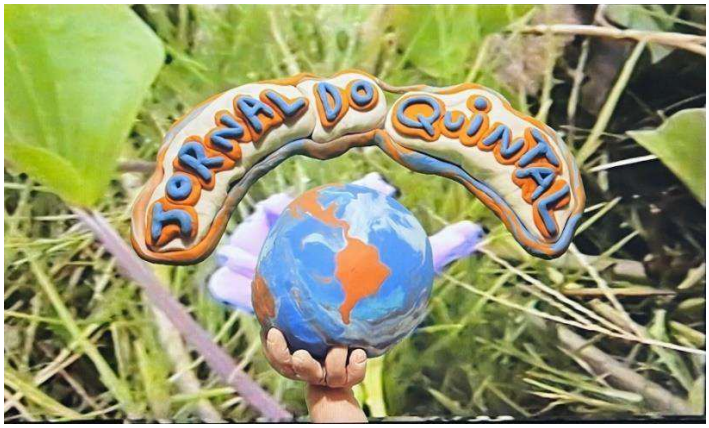
A característica mais mais evidente e comum às 4 imagens é o estilo em 2D. Essa escolha estética revela um certo ar de produto artesanal, para além do estilo em 2D, como já foi melhor abordado na seção 4.2, alguns detalhes são finalizados à mão, reforçando a ideia de obra manual, fora algumas inserções em 3D, essa é a estética prevalescente. O que se pode tirar de conclusão a partir deste fato, é que até o aspecto relacionado à escolhas estéticas, envolvem um tom nostálgico, tendo em vista que os recursos tecnológicos eram mais restritos em 1990 – época retratada plea série – do que nos dias atuais. Grande parte das séries de animação veiculadas naquele tempo adotavam o mesmo design. Essas peculiaridades estéticas são reforçadas desde a a bertura da série, como podem ser vistas nas próximas imagens, as imagens que finalizam cada episódio também mantém o mesmo estilo.

Imagem 42 e Imagem 43 – Frames da abertura tema de *Irmão do Jorel*

Fonte: Irmão do Jorel T1 :E20 Fúria E Poder Sobre Rodas. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 06 jul. 2023

A imagem a seguir se apodera de outra técnica, o *stop motion*. A técnica de animação pode ser tida como de menor menor relevância dentro da narrativa e é usada geralmente para pequenas inserções, ligadas a produtos elaborados pelas personagens da série, visando tornar a imagem mais realística. O exemplo ilustra a abertura do Jornal do Quintal. Repara-se ainda que a imagem é inserida em um fundo real, ao que tudo indica uma gravação em *VHS*.

Imagem 44 – Abertura do Jornal do Quintal



Fonte: Irmão do Jorel T1 :E5 Jornal Do Quintal. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 04 jul. 2023.

Há também interferência de outras linhas estéticas ao longo da série. Várias delas são baseadas em *animes* e mangás. Essas marcas passam a se manifestar de forma mais corriqueira a partir da temporada 2, quando Lara se muda para o Japão. Apesar de não estar no recorte da pesquisa, é um comentário que vale ser registrato, pois reforça a influência da cultura popular nipônica aqui no Brasil.

Prosseguindo com os filtros, chegamos ao penúltimo, o qual tem o foco voltado para cenografia e elementos de cena. São os componentes de cenário que fazem boa parte da ambientação temporal da série, além de todos os elementos levantados pelos filtros anterioriores, aqui podem ser percebidos objetos mais específicos à época que a série revisita.

