

## **CARICATURA E CULTURA CARTOON EM “IRMÃO DO JOREL”: uma crítica metamidiática do cotidiano.<sup>1</sup>**

## **CARICATURE AND CARTOON CULTURE IN JOREL’S BROTHER: a metamedia critique of everyday life.**

Pedro Antun Lavigne de Lemos <sup>2</sup>  
Bruno Guimarães Martins <sup>3</sup>

**Resumo:** “Irmão do Jorel”, com estreia em 2014, foi a primeira série original brasileira e latino-americana produzida e distribuída pelo Cartoon Network. Seus primeiros esboços surgiram na revista “Quase” e alguns de seus personagens surgiram em programas na “TV Quase”, na MTV Brasil e no YouTube. Neste artigo, investigamos estas passagens midiáticas dos quadrinhos impressos à animação seriada televisiva, especialmente ao explorar a resiliência da caricatura que atravessa temporalidades e meios de comunicação, preservando sua potência de crítica política. A animação *Irmão do Jorel* constrói uma divertida autocrítica geracional a partir da caricatura de uma época, e estabelece relações entre mídia e violência em seus cenários, personagens e tramas. Os indícios da historicidade do desenho, que se manifestam nas caricaturas associados à cultura cartoon e à herança de uma cultura do humor televisivo, permitem analisar como o efeito cômico do desenho se apoia numa crítica metamidiática.

**Palavras-Chave:** Caricatura. Desenho animado. Historicidade. *Irmão do Jorel*.

**Abstract:** “Irmão do Jorel”, premiering in 2014, was the first original Brazilian and Latin American series produced and distributed by Cartoon Network. His first sketches appeared in the magazine “Almost” and some of his characters appeared in programs on “TV Quase”, on MTV Brasil and on YouTube. In this article, we investigate these media transitions from printed comics to television serial animation, especially by exploring the resilience of caricature that crosses temporalities and media, preserving its power of political criticism. The animation *Irmão do Jorel* builds a fun generational self-criticism based on the caricature of an era, and establishes relationships between media and violence in its settings, characters and plots. The signs of the historicity of the drawing, which are manifested in the caricatures associated with cartoon culture and the heritage of a culture of television humor, allow us to analyze how the comic effect of the drawing is based on metamedia criticism.

**Keywords:** Caricature. Cartoon. Historicity. *Jorel’s Brother*.

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Cultura das Mídias. 34º Encontro Anual da Compós, Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba - PR. 10 a 13 de junho de 2024.

<sup>2</sup> Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais, pedro.lavigne1@gmail.com.

<sup>3</sup> Professor do Programa de Pós-graduação em Comunicação Social da UFMG, doutor, brunomartins@ufmg.br

## 1. Introdução

Construída a partir de uma dinâmica de intermedialidade, saltando de uma revista de quadrinhos alternativa para a grade de programação televisiva, *Irmão do Jorel* foi a primeira série original do *Cartoon Network* criada por um brasileiro, Juliano Enrico. Lançada em 2014 e contando atualmente com cinco temporadas, o que indica seu sucesso diante do público, apresenta cenários e personagens ambientados nas duas últimas décadas do século XX e faz, em alguma medida, a caricatura de uma época — o que parece motivar parte de seus efeitos cômicos. Ainda como uma história em quadrinhos, *Irmão do Jorel* foi lançado na revista Quase (FIG. 1), publicada de forma independente por um coletivo de estudantes dos cursos de Artes e Comunicação Social da Universidade Federal do Espírito Santo, de 2002 a 2009. Para integrar o quadro de animações originais do *Cartoon Network*, *Irmão do Jorel* foi a primeira série brasileira e latinoamericana a vencer uma seleção inédita da emissora no Brasil, realizado em 2009 no Fórum Brasil – Mercado Internacional de Televisão.



FIGURA 1 – Quadrinho do Irmão do Jor-El (conforme título original), ainda associado ao universo da revista Quase.  
FONTE - Página do Facebook da Quase. Acesso em 23/02/2025.

Seja em sua versão de tirinhas ou no desenho animado (FIG. 2), há um aspecto notadamente autobiográfico e caricatural no cerne da narrativa de *Irmão do Jorel*. O retrato de uma família de classe média brasileira nos anos 1980 perpassa de modo significativo a experiência e a imaginação de Juliano Enrico. Vejamos algumas das referências que foram transfiguradas pelo autor para o universo ficcional de *Irmão do Jorel*. O nome de seu irmão mais velho, chamado Jor-El, foi escolhido em homenagem ao personagem criado por Jerry Siegel e Joe Shuster para ser o pai do protagonista nas histórias do Superman, do universo da DC Comics; por sua vez, seu cachorro chama-se Tosh, em referência ao cantor jamaicano Peter Tosh. Como em uma versão cômica da novela *O médico e o monstro*, de Robert Louis Stevenson (1884), suas duas avós apresentam duas personalidades completamente distintas, uma demonstra doçura e cuidado, enquanto a outra comporta-se com irreverência transgressiva. São colagens livres e subjetivas, que sugerem passagens e imbricamentos entre cultura pop e cotidiano, entre desenho animado e experiência, entre memória e tempo presente. Não ambicionamos esmiuçar a dimensão autoral ou biográfica do criador de *Irmão do Jorel*, mas nos parece importante ter como ponto de partida a noção de que esta animação articula a experiência singular de um jovem de classe média brasileira com as múltiplas restrições do complexo dispositivo midiático multinacional *Cartoon Network*.

