

EFEITOS DE HUMOR EM BOB ESPONJA¹

Analice Dutra Pillar
FACED/UFRGS

Resumo – *Efeitos de Humor em Bob Esponja*

O artigo aborda efeitos de humor no desenho animado *Bob Esponja Calça Quadrada*, com base na teoria semiótica discursiva, nos estudos sobre desenho animado e nos trabalhos contemporâneos sobre humor e contágio. Considera, através da análise do episódio *Brincadeiras aos Montes*, como o humor se constitui na interação das linguagens visuais e sonoras; traz as significações que crianças de diferentes idades conferiram ao humor e como se dá o contágio do riso no desenho. Trata o contágio como um encontro sensível da criança com o desenho que provoca sensações, emoções, pensamentos, os quais transformam os ânimos. Enfoca o humor como uma forma de desconstruir sua separação com a aprendizagem, concebida como séria, e dar atenção às diferentes estratégias construídas para provocar o riso.

Palavras-chave: ensino de artes visuais, leitura semiótica, desenho animado, humor, infância

Abstract - *Humour Effects in SpongeBob SquarePants Cartoon*

The article approaches humour effects in the cartoon *SpongeBob SquarePants*, based on the discursive semiotic theory, on cartoon studies and on contemporary papers about humour and its contagion. It considers, through the analysis of the episode *Pranks a lot*, how humour is constituted in the interaction of visual and sound languages; it shows the meanings that children of different ages denoted to the humour and how laughter is contagious throughout the cartoon. It treats contagion as a sensitive encounter between the child and the cartoon that causes sensations, emotions and thoughts, which changes tempers. It focus on humour as a way to deconstruct its separation from learning, conceived as serious, and gives more attention to different strategies built up to provoke laughter.

Key words: art education, semiotic reading, cartoon, humour, childhood

O desenho Bob Esponja

*Bob Esponja Calça Quadrada (SpongeBob SquarePants)*² transformou-se num fenômeno global por ser o desenho animado mais assistido por crianças e adultos, conforme levantamento realizado recentemente pela TV Nickelodeon³. Em 2009, esta produção completa dez anos no ar, já foi traduzida para 25 idiomas e chega a 170 países, dentre estes o Brasil é um dos países com maior índice de audiência do desenho. Por isto o elegemos como objeto de estudo procurando apreender como os efeitos de humor se mostram neste texto sincrético, o qual se constitui pela interação de diversas linguagens. Interessou-nos, também, conhecer as significações que crianças de diferentes idades conferiram ao humor e como se deu o contágio do riso no momento de assistência a esta produção contemporânea.

Os pressupostos da teoria semiótica discursiva (Greimas; Landowski; Floch; Oliveira; Médola; Fantinatti), os trabalhos sobre leitura de desenhos animados (Capparelli; Fischer; Fusari; Giroux; Pacheco) e os estudos sobre humor e contágio (Fellini; Burnier; Pietroforte; Landowski; Lulkin) foram as bases conceituais desta pesquisa para análise tanto das interações entre as diferentes linguagens que constituem o desenho como para conhecer a leitura que crianças de diferentes idades fazem desta mídia.

A análise do desenho, a partir do instrumental metodológico empregado pela semiótica discursiva, consistiu em identificar os sistemas e as diferentes linguagens presentes neste texto sincrético; tratar de suas formas de interação; descrever os efeitos de humor alcançados no objeto para produzir uma significação⁴. Neste artigo o foco está nos efeitos de humor, nas estratégias utilizadas para provocar o riso.

O desenho animado *Bob Esponja Calça Quadrada* é uma produção audiovisual, em que os sistemas visual e sonoro envolvem várias linguagens. No sistema visual estão inscritas a linguagem verbal escrita, em língua inglesa; a imagética, a cenográfica, a gestualidade e a moda. E o sistema sonoro é tecido pelas linguagem verbal oral, em língua portuguesa; da música e pelos ruídos.

Como a interação entre as linguagens visual, verbal e sonora presentes no desenho animado produz efeitos de humor? Que discursos estão presentes? Como estes discursos são mostrados?

Para apreender como os efeitos de humor se constituem na interação dos sistemas visual e sonoro neste texto sincrético, selecionamos o episódio *Brincadeiras aos Montes (Pranks a lot)*⁵ com uma problemática relativa à infância. A seleção de um episódio do desenho deve-se ao tipo de análise utilizada pela teoria semiótica, a qual requer descrição e análise minuciosa do objeto de estudo. No caso de um texto sincrético a análise torna-se ainda mais complexa em função das várias linguagens envolvidas e de suas articulações para constituir a significação.