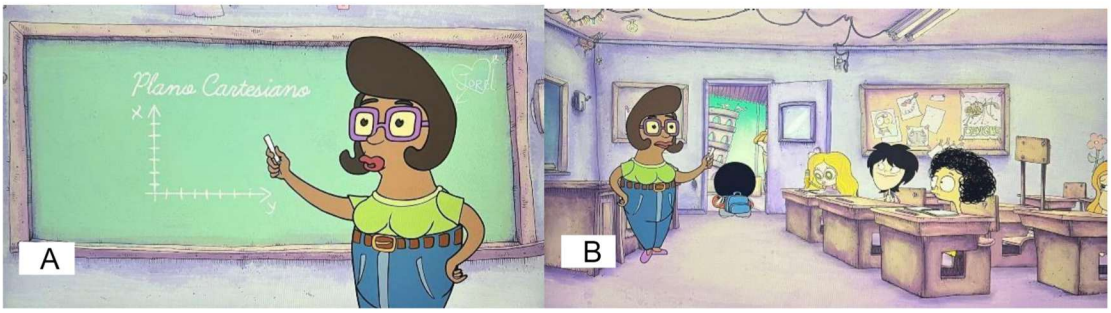
Assim como no primeiro quisito, que buscou identificar elementos lúdicos, alguns itens a serem levantados aqui, conversam com as tecnologias disponíveis no período. Em "Jornal do Quintal", Nico grava a brincadeira do irmão com um câmera filmadora enquanto Tosh tem outra presa a cabeça. A que é manuseada pelo cachorro, se trata da *Obsoleta 5000,* pertencente a Edson. No episódio, passa uma propaganda na TV sobre a filmadora (imagem 43), mostrando que era o último lançamento do mercado, a mais moderna e avançada tecnologia do momento. Como nota-se é uma câmera grande, de difísil manuseio, até o nome que ela recebe leva para o lado irônico, diferente dos produtos que são vendidos atualmente, que de forma geral estão mais leves e compactos.

Imagem 45 e Imagem 46 – Propaganda da câmera Obsoleta 5000 e Nico o Tosh gravando Gesonel

Fonte: A) e B) Irmão do Jorel T1 :E5 Jornal Do Quintal. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 03 jul. 2023.

Outro espaço que mostra com clareza essas questões, é a escola, a notar pelas imagens abaixo. A primeira, mostra a Porfessora Adelaide, ao lado de um quadro escolar segurando umg giz e a segunda, evidencia as crianças em sala de aula sentadas em carteiras robustas que parecem ser feitas de madeira. Isso não quer dizer que ainda hoje em dia esses recursos não sejam utilizados em escolas, o ponto de observação no momento, é compreender que atualmente existem avanços e esse mobiliário pode se tornar antiquado, sendo trocado por carteiras mais leves, com formas ergonômicas e o quadro substituído por lousa branca.

Imagem 47 e Imagem 48 – Professora Adelaide ao lado do quadro e crianças sentadas em carteiras escolares



Fonte: A) e B) Irmão do Jorel T1 :E14 Caneta De 250 Cores. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 03 jul. 2023

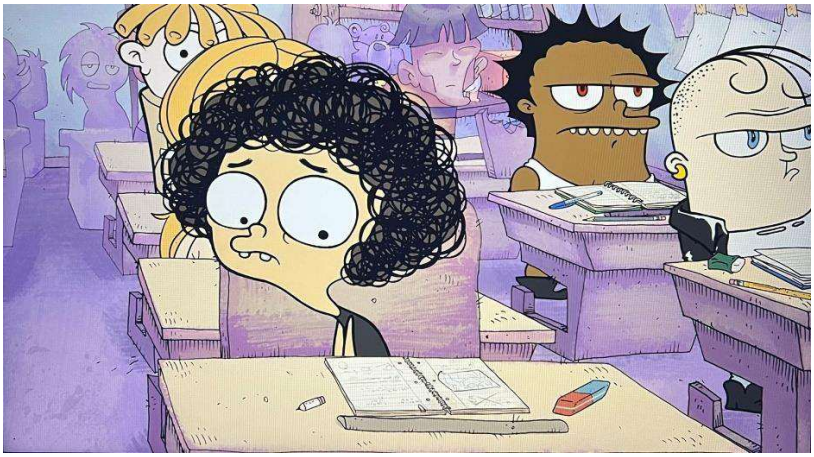
A seguir, pode ser notada uma televisão de tubo. Esse modelo de aparelho televisivo aparece diversas vezes na casa de Irmão do Jorel (como pode ser visto na imagem 23) e também na escola. A Tv da escola (imagem 47) ainda conta com um detalhe extra, na parte inferior dela, há um aparelho de Vídeo Cassete.