Pensando nas sociedades marcadas pela disseminação constante de conteúdo midiático e, mais especificamente, na circulação massiva de desenhos animados televisivos, que podem ser pensados a partir do que pretendemos configurar como *cultura cartoon*, achamos necessário problematizar como estes conteúdos específicos se relacionam com questões sociais concretas. Nos parece que desenhos animados televisivos, sobretudo os que se referem a um público infanto-juvenil<sup>4</sup>, não são normalmente associados a problemáticas estéticas e políticas do

<sup>4</sup> Os desenhos do Cartoon Network são, na classificação indicativa estadunidense *TV Parental Guidelines*, ou Orientação Parental de TV, classificados no máximo como TV-PG, que compreende programas que podem não ser adequados a crianças menores sem a orientação dos pais. Desenhos como o Hora da Aventura, Steven Universo, Apenas um Show, O Incrível Mundo de Gumball e Jovens Titãs Go!, se enquadram nessa categoria, que também compreende desenhos animados como Os Simpsons e Dragon Ball. Entretanto, a maior parte da programação do canal está classificada entre TV-Y7, que compreende programas não recomendados para menores de 7 anos, e TV-G, com programas recomendados para todos os públicos. Johnny Bravo, A Vaca e o Frango, Turma do Bairro, Meninas Superpoderosas, Laboratório do Dexter, Ben 10, Terríveis Aventuras de Billy e Mandy e Du, Dudu e Edu estão distribuídos nessas últimas categorias, assim como desenhos como Pokemon, Tom & Jerry e Os Flintstones. No site oficial do Irmão do Jorel, o perfil de audiência do programa define como público alvo pessoas de 8 a 11 anos de idade.



cotidiano, sendo geralmente posicionados como um subproduto que integra uma manifestação cultural distante da crítica social relevante. Reivindicamos justamente o contrário, ao apontar seu potencial significativo de leitura e reescrita de políticas da vida em comum. Para tanto, desejamos destacar uma herança histórica dos desenhos animados televisivos que nos remetem à caricatura e às histórias em quadrinhos, formas que habitaram a cultura gráfica impressa, seja em formatos mais tradicionais como jornais e revistas, sejam em publicações que podem ser inscritas em uma tradição de apropriação da própria cultura midiática com os *fanzines*, como é o caso da revista *Quase*, que abrigou a primeira publicação de *Irmão do Jorel*.



FIGURA 2 – O núcleo familiar no desenho animado *Irmão do Jorel*, na vinheta de abertura do desenho.  
FONTE - Canal do YouTube do Copa Studio. Acesso em 24/02/2025.

Dorfman e Mattelart (1977), na obra de análise crítica das histórias em quadrinhos da Disney, discutem as dimensões ideológicas da indústria cultural, revelando como processos políticos se encontram estruturados em criações midiáticas produzidas inicialmente para se tornarem formas populares de entretenimento. Certamente, trata-se de uma crítica que apresenta sua própria historicidade, e que não considera toda uma série de artistas e de publicações que aproximaram-se da linguagem dos quadrinhos a partir de uma visão contracultural, constituindo um movimento que ficaria conhecido como *underground*. Lançada por Robert Crumb em 1968, a revista *Zap* pode ser tomada como um marco desta história. Traços desta tradição crítica podem ser identificados em animações contemporâneas consagradas e longevas

como *Os Simpsons* (1992), *South Park* (1997) e *Uma Família da Pesada* (1999), que fazem relativo sucesso no Brasil.

Diante desta breve introdução e histórico, pretendemos configurar a animação *Irmão do Jorel* como um produto midiático que, mesmo sendo inicialmente desenvolvido para o público infanto-juvenil no contexto de difusão do *Cartoon Network*, tematiza questões complexas e necessárias à estruturação da vida conjunta dos sujeitos, a partir das representações e das referências diversas que se subvertem ou se reafirmam nas imagens. Trata-se então de uma animação que, a despeito de ser classificada como comédia infanto-juvenil, abriga em sua narrativa auto reflexões críticas a respeito de sua própria cultura midiática, abrindo uma possibilidade de compreender o consumo midiático e a própria mídia como um campo de disputas de sentido, apresentando ao espectador uma experiência simultaneamente particularizada e territorializada, capaz de refletir sobre os conflitos geracionais de uma forma mais ampla, sobre os campos de disputa pelo sentido, como o próprio campo midiático que estrutura o viver-juntos — expressão que tenta dar conta da complexidade política da vida cotidiana como lugar de ação, de construção da subjetividade e de exercício da alteridade.

Ao compreender desenhos animados como textualidades podemos compô-los como parte de processos comunicacionais mais amplos e dinâmicos, evidenciando sua potência enquanto sintoma temporal e historicamente localizado de modos coletivos de existência, escapando a análises fechadas ou funcionalistas. A textualidade, como um modo de apreender os acontecimentos, fenômenos sociais e as relações que se mesclam e se evidenciam no texto (LEAL, 2018), nos serve como ponto de partida para analisar como os discursos articulados em *Irmão do Jorel* permitem ao espectador compreender processos de historicidade da mídia, da política e do humor na contemporaneidade.

A revista *Quase* e o *Cartoon Network* situam o desenho animado em processos comunicacionais emaranhados de relações que podem ser consideradas como ecossistêmicas, conforme a definição de Carl Suby (2019), à medida que observamos uma dupla relação de *Irmão do Jorel* com os universos produtivos do *Cartoon Network*, por um lado, e da *TV Quase*, por outro. Em termos políticos e narrativos, é expressivo como o *Irmão do Jorel* dialoga com outros desenhos do *Cartoon Network*, principalmente aqueles que compartilham uma existência geracional marcada pelo lançamento de *Hora da Aventura* (2010), ao amalgamar elementos que vão estar na base das animações da emissora, tais como uma forma mais evidente de continuidade, uma maior atenção às músicas e uma tendência mais progressiva

com relação às identidades (SUBY, 2019) — sobretudo nos aspectos relacionados ao gênero. Por outro lado, *Irmão do Jorel* é diretamente influenciado e estruturado no tipo de comédia da *TV Quase*, que varia do grotesco ao nonsense, da crítica ao absurdo. Compreender algumas das fronteiras que estão em ação no universo e nos ecossistemas que circulam o desenho animado nos permite abordar a complexidade dos textos que existem em suas condições peculiares de temporalidade e de sentido, sem deixar de integrar o conjunto do qual fazem parte (LEAL, 2018), seja enquanto evidência de um tempo, seja enquanto processo comunicativo de construção discursiva da realidade (SOARES, 2009) ou de distribuição de um comum (SODRÉ, 2014). Esses são os argumentos que nos parecem mais relevantes, aqui, para compreender a cotidianidade midiática em sua natureza política, simultaneamente como estrutura e sintoma.



FIGURA 3 – Capas da revista Quase. Da esquerda para a direita: edição #1, de 2003, edição #6 de 2004, edição #9, de 2006.

FONTE - Acervo pessoal.