A encenação do desenho ocorre no fundo do mar, na cidade da Fenda do Bikini. O nome do local possibilita várias interpretações. A mais comum é associar a palavra bikini com a roupa de banho mais usada nas praias brasileiras, em suas diferentes versões, das mais comportadas às mais

ousadas, mostrando ou ocultando partes do corpo. A palavra fenda, entendida como uma abertura, pode significar em Fenda do Bikini um rasgo na peça de banho ou ainda o que fica velado sob o tecido da peça.

Fenda do Bikini refere-se, no desenho, ao Atol de Bikini, um país insular da Oceania, situado nas Ilhas Marshall, no Oceano Pacífico. Atol são arrecifes de corais em forma de coroa com uma lagoa no centro. Nesta lagoa, entre 1946 e 1958, as 23 ilhas do atol fizeram parte do programa de testes nucleares desenvolvido pelos Estados Unidos e seus habitantes foram transferidos para outras ilhas, aonde permanecem até hoje. Ali foram testadas bombas nucleares, uma delas, a maior bomba de nitrogênio já detonada no planeta, mil vezes mais poderosa que as explosões atômicas que arrasaram Hiroshima e Nagasaki, no Japão. Somente após cinquenta anos é que a vida começou a renascer em Bikini, mas ainda há muita radiação na terra e em tudo o que cresce no local. Na água, as radiações se dissiparam mais rapidamente e, desde 1996, o lugar foi reaberto para o turismo. Por ter ficado isolado durante quarenta anos, hoje Bikini é um dos santuários ecológicos mais ricos do mundo, a nova paixão de mergulhadores. A lagoa com peixes diversificados e um cemitério de navios de guerra naufragados são algumas das atrações do lugar. A pesca era uma tradição de Bikini, sendo o peixe muito importante na alimentação e na economia⁶.

Os personagens do desenho, com exceção da esquilo Sandy, são todos seres marinhos, mas seus movimentos e figurinos não são característicos do meio aquático. Bob Esponja é uma esponja do mar. A esponja é um animal marinho, mas também pode significar uma substância porosa e leve usada para limpar objetos ou na higiene pessoal. O personagem é figurativizado como uma esponja em formato quadrado, na cor amarela, que veste calças curtas, camisa e gravata, sapatos pretos e meias até os joelhos. É sempre otimista em relação ao que lhe acontece. Seus melhores amigos são Patrick, uma estrela-do-mar cor-de-rosa, que veste um calção verde estampado com flores roxas, e Sandy, uma esquilo que, por ser um animal terrestre, usa roupa de mergulhador para viver no fundo do mar. Bob tem outros amigos, como o Lula Molusco, um polvo que, em geral, está mau humorado, e o Seu Siriguejo, proprietário ganancioso da lanchonete Siri Cascudo, onde Bob e Lula trabalham fazendo hambúrgueres de siri. Os outros actantes, que aparecem no

episódio são peixes que moram na cidade. Todos vestem-se como humanos, com calça, camisa ou vestido e colar.

Brincadeiras aos Montes

Em *Brincadeiras aos Montes*⁷, Bob Esponja e Patrick entram no Palácio das Brincadeiras, onde Frank, o dono da loja, mostra-lhes brinquedos com truques, mas nada lhes comove. Apresenta-lhes, então, o *spray* invisível, que os entusiasma pela possibilidade de assustarem os amigos, no entanto adverte: ele afeta a roupa. Ao lembrar da advertência, Patrick despe-se e Bob Esponja faz o mesmo. Na disputa pela lata, Patrick joga *spray* nas roupas, tornando-as invisíveis, e os dois apagam partes do corpo um do outro, até ficarem invisíveis. Assustam todos os moradores da cidade, mas falta um: o Seu Siriguejo, que não acredita em fantasmas, porém usa amuletos para espantá-los. Os dois fazem várias provocações para amedrontá-lo; por fim, ameaçam queimar um dólar, o seu mais caro bem. Em desespero, Seu Siriguejo joga água para impedir a queima e, com isso, desfaz o efeito de invisibilidade, revelando a identidade dos fantasmas e sua nudez. Aconselha-os a irem para casa, mas, ao atravessarem o salão da lanchonete, um holofote expõe os dois nus, e Seu Siriguejo anuncia: “Estrelando os fantasmas da Fenda do Bikini”. Todos os clientes riem, fotografam e assobiam para eles, que tentam, em vão, encobrir o corpo. O tempo de duração do episódio é de 11 minutos e 05 segundos.