Imagem 49 – Irmão do Joerl apresentando um trabalho escolar na TV da sala de aula

Fonte: Irmão do Jorel T1 :E5 Jornal Do Quintal. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 03 jul. 2023

As cenas muitas vezes trazem elementos peculiares, alguns deles sutis, porém, somados e analisados como um conjunto, são capazes de mergulhar o espectador em um universo cheio de nostalgia. São detalhes como o suporte de parede pelo qual a TV é sustentada e a borracha utilizada por Irmão do Jorel (imagem 48) que criam essa profundidade e riqueza de detalhes, tão preciosas para a construção do sentimento nostálgico.

Imagem 50 – Irmão do Jorel sentado em carteira em sala de aula

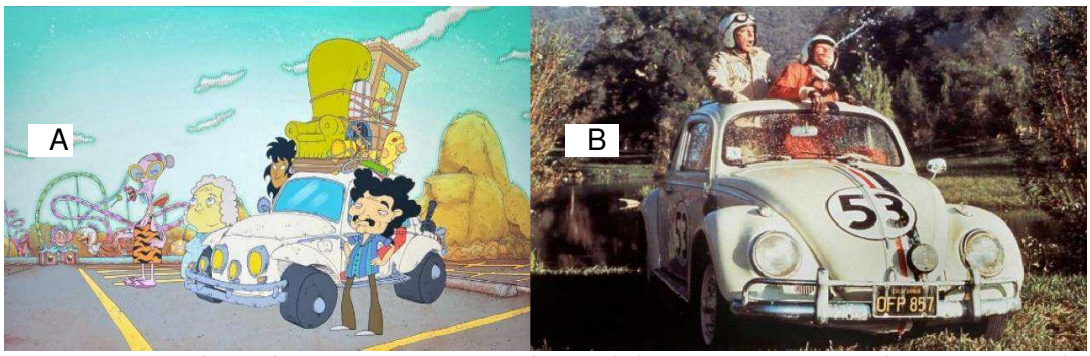


Fonte: Irmão do Jorel T1 :E14 Caneta De 250 Cores. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 03 jul. 2023

A cenografia é bem trabalhada ao longo de todos os episódios e nos múltiplos espaços pelos quais a trama se desenvolve. Em “Natureza Totalmente Selvagem” (Temporada 1, episódio 11, direção de Juliano Enrico, roteiro de Daniel Furlan e Juliano

Enrico), a família de Irmão do Jorel é obrigada a sair de casa e ir ao Parque Aquático da Natureza, após contratar um serviço de dedetização por conta de uma invasão de insetos. Na cena em que núcleo chega ao parque e estaciona o carro, é possível notar a semelhança do modelo do automóvel com um *Fusca,* da fabricante alemã, *Wolkswagen,* o carro popular foi sucesso de vendas no Brasil. Alguns detalhes no carro também levam a crer que há referências ao filme *Se Meu Fusca Falasse* (1968).

Imagem 51 e Imagem 52 – Carro da Família de Edson e Frame de cena do filme *Se Meu Fusca Falasse* (1968)



Fonte: A) Irmão do Jorel T1 :E11 Natureza Totalmente Selvagem. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 03 jul. 2023.
B) Ovest. Disponível em: < https://ovest.com.br/2018/01/12/critica-herbie-o-fusca-enamorado-1977/>. Acesso em 06 jul, 2023.

Imagem 53 - Irmão do Jorel sentado na calçada enquanto Nico ensaia com sua banda na garagem de casa

Fonte: Irmão do Jorel T1 :E14 Caneta De 250 Cores. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 03 jul. 2023.