Compreender a natureza política do desenho animado significa explicitar algumas questões problemáticas representadas e que podem ser reconhecíveis no espectro da experiência contemporânea dos sujeitos. Por exemplo, quando nos referirmos às diversas construções de sentido acerca de uma percepção interseccional do cotidiano sobre papéis sociais de gênero, questões raciais e localização geográfica, temas que são representados com frequência em alguns desenhos animados como *Irmão do Jorel*. A dimensão política de *Irmão do Jorel*, que existe na convergência dos ecossistemas do *Cartoon Network* com a *TV Quase*, parece se apoiar quase que inteiramente na reconstrução satírica da experiência de um tempo

contemporâneo, que é marcado justamente pela aderência quase que absoluta da mídia na centralidade da vida social. Daí um humor que se fundamenta na sátira constante com uma cultura das mídias, ou, mais precisamente, da hipermediatização da vida, e consequentemente das violências e contradições inerentes a tais esquemas de mediação. Podemos observar esse tipo de paródia midiática, ou metamidiática, já nas capas da revista *Quase* que, com frequência, se pautavam na desconstrução ou na ironia desse universo pop, como pode ser observado na FIG. 3 com as paródias com o filme *Fantasia* (1940), da Walt Disney Productions, com a erotização das personagens da *Turma da Mônica* de Maurício de Sousa, e com o quadro expressionista de Edvard Munch, *O Grito* (1893).

Entendemos, a partir de Appadurai (1996), que a imaginação é uma das formas pelas quais os sujeitos se relacionam com o futuro, expressando suas subjetividades e organizando os sentidos que se constroem e se reformulam no cotidiano. Não seria essa energia cotidiana e social da imaginação, enquanto parte de um processo temporal, que nos permitiria apreender o efeito estético que se movimenta nas textualidades do desenho animado? Por efeito estético, compreendemos modos pelos quais o desenho animado pode afetar seus espectadores, ou seja, como pode, no caso de *Irmão do Jorel*, implicar em uma sensibilização crítica da mídia, em subjetivação identitária ou mesmo em consciência política, através da representação e construção do humor, das ambiências cotidianas e de um certo retrato geracional do mundo hipermediatizado. Esse trabalho imaginativo opera a partir da apropriação de referências e de uma poética da caricatura, capaz de articular elementos subjetivos e comuns em sua expressão cômica. Em meio à percepção de que há um nível afetivo a partir do qual os desenhos se tornam significativos e podem se misturar às referências que guiam os sujeitos em processos fundamentais da vida (tais como a formação identitária e a construção de laços sociais), buscamos compreender como que *Irmão do Jorel* fala — e ri — da vida conjunta.

## 2. Caricatura como técnica e conceito de uma política metamidiática

Pensar uma antropologia da imagem a partir de desenhos animados envolve refletir sobre como esses desenhos exploram o universo da contracultura e da cultura pop, construindo uma dimensão crítica que não se resume a esquemas de representação, mas que objetivamente brinca com categorias do mundo — ou do comum. No caso de desenhos animados televisivos, e mais especificamente no caso do *Irmão do Jorel*, nos parece difícil pensar uma historicidade das imagens sem passar pela caricatura como o fundamento estilístico de um desvio do modo



de observação e de representação do mundo. Gombrich (1995), explorando o surgimento da caricatura, percebe justamente a passagem — técnica e conceitual — da ideia de uma imitação do mundo visível para a da exploração da própria faculdade imitativa. Estamos, portanto, considerando simultaneamente uma transformação nos modos da mímese e uma passagem da ênfase num mundo visível para a ênfase num mundo sensível que existe no interior das imagens, e que, pela técnica caricatural, se tenta revelar através do tensionamento da fisionomia humana. A plasticidade de desenhos animados, com personagens e cenários que esticam, contraem, distorcem e misturam formas e corpos, parece operar nessa lógica estilística que explora efeitos de expressão fisionômica a partir do humor e do grotesco, em uma dinâmica de exagero e simplificação que brinca com o Real, ou com a Natureza, para expor aparências e relações ocultas entre as coisas.

Na leitura de Gombrich (1995, p. 364), a caricatura retrato, marcada pelos desenhos dos irmãos Carracci no século XVI, teria surgido tardiamente, entre outros motivos, pelo medo “mágico” de brincar com a fisionomia, ou seja, de profanar a imagem e semelhança do divino. O interesse no caricatural, e no que parece perdurar desse estilo pictórico nos desenhos animados contemporâneos, está justamente na compreensão de como esse conjunto técnico e estilístico pôde se estruturar inicialmente nessa dualidade de uma nova percepção entre semelhanças e equivalências, e de novas liberdades sociais e políticas que possibilitam um tipo de imaginação sobre a fisionomia humana, ou seja, que permitem o brincar mágico e fantástico com o imaginário.

A imaginação, enquanto categoria intuitiva de relação do ser humano com um sentido de tempo, conforme Appadurai (2013), seria também a operação mental constitutiva dos nossos modos de perceber e construir relações ocultas nas imagens, misturando camadas de sentido e temporalidades na relação desenho-mundo. Talvez a caricatura seja um dos estilos-chave, nesse sentido, que ancoram o processo histórico do surgimento de uma tradição crítica e política dos desenhos contemporâneos, sejam eles animações, histórias em quadrinhos, zines, cartuns ou croquis, e que, de forma expressiva, atravessam a existência da primeira animação brasileira no Cartoon Network.

No livro *A History of the Comic Strip* (1974), que reúne artigos de diferentes pesquisadores franceses e norte-americanos, o organizador Pierre Couperie (1974, p. 9) compreende que o desenho animado, o cinema e o quadrinho, que surgem — pelo menos enquanto estéticas mais consolidadas — de forma simultânea e mais ou menos independente



no séc. XIX, encarnam uma tendência profundamente arraigada e subjacente a todo o século, o que nos leva a pensá-los como modos expressivos e técnicos modernos por excelência. Não parece exagerado pensar, nesse sentido, que um certo espírito de uma modernidade ocidental, com suas lógicas industriais de reprodução e seus modos de vida menos cartesianos do que barrocos, se vê amalgamado nessas três inovações técnico-estilísticas. Não à toa, Edwin George Lutz (2024), em seu livro *Animated cartoons: How they are made, their origin and development*, publicado pela primeira vez em 1920, vai mostrar a fotografia, com a possibilidade da captura físico-química e quase instantânea da luz, como uma tecnologia emblemática que vai estabelecer não apenas as bases materiais do cinema, com o desenvolvimento das experiências de imagens em movimento a partir do fenômeno da permanência da visão, mas vai alterar significativamente todo um cenário — e portanto, um mercado — da produção gráfica moderna. Não só a inovação narrativa, com a publicação e popularização das primeiras histórias ilustradas de Rodolphe Töpffer, em 1833, que vão possibilitar a popularização de termos como histórias em quadrinhos, bandes dessinées, graphic novels ou comic strips, mas também as novas formas de impressão, com a fotogravura e a impressão a cores, e outros materiais e técnicas que passam a ter valor no campo da arte, com a progressiva introdução da caneta como instrumento por excelência do cartunista (COUPERIE, 1974), vão dar as bases para a efervescência de novas culturas comunicacionais no séc. XX, que vão repercutir profundamente na cultura pop televisiva contemporânea.