Na análise semiótica deste episódio pode-se observar a produção de efeitos de humor como uma gradação entre *visibilidade e invisibilidade*, valores fundamentais sobre os quais o texto está construído. A visibilidade está associada ao que é mostrado, revelado, ao que aparece, ao que está exposto, sendo qualificada como disfórica e tendo um valor negativo. E a invisibilidade está relacionada ao que está velado, oculto, sendo qualificada como eufórica e com um valor positivo.

A narrativa consiste na transformação de um estado de visibilidade para um de invisibilidade, encarada como uma brincadeira e depois, em tornar visível o que está invisível, entendida como algo vergonhoso. Bob Esponja e Patrick querem ser invisíveis para ter acesso a um valor: assustar os outros sem serem vistos. Para isto, utilizam-se da intimidação para fazer com que as

peessoas tenham medo deles. A competência está relacionada ao uso do spray que vai lhes dar a possibilidade de ficarem invisíveis para assustar as pessoas. A performance está no modo de se apresentarem e na relação de assustarem as outras pessoas da cidade. Inicialmente, a invisibilidade aparece em conjunção com o susto que pode causar e depois há uma disjunção quando ficam visíveis e deixam de amedrontar. No final, o efeito de invisibilidade se desfaz e os personagens voltam ao estado de visibilidade, revelando a identidade dos fantasmas e recebendo uma sanção.

No nível discursivo, o tema deste episódio enfoca a invisibilidade das relações, figurativizada na imagem dos fantasmas que assustam as pessoas da Fenda do Bikini. A invisibilidade dos fantasmas, as brincadeiras que fazem, o medo que provocam contrasta com o constrangimento, com a vergonha de estarem nus e expostos aos olhos de todos. No início do episódio, os dois personagens estão visíveis, depois tornam-se invisíveis, graças ao poder do spray, e causam temor na cidade. No final, voltam a ficar visíveis, mostrando-se constrangidos ao serem descobertos e por estarem despidos.

O episódio contém muitas informações sonoras, sejam ruídos, falas ou músicas, que também tem as funções de reiterar ou antagonizar a imagem, enriquecendo e ampliando a compreensão do desenho. Em determinados momentos a música tem papel fundamental para se compreender a imagem, em outros ela apenas faz o papel de fundo, e ainda há momentos em que ela contrasta com a imagem.

A interação das linguagens reforçou as relações de visibilidade e invisibilidade, através de reiteraões e redundâncias. As reiteraões procuraram enfatizar uma mesma significação, ao repetí-la em diferentes linguagens. Já as redundâncias produziram sentidos pelo excesso, criando sínteses, antagonismos e ironias em alguns momentos.

Em *Brincadeiras aos Montes*, a invisibilidade está figurativizada na completa ausência dos personagens na tomada visual e pela presença de suas vozes em áudio, acompanhada de movimentos laterais de câmera, indicando onde estariam os dois personagens invisíveis. A marcação de cena usada em toda a extensão do desenho coloca Bob esponja à direita da tela e Patrick à esquerda. A idéia da invisibilidade, mas não inexistência, é reiterada em diferentes momentos do desenho.

No episódio, a reiteração foi observada na repetição da invisibilidade na imagem dos fantasmas e a redundância se mostrou nas articulações entre imagens, cenário, gestos, palavras escritas e orais, sons, para provocar um efeito de graça ao amedrontar as pessoas com o que não está visível.

Efeitos de humor

Na análise do episódio procuramos conhecer como se constituem os efeitos de humor, (Fellini; Burnier; Pietroforte; Landowski; Lulkin), pois esta animação tem como base o uso de situações engraçadas, que provocam diferentes reações e diversos modos de entendimento. O humor muitas vezes é usado para falar de assuntos polêmicos que são amenizados através do riso. No episódio *Brincadeiras aos Montes* pode-se perceber momentos de graça, nos quais existe algum percurso gerativo⁸ desta graça que leva ao resultado do humor.

Humor significa uma forma de entretenimento e de comunicação humana para fazer com que as pessoas riem. Na escola e na academia, o que constatamos e o que Lulkin (2008) ressalta é uma separação entre humor e aprendizagem. Aprender é coisa séria. Dentro de certos limites é possível rir, brincar na escola, mas sem perder a noção de ridículo. Há um temor de se expor, de se mostrar de um outro modo, de correr riscos, que perpassa as relações sociais e afetivas envolvidas no conhecer.