Por certo momento o cenário da garagem, local em que Nico ensaia com os membros de sua banda *Cuecas em Chamas,* trouxe dúvidas sobre em qual filtro melhor

se encaixa, se seria aqui, em cenário ou no filtro que trata de referências a personagens icônicos, pelo simples fato dos pôsteres colados na parede. O primeiro fato que deve ser falado é sobre a banda em si. Nos anos 90, surgiram inúmeras bandas de sucesso, que assim como a de Nico, começaram ensaiando em casa, de forma pretenciosa, pode-se dizer que era sonho de quase todo adolescente participar de uma banda de rock. Para além disso, um dos pôsteres que compõe o cenário, faz referência à banda *Menudo*, que na imagem é retratada como *Menudor*. *Menudo* alcançou sucesso no fim da década de 70 até o final dos anos 90.

Finalmente, chegando no quinto e último filtro proposto pelo método de análise, nos depararemos com o figurino das personagens. Se analisados de forma global, eles já impactam no que diz respeito a construção do sentimento nostálgico. Entretanto, se submetidos a um olhar um pouco mais atento, os detalhes revelem um trabalho minucioso, realizado pela equipe responsável pelo design das personagens.

Imagem 54 – Irmão do Jorel entrevistando Danuza na cozinha de casa enquanto ela corta uma cebola

Fonte: Irmão do Jorel T1 :E5 Jornal do Quintal. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 03 jul. 2023.

O visual de Danuza pode ser descrito por inteiro como vintage. Por ela possuir mais idade e ter vivido a infância talvez entre as décadas de 60 e 70, as referências do vestuário e aparência remetem mais a esse período do que propriamente a 1990. O cabelo da matriarca, é inspirado em Tina Turner, ela está sempre vestida com um *collant* verde turquesa por cima de meia calça lilás, compondo o figurino, Danuza tem nos pés um par de polainas listradas de vermelho e laranja. Os elementos descritos remetem a uma era de divas da cultura pop e seguem tendências de moda.

Imagem 55 – Edson e Danuza vestidos em traje de banho

Fonte: Irmão do Jorel T1 :E11 Natureza Totalmente Selvagem. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 03 jul. 2023.

A imagem 52, reforça os aspectos comentados sobre o visual de Danuza, agora em traje de banho, e vestindo óculos escuros em formato geométrico, novamente fazendo alusão aos anos 70. Já Edson, pode ter sua aparência comparada com a do cantor Belchior, os cabelos volumosos e bigode imponente, são marcas registradas do artista. Além dos traços fisionômicos, Edson usa viseira e também como Danuza, óculos de sol que remetem tendências da moda do tempo em que viveram a juventude.

Imagem 56 e Imagem 57 – Fotografias de Belchior a Tina Turner

Fonte: A) Letras. Disponível em: <https://www.letras.com/belchior/>. Acesso em: 06 jun. 2023.
B) Pinterest BR. Disponível em: < https://br.pinterest.com/maheocatherine56/musique-tina-turner/>. Acesso em: 06 jun. 2023.

Imagem 58 – Edson filmando Nico andando de bicicleta enquanto criança

Fonte: Irmão do Jorel T1 :E1 Capacete Mega Master. Acervo pessoal. Imagem captada pela autora da pesquisa. Captura em: 03 jul. 2023.

O frame trazido acima pertence a "Capacete Mega Master" (Temporada 1, episódio 1, direção de Juliano Enrico, roteiro de Caito Mainier e Juliano Enrico). Mostrada no episódio como uma lembrança de Edson, a imagem tem bordas petas e remete a uma gravação de fita VHS. Na situação, Edson está filmando Nico, o filho mais velho, andando de bicicleta. Por tratar de um período em que o filho ainda era criança, Edson veste roupas diferentes do habitual, revelando forte influência do movimento hippie, sendo notados: a calça no estilo popularmente nomeado de "boca de sino", o colete de franjas sobre uma camisa de botões, um colar com pingente que se assemelha a uma mandala e não menos importante o cabelo, que segue o estilo proposto pelo movimento *Black Power*, que tem início datado em 1966.