A fotografia e a possibilidade de captura do mundo exterior, agora com um esforço técnico significativamente menor e com muito mais velocidade do que nas técnicas clássicas de ilustração, parece ser emblemática na constituição ampla das culturas gráficas modernas e, por extensão, contemporâneas. Na percepção de Lutz (2024, p.12), a fotografia amplia o horizonte da expressão humana de um modo que não depende das “variações nas habilidades individuais ou intenção, mas antes na precisão dos meios materiais”. Não se trata de discutir aqui a técnica e a habilidade implicada na produção imagética da fotografia, mas sim da possibilidade de pensar a tecnologia fotográfica como símbolo e sintoma de um processo transformação nos regimes escópicos de uma modernidade ocidental, que passa a dar mais espaço e, em alguma medida, valor para o desenvolvimento de uma cultura gráfica que passa ao largo de uma intenção de ilusão da realidade ou de cópia da natureza. Há, talvez, a abertura para produções gráficas que estabelecem a mimese em outras bases, como parece ser o caso dos estudos fisionômicos que abriram as portas para a experimentação com a caricatura.

Note que a construção das bases técnicas, estilísticas e ideológicas dessa cultura gráfica em efervescência no séc. XIX, nas Américas e em parte da Europa, não se estabelece, evidentemente, sem controvérsias e hierarquias no campo da arte. Burne Hogarth, na introdução do livro organizado por Couperie (1974)<sup>5</sup>, fala sobre as reações de desdém e desprezo que o cartoon ou a comic strip provocam no meio artístico, mesmo entre os segmentos da, recente à época, Pop Art, que, apesar de utilizar dos modos de fazer e reproduzir do cartoon, defendiam discursos que o separava, como “forma arquetípica de cultura de massa na mídia de massa”, da “arte legítima” produzida por artistas de vanguarda. Evidentemente, há um profundo desenvolvimento de público e mercado no universo cultural que hoje poderíamos localizar o cartoon, seja enquanto animação televisiva, cinema ou em formato impresso, com o sucesso comercial dessa cultura atestado por eventos de grande porte como a San Diego Comic-Con, inaugurada em 1970 nos Estados Unidos, ou a CCXP (Comic Con Experience), já com mais de 10 anos no Brasil. De qualquer modo, mesmo com a comprovação de um sucesso de público e crítica, quando falamos do universo de uma cultura cartoon, estamos falando de uma cultura que se realiza em modelos de produção industrial, conforme regras gerais e específicas de distribuição, e que se diferencia, hierarquicamente, de outras formas artísticas, expressivas ou comunicativas como as das Belas Artes.

A ilustração, condicionada, conforme Couperie (1974), a um lugar de marginalidade nas histórias pré-modernas, parece ser reintegrada à vida da narrativa textual no início do século XIX, na França, curiosamente pela volta do uso da xilogravura. Texto e ilustração, portanto, em algum sentido, imagem e narrativa, haviam se divorciado pela ascensão de outras técnicas de impressão, como a da gravura em cobre e da litografia, o que é corroborado pelos estudos de Lutz (2024), que compreende que, na história da arte ocidental, os métodos delineatórios e da inscrição de símbolos — respectivamente, a representação gráfica e a escrita — atuaram como formas concorrentes de transmissão de saber. Entretanto, não foi o uso corrente da xilogravura, na Europa do século XIX, que vai, segundo Couperie (1974), estabelecer as bases ancestrais disso que estamos delimitando como um universo cartoon, ou, para nos atentarmos a preocupação imediata de Couperie *et all*, da comic strip. Ao invés disso, o autor reconhece no livro, no álbum fotográfico, no poster e, talvez principalmente, no jornal diário os antepassados do que hoje conhecemos como histórias quadrinhos ou tirinhas. Nos parece

---

<sup>5</sup> Tradução nossa.

simbólico que o jornal diário seja, por excelência, um dos meios que vai permitir o reencontro estilístico do texto com a imagem, principalmente através de formas narrativas cartoon, ou cartunescas, que vão, de algum modo, se ancorar numa trajetória crítica, reflexiva ou política da caricatura, como veremos a seguir.

Antes, cabe aqui uma breve elucidação das terminologias que estamos utilizando neste estudo, até o momento tentando acompanhar os usos específicos dos autores que citamos. Entendemos que o termo cartoon, que inclusive nomeia o principal canal de transmissão associado ao objeto deste estudo, pode ser e efetivamente é utilizado para se referir tanto a ilustrações e peças gráficas quanto para desenhos animados televisivos ou cinematográficos. No dicionário online Michaelis em português, o vocábulo cartoon é considerado um substantivo masculino de etimologia inglesa que nos direciona à sua versão aportuguesada *cartum*. Este último, por sua vez, apresenta duas definições: a) a de “narrativa humorística ou anedota gráfica, expressa através de caricatura e normalmente destinada a ser publicada em jornais e revistas”; e b) “desenho animado, com ou sem legendas”. Já no dicionário online Houaiss, temos quatro definições, duas delas (a e c) bem semelhantes às do Michaelis: a) a de “desenho humorístico ou caricatural, espécie de anedota gráfica que satiriza comportamentos humanos, geralmente destinada à publicação jornalística”; b) “história em quadrinhos, geralmente humorística”; c) “desenho animado”; e d) “vinheta cômica”.