Chegado ao fim da análise dos 5 filtros, é factível avançar para a última fase do método de pesquisa, a interpretação dos dados analisados. É o momento em que todas as informações vão finalmente ser unidas e elucidadas à luz de todos os conceitos teóricos que a pesquisa abarcou. Outrossim, ocorrerá a verificação da hipótese presente no trabalho.

5.2 INTERPRETAÇÃO DOS DADOS ANALISADOS

Inicialmente quando demos início a esta pesquisa, a questão que nos motivou no desenvolvimento da mesma era investigar como os aspectos de nostalgia, capazes de construir o sentimento nostálgico no espectador, podem ser identificados na série animada *Irmão do Jorel.* Para identificar tais aspectos, foram criadas duas categorias de análise, a

primeira contendo dois filtros e a segunda, três. Os filtros foram pensados para melhor organizar e facilitar a observação dessas particularidades presentes na série. Em certos momentos foi tarefa árdua os separar os filtros, pois eles podem ser vistos todos juntos em um mesmo frame. Para além disso, é a junção desses aspectos que ocasiona o fenômeno observado.

Dentro da primeira categoria – **"Temas que se relacionam à nostalgia"**, a respeito do filtro, **Elementos Lúdicos**, pudemos perceber a presença de elementos visuais importantes, capazes de mexer com o imaginário do espectador e acessar memórias relacionadas a infância e juventude. O filtro dialoga diretamente com memórias que, de modo geral, relacionadas a bons momentos remetem à diversão e ainda têm a capacidade de despertar outras tantas recordações. Aqui, podem ser citados aspectos lúdicos como, objetos tecnológicos, brincadeiras e até mesmo atributos estéticos que marcaram toda uma geração.

O filtro **Referência a personagens icônicos** talvez seja o que dialogue de forma mais explícita com a cultura pop das décadas de 80 e 90, deixando claras as inspirações do autor da série. Aqui, observa-se forte influência da televisão, já que grande parte das personalidades mencionadas estão diretamente relacionadas à filmes e programas de TV, ou possuem certo nível de fama e consequentemente tiveram suas imagens veiculadas na mídia. Esse fato reflete a relevância do meio de comunicação para a época, mas não somente isso. É revelado também preferências culturais e tendências, tais como o sucesso do gênero de programas de auditório, filmes de ação e até mesmo os padrões de beleza, vestimenta e estilo de vida que eram impostos.

Sobre a segunda categoria **"Elementos nostálgicos no design da animação"**, podemos dizer que ela é de certa forma mais técnica e artística. Essa afirmação pode ser feita pois, a categoria trata de escolhas estéticas que corroboram para a construção de um visual único capaz de, através da imaginação e memória, levar o espectador de volta aos anos 90. Enquanto a primeira categoria é explícita e quase óbvia, essa se apodera de elementos mais sutis, mas não menos relevantes, visto que são eles que ajudam a compor e amarrar o contexto temporal retratado na série. Em um primeiro momento, nos deparamos com o filtro **Estilo da animação** que, como já visto, possui atributos relacionados a forma e aos meios pelos quais o produto é realizado, sendo identificado o estilo em que a animação é feita e algumas técnicas usadas.

O quarto filtro fica por conta da **Cenografia**, atributo em que pudemos observar elementos que fazem parte das cenas. Estes contribuem na imersão do espectador no universo desejado. Tendo conhecimento sobre a série, é possível afirmar que os elementos de cena são bem pensados e alocados de forma estratégica, sempre dialogado com o objetivo final, buscando gerar complexidade e profundidade às cenas.

O filtro que aborda os **Figurinos** é o último. De certo modo, ele é a junção do filtro **Referência a personagens icônicos** e **Cenografia.** A escolha das vestimentas das personagens, além de trazer alusões a figuras de destaque, também não deixa de ser parte da cenografia, uma vez que ao lado dos outros elementos de cena, versa com a época representada. Notando-se, mais uma vez, referências ligadas à TV e música, sendo que os cortes de cabelo, cores e estampas das roupas expõem as propensões da moda do período retratado.

Apesar de todos os elementos destacados ao longo das análises despertarem o sentimento nostálgico, não se pode afirmar que eles são geradores de uma nostalgia espontânea. Nos capítulos teóricos vimos que Niemeyer (2018) discorre sobre essa diferença. A autora afirma que a nostalgia que está presente na indústria midiática é programada para gerar a sensação do sentimento nostálgico. Acrescendo a essa ideia, Paul Graige (2000) conclui que se sentir nostálgico não pode ser algo entendido somente como um sentimento ou sensação, pois, devem ser levadas em consideração as noções impostas pela indústria. A partir deste ponto, a ideia de sentimento nostálgico é afetada por uma nova categorização, que pode estar presente no objeto da pesquisa, a depender da bagagem afetiva e de memórias do espectador.

Ao longo desse tópico, muito se falou em memória. De acordo com Bressan (2017), é fato dizer que o sentimento nostálgico só é desencadeado pois o sujeito é o centro da ação. Sendo assim, somente a partir de memórias – se tratando da série *Irmão do Jorel* - relacionadas há tempos passados, é possível fazer com que o espectador se sinta nostálgico. Ou seja, para que se verifique o sentimento de nostalgia, não basta os elementos da série em si, apontados ao longo deste trabalho, pois depende de forma crucial dos sujeitos que interagem com o produto, relacionando seus aspectos de narrativa e design com experiências vividas anteriormente.

6. CONCLUSÃO

O percurso para se chegar ao presente momento contou com dois pilares teóricos, os estudos sobre nostalgia e a compreensão sobre o desenvolvimento da produção das séries animadas, incluindo assim o objeto da pesquisa. Diante do exposto nos capítulos anteriores, nota-se que há um contexto geral em que a série *Irmão do Jorel* foi criada e é exibida, fato que pode ser capaz de explicar o sucesso da produção.

O termo nostalgia está presente em inúmeras esferas sociais, seja enquanto campo de estudo, elemento midiático ou até disponível como ferramenta para a indústria de consumo. Nesse âmbito, vale ressaltar a classificação de nostalgia da mídia, concebida por Niemeyer (2018), a qual refere-se à nostalgia que é expressa através de produtos. Acrescido a isso, tem-se uma popularização e valorização das séries animadas, principalmente aquelas em que a faixa etária é expandida, atingindo uma vasta gama de espectadores.

Constatou-se, então, que *Irmão do Jorel* é produto de uma geração de pessoas que já nasceu em meio à mídia televisiva. Esse argumento pode ser validado pelo fato de Juliano Enrico, criador da série, ter vivido sua infância e adolescência na década de 1990. Com isso ele traz, a partir de suas memórias e experiências, um olhar subjetivo sobre a essa época. Assim como é representado na série, Juliano também sofreu as influências e tendências dessa geração. Como dito por ele, sua bagagem serviu de pontapé para contar a história de qualquer pessoa. A narrativa da série busca gerar identificação entre as personagens e o consumidor e para alcançar esse objetivo faz-se o uso do tom nostálgico.

Dessa forma, levando em conta todo o arcabouço teórico e o recorte escolhido pela pesquisa, é possível reafirmar que o contexto histórico-social em que *Irmão do Jorel* está inserido é responsável por parte do destaque que a produção assume. Além do momento propício, aqui vale destacar também a qualidade técnica observada na série. Feita há muitas mãos, *Irmão do Jorel* conta com profissionais capacitados e preparados a contar de forma precisa a história da série.

É válido reforçar que o sentimento nostálgico e os estudos que envolvem a temática da nostalgia são dotados de inúmeras categorizações e possibilidades. O objetivo da pesquisa estava pautado em compreender de forma mais assertiva como e de que maneira esses elementos se apresentam na narrativa da série. Levando em conta o que foi evidenciado a partir da análise, é exequível afirmar as maneiras com que o sentimento nostálgico é construído.