O Online Etymology Dictionary apresenta a origem do termo cartoon a partir do italiano *cartone* ou do francês *carton*, que faria referência ao desenho feito em uma folha de papel espessa, como rascunho ou planejamento para uma obra de arte. O termo, como uma variação inglesa de palavras originárias em línguas latinas, faria referência tanto ao papel de alta gramatura para esquetes, quanto às próprias ilustrações e croquis feitos nesses papéis. Para Lutz (2024), pelo menos à época da primeira edição de seu livro sobre desenhos animados, o uso mais frequente do termo estaria associado à ilustração impressa com alguma conotação política, em geral fazendo uso da caricatura. Pelo menos as animações de Winsor McCay, pioneiras nas salas de cinema, com seu filme parcialmente animado, *Little Nemo*, de 1911, o termo cartoon também passa a ser associado com filmes de animação, já que o autor faz referência a si mesmo como cartunista (FIG. 4).



FIGURA 4 – Cartela com créditos do filme Little Nemo (1911), de Winsor McCay.  
FONTE - Canal Iconauta no Youtube. Acesso em 23/02/2025.

É devido à evidência dessa dupla significação, entre animação e ilustração estática, que passamos a utilizar, para os fins de exploração dessa pesquisa, o termo cultura cartoon, para fazer referência a tal parcela de uma cultura gráfica em intersecção com uma cultura pop midiática ocidental, que vai incluir desenhos animados e quadrinhos, em seus diferentes gêneros e formatos. A demarcação dessa cultura cartoon enquanto universo gráfico ocidental é importante, não para isolar as produções inspiradas no modelo ocidental ou para negar as muitas intersecções com um universo gráfico oriental, mas para não ignorar a evidência de que tais culturas gráficas se desenvolvem em bases distintas, com diferentes processos históricos. Nesse sentido, utilizamos a expressão desenho animado para fazer referências aos cartoons animados televisivos ou cinematográficos, independente da técnica de animação utilizada, seja ela com ilustrações, stop motion ou computação gráfica. Já para fazer referência ao cartoon estático, enquanto comic strip, tirinhas, banda desenhada, história ilustrada ou graphic novel, utilizamos o termo quadrinhos, que compreendemos que resume com uma amplitude satisfatória esse gênero de expressão gráfica.

Como afirmamos, Gombrich (1995) considera que uma das mudanças mais importantes para a exploração e desenvolvimento do campo pictórico da caricatura, entendida aqui como condição para a constituição dessa cultura cartoon moderna e/ou contemporânea, foi o deslocamento de uma mimese centrada na representação do espaço e no desenvolvimento da



perspectiva, que tem como marco as obras e estudos de Brunelleschi no período conhecido como o quattrocento italiano, para outros focos de imitação e/ou representação da Natureza. Assim, o que possibilita o desenvolvimento da caricatura enquanto estilo não seria, evidentemente, uma imitação fiel, ou em algum sentido fotográfica, do mundo visível, e sim o desvelar de um mundo das aparências, das relações ocultas do universo do sentido e das semelhanças, a partir principalmente do estudo das fisionomias e da expressão humana — e, portanto, do que elas representam simbólica e conceitualmente. Em linha de raciocínio semelhante, Picado e Neri (2012, p.149) compreendem que a base do humor gráfico dos quadrinhos estaria manifesta primariamente nas funções atribuídas à caricatura, isto é, como “parte de uma economia textual associada à construção de personagens”. A construção ou representação de tipos, personagens e estereótipos seria, portanto, a pedra fundamental da historicidade dos cartoons, compreendendo o progressivo desenvolvimento, conforme observado por Gombrich (1995), do efeito de expressão fisionômica e da possibilidade de simplificação do traço. Essa “economia da sobrecarga plástica”, para usar o termo de Picado e Neri (ibidem), parte do princípio de que a ilusão de vida pode prescindir da ilusão de realidade, que Gombrich (1995, p. 356) atribui duplamente à experiência de gerações de artistas com efeitos de pintura e à uma disposição do público em aceitar a simplificação.

Parece uma afirmação óbvia considerar que o sucesso da caricatura enquanto estilo expressivo e comunicativo dependa tanto da experiência técnica quanto da experiência do público, mas nos parece produtiva a perspectiva de que há, portanto, na experiência do sujeito moderno, uma predisposição em aceitar — podemos supor, em entender e se identificar em — elaborações simplificadas, grotescas, exageradas, deformadas ou nonsense. Se podemos falar em uma economia plástica, em relação às ilustrações caricatas comparadas às pinturas renascentistas do século XV e XVI, por exemplo, talvez não seja exagero pensar numa certa economia narrativa, em comparação às grandes obras do cinema — como comparar *Apocalypse Now* (1971), *Era Uma Vez no Oeste* (1968) ou *Cidadão Kane* (1941), com as desventuras atrapalhadas, cômicas, situacionais, econômicas de *Irmão do Jorel*? Evidentemente, há uma dimensão hierárquica na percepção social do significado do cinema e da TV, do drama e da comédia, da atuação e dos desenhos animados que, no caso de desenhos animados televisivos cartoon, estabelece as bases narrativas a partir de uma lógica mais informal do ponto de vista da construção de sentido. Ou seja, não é que as imagens, sobretudo nesse tipo de humor gráfico ou visual, se constituem de algum modo aquém do sentido ou da política, mas sim, ao contrário,

que elas se constituem politicamente a partir da predisposição do público de preencher as lacunas narrativas e sensíveis de uma narrativa econômica, de uma elaboração imagética simplificada, mas que estabelece uma relação entre coisas aparentemente desconexas no mundo. Esse princípio narrativo relacional dialoga, no caso de Irmão do Jorel, com a estrutura metalinguística — ou metamidiática — do humor produzido na TV Quase.

### 3. A caricatura plástica de Irmão do Jorel

Duplamente como cartoon, na passagem dos quadrinhos para a televisão, Irmão do Jorel compõe o quadro das animações originais produzidas pelo Cartoon Network, como produto da Lei da TV Paga, a Lei nº 12.485/2011, que força um mínimo de horas de exibição de conteúdo nacional nos canais de TV por assinatura, mesmo que o Cartoon Network já invista em produções brasileiras desde 2004 (HOLZBACH, 2019). A base da sua trama consiste nas aventuras de um protagonista sem nome, que é o filho mais novo de uma família de classe média, e que vive à sombra do sucesso absoluto de seu irmão mais velho, Jorel. As aventuras do protagonista, a personagem Irmão do Jorel, costumam envolver situações corriqueiras e banais na experiência de uma criança brasileira de classe média, como ir ao shopping, brincar no recreio ou ir ao cinema, mas com frequência a trama tende a bagunçar as fronteiras entre o ordinário e o fantástico. Como, por exemplo, a simples tentativa de gravar uma de suas séries favoritas no aparelho videocassete de sua avó Gigi, faz com que a personagem Irmão do Jorel seja envolvida numa batalha épica entre os Microwave Warriors e uma versão colossal do Shakespearito – seus dois programas favoritos na TV – que começaram a destruir uma cidade no Japão. Nessa ocasião, o protagonista é acompanhado na batalha pela sua melhor amiga, Lara, que havia acabado de mudar para o país sem que eles pudessem se despedir, e a situação fantástica serve como palco para trabalhar o luto e a despedida deles. Neste exemplo, temos não só a justaposição do ordinário e do fantástico na diegese do cotidiano do Irmão do Jorel, que é literalmente transportado da banalidade da sala de estar para a luta épica que faz referência ao gênero televisivo dos *tokusatsus*<sup>6</sup>, mas também uma justaposição semelhante na