Como ficou claro após a análise, o potencial para o sentimento de nostalgia é construído ao longo da série. A sensação que atingirá o espectador é formada por referências explícitas, escolha de cores, inserção de elementos de cena, objetos que estavam presentes no cotidiano de quem viveu a época. Mas não somente, a narrativa da série como um todo é capaz de despertar esse sentimento, a forma com que o enredo acontece, o fato do protagonista ser uma criança e os conflitos que envolvem essa fase da vida ambientam a formação desse sentimento.

Assume-se então que os resultados obtidos a partir da análise são positivos, já os mesmos auxiliaram a compreender a forma com que o sentimento nostálgico é construído na narrativa. O que se pode dizer disso é que os elementos e artifícios utilizados para despertar a nostalgia no espectador foram empregados de forma precisa e articulada. Nota-se uma equipe preparada e dotada de conhecimentos para que as referências fossem aplicadas corretamente.

A finalização do trabalho de conclusão de curso, auxilia o processo de assimilar a comunicação tanto do ponto de vista acadêmico, quanto do ponto de vista prático. Para a elaboração da pesquisa se fez necessário o estudo de temáticas pertinentes a atualidade. A união de tais conhecimentos a um produto midiático foi imprescindível para a formação de uma perspectiva mais crítica e apurada sobre esta área do conhecimento que tanto pode interferir na sociedade, que é a comunicação.

Importante salientar, ao finalizar este trabalho que a questão inicial visava compreender como a narrativa e o design da série contribuem para a construção do sentimento nostálgico. Foram estudados autores importantes que nos ajudaram a construir as bases para essa compreensão, expandindo o campo teórico e conceitual estudado ao longo do curso de Rádio, TV e Internet. No entanto, para além dos apontados desenvolvidos ao longo desta pesquisa, abre-se aqui uma gama de outras questões, que permanece em aberto para pesquisas posteriores. Uma delas trata-se da relação do público com a série analisada. Afinal, por meio dos métodos e técnicas de pesquisa aplicados, buscamos apontar os elementos com potencial para despertar o sentimento nostálgico, mas entendemos que seria interessante complementar os resultados obtidos até aqui, revelando a relação dos diferentes públicos com a série.

REFERÊNCIAS

ATHAYDE, Marco Antonio Souza de. **Cinema de Animação no Brasil** - História e Indústria Moderna. 2013. 73 f. Monografia (Curso de Comunicação Social - Audiovisual) - Faculdade de Comunicação Social, Universidade de Brasília / DF, 2013.

BECKERMAN, Howard. Animation: The Hole Story. New York: Allworth Press, 2003.

BOYM, S. Mal-estar na nostalgia. **História da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography**, Ouro Preto, v. 10, n. 23, 2017. DOI: 10.15848/hh.v0i23.1236. Disponível em: https://www.historiadahistoriografia.com.br/revista/article/view/1236. Acesso em: 24 ago. 2022.

BUCCINI, Marcos, 100 anos da Animação Brasileira. **Revista Continente**, Recife: Cepe Editora, ano XVII, nº. 202, pp. 24-43, out/2017. Disponível em <https://revistacontinente.com.br/edicoes/202/cem-anos-da-animacao-brasileira>. Acesso em: 20 ago. 2022.

CRUZ, Lucia Santa; FERRAZ, Thalita. **Nostalgias e Mídia no caleidoscópio do tempo**. Rio de Janeiro: E-papers, 2018. 170p.

DE OLIVEIRA FERNANDES, F. E. **ANIMES BRASILEIROS: Um Estudo Acerca da Influência da Estética da Animação Japonesa Sobre Animadores Brasileiros**. [s.l.] Universidade Federal de Pernanburo , 2013.

DE SOUZA, J. C. A. **Gêneros e formatos na televisão brasileira**. São Paulo: Summus Editorial, 2015.

DO PRADO, L. G. M. **SÉRIE DE ANIMAÇÃO BRASILEIRAS: Expressçao e Gênero em O Show da Luna, Meu AmigãoZão e Irmão do Jorel**. [s.l.] Universidade de Juiz de Fora, 2019.