---

<sup>6</sup> Modelo de produção televisiva e cinematográfica japonesa, com muitos efeitos especiais, que inclui desde os filmes do Godzilla de meados dos anos 1950, até as populares séries live-action de super heróis como National Kid, Ultraman, Jaspion, Changeman, Flashman, Jiraiya, Lion Man e Kamen Rider Black, para citar as séries populares na televisão brasileira entre as décadas de 1960 e 1990. Derivada dos Super Sentai, Power Rangers é uma franquia norte-americana de tokusatsus que ainda faz relativo sucesso com o público brasileiro.

expressão confusa dos afetos de uma criança que tenta lidar com a saudade e o amor pela sua melhor amiga.



FIGURA 5 – Os Microwave Warriors. Da esquerda para a direita: Microwave Total Flux, Microwave Tostex, Microwave Nitro e Microwave Defrost.

FONTE - Irmão do Jorel: Eject Especial. 26º episódio da 2ª temporada. Disponível na HBO Max.

Se os Microwave Warriors (FIG. 5) fazem referência à presença da cultura televisiva japonesa no imaginário midiático do Brasil, sobretudo dos anos 1980, com a colagem de elementos de *tokusatus* e *animes*, como Power Rangers, Dragon Ball Z, Cavaleiros do Zodíaco e Sailor Moon, além da dupla francesa de música eletrônica Daft Punk, o Shakespearito (FIG. 6) faz uma paródia com a programação infantil da televisão pública brasileira, de caráter mais pedagógico. Shakespearito é uma colagem de elementos como o fantoche, que remete a programas dos anos 1990 da TV Cultura, como Rá-tim-bum e Cocoricó, e o cenário de Teletubbies, com o amplo gramado verde e o Sol com rosto, além de remeter foneticamente ao Chespirito, o programa humorístico mexicano de Roberto Gómez Bolaños, famoso no Brasil com as séries Chaves e Chapolin Colorado. Esse tipo de relação parece configurar, em Irmão do Jorel, um efeito estético-narrativo profundamente pautado na ironia e na caricatura, construindo uma dimensão cômica e/ou crítica que é principalmente metamidiática.





FIGURA 6 – Shakespirito (fantoche) em seu programa de TV.

FONTE - Irmão do Jorel: Embarque Nessa Onda. 16º episódio da 1ª temporada. Disponível na HBO Max.

O Palhaço Rambozo (FIG. 7) talvez seja a personagem que exemplifica de forma mais evidente esse tipo de relação caricatural de simplificação, na dimensão pictórica, aliada a uma complexificação das relações e ambiências que a imagem propõe no seu esquema de representação do mundo. Como representação da força policial e militar no desenho, Rambozo evoca não apenas os aspectos irônicos da figura do soldado, que trabalha cumprindo ordens cegamente, que é construído a partir de um ideal problemático de masculinidade e personifica uma violência objetiva, e muitas vezes fascista (FIG. 8), do Estado, mas que também introduz, na diegese do desenho, a ambiência histórica da Ditadura Militar Brasileira (de 1964 à 1985) — sobretudo quando Seu Edson, jornalista, ator e pai do Irmão do Jorel, diz que não confia nos palhaços, e que lutou contra quando eles estavam no poder<sup>7</sup>. A ridicularização da experiência histórica do militarismo brasileiro parece implicado justamente no que Gombrich (1995, p. 364) entende como a diferença entre semelhança e equivalência, que seria a descoberta teórica pressuposta no estilo caricatural. O semelhante no dessemelhante estaria, portanto, manifestado na relação entre soldados e palhaços de uma forma ampla, não apenas associando o papel do militar e da força policial ao do bobo, do ridículo, mas também na reafirmação de uma relação oculta de equivalência entre a violência policalesca e o

<sup>7</sup> Irmão do Jorel: Profissão Palhaço. 15º episódio da 1ª temporada. Disponível na HBO Max.



entretenimento midiático infantil, ambos vendidos amplamente como itens de consumo para públicos de uma mesma faixa etária. Amalgamada na mistura da personagem Rambo, conhecida a partir da interpretação de Sylvester Stallone, com o palhaço Bozo, da franquia norte-americana de entretenimento televisivo, parece haver um tipo de crítica estruturada no estilo caricatural, com seus modos de criação de tipos e de comparações cômicas.



FIGURA 7 – Rambozo (à direita) treinando uma turma na Escola de Palhaços.

FONTE - Irmão do Jorel: Profissão Palhaço. 15º episódio da 1ª temporada. Disponível na HBO Max.

A dimensão paródica dos nomes e títulos já é um recurso humorístico utilizado com certa frequência em Irmão do Jorel, seja em personagens como Rambozo e Steve Magal (FIG. 9) — que também assimila um superestímulo de violência de filmes de ação com a indústria do entretenimento de ícones da música pop, numa mistura paródica do ator Steven Seagal com o cantor Sidney Magal —, seja a partir dos títulos dos episódios, que fazem, muitas vezes, referência a obras clássicas do cinema hollywoodiano, como nos episódios Clube da Luta Livre, História Sem Começo, Meio e Fim e Natureza Totalmente Selvagem<sup>8</sup>, para citar apenas exemplos da primeira temporada. Em Rambozo, entretanto, temos a materialização pictórica da personagem narrada na canção Rambozo The Clown, do álbum Bedtime For Democracy (1986) da banda de punk rock estadunidense The Dead Kennedys. A crítica ao consumismo, ao american way of life e ao ideal controverso de masculinidade de toda uma indústria do

<sup>8</sup> Respectivamente, o 3º, 8º e 11º episódio da 1ª temporada.

entretenimento, seja em filmes como Rambo, seja em brinquedos como G.I. Joes, parece estar relacionada justamente à dimensão midiática de como esses produtos são consumidos, muitas vezes por públicos infantis, assim como nos programas televisivos do palhaço Bozo. A própria evocação da dupla ambiência dos regimes militares da América Latina com uma música que é incisiva na crítica ao militarismo norte-americano — como nos versos “*pull the string in his back, we win the war / that we never should have started at all*” — já é um modo do desenho animado refigurar e testar relações, exercendo um tipo de crítica que tem a ver com a liberdade para brincar e ridicularizar com categorias do mundo.



FIGURA 8 – Neste episódio, Rambozo evoca duplamente a ambiência da Ditadura Militar Brasileira e do fascismo.  
FONTE - Irmão do Jorel: Profissão Palhaço. 15º episódio da 1ª temporada. Disponível na HBO Max.



FIGURA 9 – Na diegese, Steve Magal é um ícone pop dos filmes de ação.

FONTE - Irmão do Jorel: Steve Vs Sidney. 19º episódio da 3ª temporada. Disponível na HBO Max.

A caricatura, aqui, serve como eixo para compreender a política que aparece em *Irmão do Jorel* à medida que estrutura conceitual e tecnicamente os dois principais ecossistemas compostos pelo desenho animado — a saber, *Cartoon Network* e *TV Quase*. A evidência de que o desenho animado não existe no vácuo, e sim como um complexo fenômeno comunicacional — e cultural, à medida que se insere e dialoga com um sentido de cultura pop —, se dá, pelo menos em parte, nessa constante negociação daquilo que é comum, daquilo que Sodré (2014, p. 215) vai considerar como um “nada constitutivo”, como o “despercebido imanente” que constitui a base imaterial de um nós. Se observarmos um outro ponto de contato interessante entre *Cartoon Network* e revista *Quase*, a partir da erotização das Meninas Superpoderosas (1998)<sup>9</sup> no *Guia Lacrado Quase de Novas Fantasiais Sexuais*, na publicação de número 7 da revista (FIG. 10), podemos perceber que a comparação cômica — ou, no caso, grotesca — se revela, para além da caricatura com ícones da cultura pop, como o Humberto Gessinger e o Chico Bento, mas pela ridicularização do próprio leitor à medida que o guia seria voltado para orientar, mesmo que ironicamente, o público. Desse modo, talvez não seja exagerado supor que a crítica produzida em meio ao cômico, nesse caso, se estabelece enquanto

<sup>9</sup> Um dos desenhos animados de maior sucesso do Cartoon Network, que foi ao ar de 1998 a 2005, com um reboot de mesmo nome em 2016.



crítica a uma geração — notadamente uma geração que tem suas referências constituídas exclusivamente pela mídia. É nesse sentido que Sodré (2014) aponta para uma esfera pública que perde gradualmente os ideais oitocentistas da ideologia cívica pautada em liberdade, igualdade e fraternidade, para aderir a uma esfera culturalizada, que é composta por entretenimento e conteúdos fragmentários de conhecimento, na qual a vida pública se converte em uma vida em público.

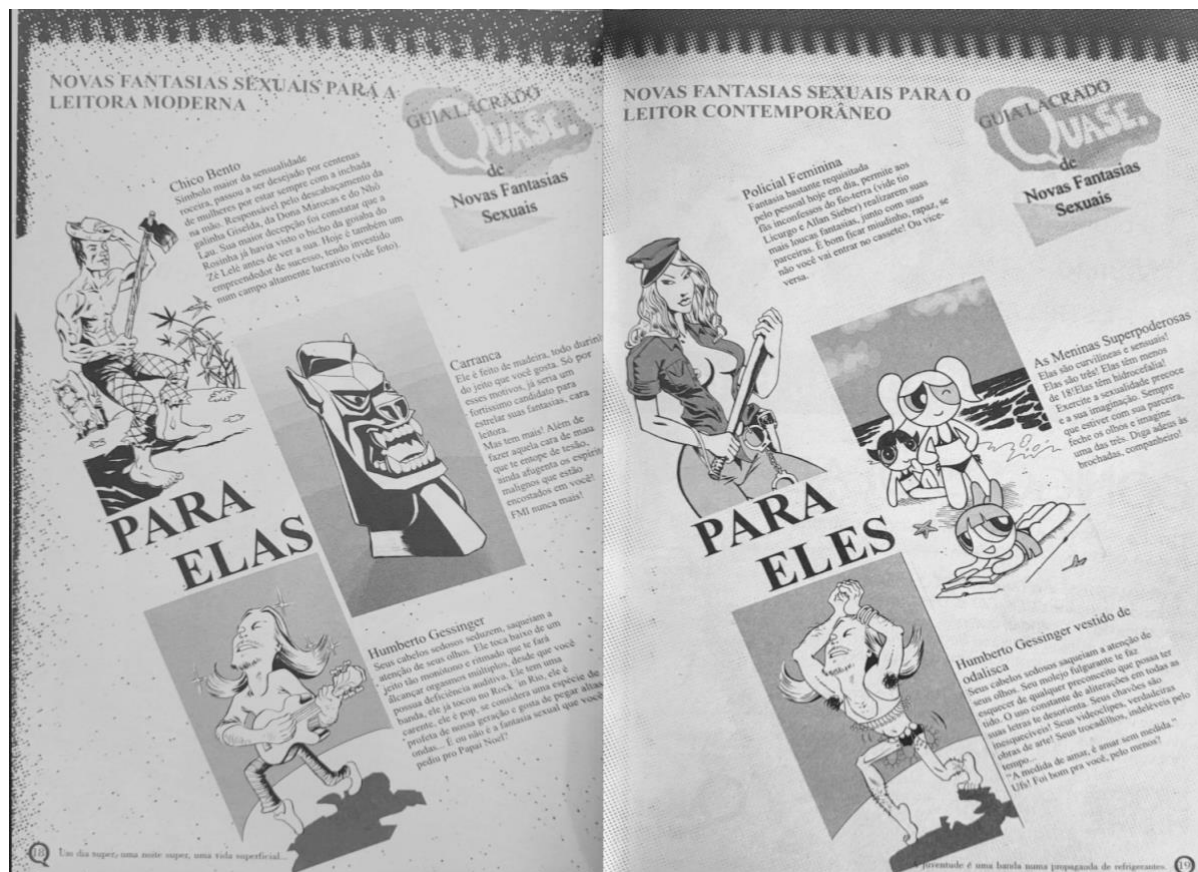


FIGURA 10 – Páginas 18 e 19 da revista *Quase* #7.  
FONTE - Acervo pessoal.