ECO, Umberto. *A Inovação no Seriado.* In:_____. **Sobre os espelhos e outros ensaios** 2. Ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989. p. 121-139.

ENRICO, Juliano. Irmão do Jorel, 2018. Entrevista concedida a Laryssa G. M. do Prado.

GALVÃO, Arnaldo. 100 anos da Animação Brasileira. Entrevista concedida a Marcos Buccini. **Revista Continente**, Recife: Cepe Editora, ano XVII, nº. 202, pp. 24-43, out/2017. Disponível em <https://revistacontinente.com.br/edicoes/202/cem-anos-da animacao-brasileira>. Acesso em: 20 ago. 2022.

GAMA, Marina Moreira da. A inserção dos países em desenvolvimento no mercado global de animação. **Revista do BNDES**, n. 42 p.133-140, dez./2014. Disponível em: https://web.bndes.gov.br/bib/jspui/bitstream/1408/5249/1/RB%2042%20A%20inser%c

3%a7%c3%a3o%20dos%20pa%c3%adses%20em%20desenvolvimento%20em%20mercado%20global.pdf. Acesso em: 22 ago. 2022.

GRAINGE, Paul. Nostalgia and style in retro America: moods, modes and media reclycling. **Journal of American Culture**, 23 (1). 2000, pp. 27 – 34. Disponivel em: https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1537-4726.2000.2301_27.x. Acesso em: 19 ago. 2022.

GOMES, Andréia Prieto. **História da animação brasileira.** Universidade do Estado do Rio de Janeiro: Rio de Janeiro, 20008. Disponível em: <https://docplayer.com.br/33927329-Historia-da-animacao-brasileira-andreia-prieto-gomes.html>. Acesso em: 09 set. 2022.

LEAL, Bruno Souza; BORGES, Felipe; LAGE, Igor. Experiências de nostalgia: de Stranger Things a Vozes de Tchernóbil, diferentes construções nostalgizantes. ln: CRUZ, Lucia Santa; FERRAZ, Thalita. **Nostalgias e Mídia no caleidoscópio do tempo**. Rio de Janeiro: E-papers, 2018. 170p.

MEDEIROS, Theresa; TELLES, Rebeca; VIEIRA, Lucas. Construções nostalgizantes: os elementos nostálgicos presentes na narrativa visual de Euphoria (HBO, 2019). ln: MUSSE, Cristina Ferraz; MDEIROS, Theresa; HENRIQUES, Rosali. **Nostalgias e memórias no tempo das mídias.** Juiz de Fora: Editora Insular, 2020. p. 199 - 228.

MITTEL, Jason. Genre and Television: from Cop Show to Cartoons in Amarican Culture. New York: Routledge, 2004.

NESTERIUK, S. **Dramaturgia de Série de Animação**. São Paulo: ANIMATV, 2011.

NIEMEYER, Katharina. O poder da nostalgia. ln: CRUZ, Lucia Santa; FERRAZ, Thalita. **Nostalgias e Mídia no caleidoscópio do tempo**. Rio de Janeiro: E-papers, 2018. 170p.

ROBINSON, Chris. Animators Unearthed: a Guide to the Best of Contemporany Animation. London: Continuum Press, 2010.

SACRAMENTO, Igor. MofoTV: um arquivo *online* de nostalgia. ln: CRUZ, Lucia Santa; FERRAZ, Thalita. **Nostalgias e Mídia no caleidoscópio do tempo**. Rio de Janeiro: E-papers, 2018. 170p.

"Turma da Mônica" vira série live action no Globoplay. Disponível em: <https://gshow.globo.com/tudo-mais/pop/noticia/turma-da-monica-vira-serie-live-action-no-globoplay.ghtml>. Acesso em: 22 jun. 2023.

WILSON, Janelle L. **Nostalgia: Sanctuary of Meaning**. Minneapolis, Minnesota, USA: University of Minnesota Publishing, 2014.