Em alguma medida, é desse processo histórico, sobre o qual se desenrola uma modernidade transformadora das constituições comunicativas e comunitárias, que a caricatura surge como técnica de origem numa possibilidade expressiva, que tenta dar conta de um cotidiano inundado por violências de ordem objetiva que estruturam as formas de mediação e representação do cotidiano. Seja em uma revista alternativa, seja enquanto herdeira do humor televisivo de esquetes, *Irmão do Jorel* parece duplamente revelador de uma dimensão política que se esconde no humor e ancora a caricatura no cotidiano, se debruçando sobre a paródia dessa própria esfera midiaticamente culturalizada e violentamente naturalizada.



#### 4. Considerações Finais

Este estudo faz parte de uma pesquisa em andamento que busca historicizar o tipo de humor — e de política — construído a partir de *Irmão do Jorel*. É curioso, para nós, como um desenho animado televisivo infantil, em suas produções lúdicas, pode trabalhar temas complexos e violentos sem deixar de dialogar com o ecossistema midiático do Cartoon Network. A caricatura, que compreendemos como um processo histórico desdobrado amplamente em outras produções originais do canal, parece impulsionada em *Irmão do Jorel*, pelo menos em sua capacidade de comentar criticamente sobre o absurdo que se assenta no cotidiano. Seja na violência que estrutura e se esconde nas corporações e produtos midiáticos, no exagero do imperativo de consumo ou na onipresença massiva dos meios de comunicação na esfera pública, a caricatura, o grotesco, o trash e o *nonsense* parecem modos possíveis de fazer sentido sobre o mundo. São, justamente, as circunstâncias de não-seriedade e despretensão na recepção, que, no avesso do que poderíamos pensar da dita Grande Arte, opera na afirmação do lúdico de desenhos animados televisivos ou de publicações independentes de quadrinhos, para reforçar as possibilidades de construção do sentido a partir da ironia, do humor, do nonsense e do fantástico, em oposição ao sério, institucional ou não fictício.

Essa circunstância de não-seriedade e despretensão pode ser uma das condições que reforça o que Silverstone (2005) considera como a experiência midiática da brincadeira, a partir da qual permitimos que a mídia brinque com as regras e categorias do Real e teste os limites do comum, dos lugares e papéis que ocupamos, bem como dos nossos modos de partilha material e sensível. Pensar que a mídia é uma experiência subjuntiva (idem, ibidem), ou seja, que se dá num campo das possibilidades, do *como se*, mas que aponta para o nível verbal da ação e da coabitação, não nos parece exagerado para entender o efeito estético da cultura cartoon enquanto dimensão simultaneamente material e teatral, técnica e poética, que constrói um lugar de brincadeira e suspensão do Real mas que aponta, por consequência, para as fronteiras do próprio brincar, para os contextos e relações intertextuais com um cotidiano sobre o qual essa mesma mídia se sustenta. É aqui que o sincretismo, de que fala Antunes (2019), serve de âncora para a paródia, o humor e a política, que se manifestam amplamente nas estruturas narrativas de *Irmão do Jorel*, como, por exemplo, quando toda força policial ou

militar é retratada na figura de palhaços. A complexidade dessas imagens tem a ver com esse modo de brincar que é típico do caricatural, nas suas criações de tipos e comparações cômicas.

## Referências

- ANTUNES, Cleonice Alves de Castro. **Cultura e Identidade Brasileiras na Animação**: Um Estudo Sobre Irmão Do Jorel. Orientador: Joelma Santana Siqueira. 2019. 90 p. Dissertação (Mestrado em Letras) - Faculdade de Letras, Universidade Federal de Viçosa, [S. l.], 2019. Disponível em: <https://locus.ufv.br/server/api/core/bitstreams/de882688-1cd2-4c85-bc9a-b1c98ee17d63>. Acesso em: 23 fev. 2025.
- APPADURAI, A. **Modernity at Large**: Cultural Dimensions of Globalization. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996.
- APPADURAI, A. **The future as cultural fact**. Londres: Verso, 2013.
- COUPERIE, Pierre (Org.). **A history of the comic strip**. New York: Crown Publishers, 6. ed. 1974.
- DORFMAN, A.; MATTELART, A. **Para ler o Pato Donald**: comunicação de massa e colonialismo. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.
- GOMBRICH, Ernst H. **Arte e Ilusão**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- GOMBRICH, Ernst H. **A História da Arte**. Rio de Janeiro: LTC, 1999.
- HOLZBACH, A. D. (2019). Eles cresceram tão rápido: o Cartoon Network em diálogo com o desenho brasileiro Irmão do Jorel. *MATRIZES*, 13(1), 211-229. <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v13i1p211-229>
- LEAL, B. Do texto à textualidade na comunicação: contornos de uma linha de investigação. In: Bruno Souza Leal; Carlos Alberto de Carvalho; Geane Alzamora. (Org.). **Textualidades Mediáticas**. 1. ed. Belo Horizonte: Selo PPGCOM, 2018, p. 17-34.
- LUTZ, Edwin George. **Animated cartoons**: how they are made, their origin and development. Projeto Gutenberg, 24 de abril de 2024 [eBook #73455].
- NERI, Jessica; PICADO, Benjamim. **Potências animadas do traço**: fixidez e animação da caricatura no humor gráfico. *Significação-Revista de Cultura Audiovisual*, v. 39, p. 147-166, 2012.
- SILVERSTONE, Roger **Por que estudar a mídia**. São Paulo: Loyola, 2005.
- SOARES, R. L. **Margens da comunicação**: discurso e mídias. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2009.
- SODRÉ, Muniz. **A ciência do comum**: notas para o método comunicacional. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.
- SUBY, Carl. **Representative Biodiversity**: The Ecosystem of Cartoon Network. Dissertação de mestrado, Chapman University, 2019. <https://doi.org/10.36837/chapman.000056>
- ŽIŽEK, Slavoj. **O sujeito incômodo**: o centro ausente da ontologia política. São Paulo: Boi Tempo, 2016.