Conforme Lulkin (2008a, p. 5), “desde a tradição helênica até o mundo contemporâneo, o humor e o riso vão ganhando formas de controle e adequação, e aquilo que se presta ao ridículo/risível é cercado por seus limites éticos”. O humor é compreendido dentro de um contexto cultural, por pessoas que compartilham sensações, emoções e pensamentos que alteram seus estados de ânimo.

Pietroforte (2005, p. 1371) ressalta que a semiótica vai mostrar o humor, não somente pelo que é engraçado, mas em como a graça se dá e qual é o caminho que ela percorre para chegar ao humor.

No desenho animado, Bob Esponja e Patrick formam uma dupla onde os dois são engraçados, atrapalhados, fazem muitas brincadeiras em que situações simples do cotidiano se tornam confusões. Essa dupla tem uma relação semelhante a dos clowns. Fellini⁹ diz que os clowns são personagens

antigos do teatro e do circo, “que encarnam o irracional, o rebelde que contesta a ordem superior que há em cada um de nós”. O autor refere que o “clown é um espelho em que o homem se reflete de maneira grotesca, deformada e vê a sua imagem torpe”. Os clowns são caricaturas do humano que combinam o cômico e o trágico, o grotesco e o formal propiciando emoções contrastantes.

Luís Otávio Burnier¹⁰ observa que existem dois tipos clássicos de clowns: o branco e o augusto. “O clown branco é a encarnação do patrão, o intelectual, a pessoa cerebral (...) e está sempre pronto a ludibriar seu parceiro em cena. Mais modernamente, ele se apresenta de smoking e gravatinha borboleta (...)”. Já “o augusto (...) é o bobo, o eterno perdedor, o ingênuo de boa-fé, o emocional. Ele está sempre sujeito ao domínio do branco, mas, geralmente, supera-o, fazendo triunfar a pureza sobre a malícia, o bem sobre o mal”. Trata-se de um jogo, em que as duas figuras acabam demonstrando o ridículo e a genialidade do humano, evidenciam a complementaridade dos opostos.

No desenho podemos identificar Bob Esponja como aquele clown que se coloca na posição do intelectual, o lúcido, que tem idéias, o esperto e formal na modo de vestir-se com camisa e gravata. Bob Esponja, no início do desenho, explica para Patrick que Franck, dono da loja, é o mestre das brincadeiras, que foi ele quem lhe ensinou tudo sobre travessuras e que ele é o maior brincalhão que conhece. Bob Esponja assume, aqui, o papel do branco, aquele que sabe-tudo.

O Patrick é outro clown, o augusto, o que se sujeita às idéias do branco, o bobo, o ingênuo, o desajeitado no modo de vestir. No episódio Patrick não entende os truques e sofre as ações explosivas ou de choques provocadas por eles, provocando risos.

A criação dos clowns é um trabalho muito delicado em que as relações entre os dois são focadas em conferir efeitos de comicidade. Desde os figurinos de Bob Esponja e de Patrick pode-se perceber combinações de peças e cores que geram riso. Bob Esponja apresenta-se com calças curtas, uma roupa usada por crianças; camisa e gravata, vestes características de um adulto, um executivo; sapatos com meias até os joelhos, que, no passado, faziam parte dos uniformes escolares. Seu figurino gera contrastes ao misturar roupas de criança e de adulto, e ao fazer referência a um estilo antigo de vestir.

Patrick veste apenas um calção verde limão com flores roxas estampadas, que remete ao estereótipo das camisas de turistas americanos, com estampas em cores extravagantes. Tais figurinos criam efeitos de humor tanto pelas combinações inusitadas como pelas referências que agregam.

Outro aspecto interessante, apontado por Pietroforte (2005), ao analisar o desenho *Bob Esponja Calça Quadrada*, é que a graça, muitas vezes, ocorre, pela ingenuidade e pela repetição das atitudes dos personagens principais: Bob Esponja e Patrick. Observa-se neste episódio, que a repetição é usada reiteradamente em diversos momentos, seja quando Patrick brinca com os “amendoins com casca”; quando eles pegam o spray e começam a borrifar um no outro, até desaparecem totalmente; seja por assustarem como fantasmas os outros personagens, até serem descobertos.

Existem também algumas atitudes sem nexos dos personagens que ocasionam efeitos de humor. Como, por exemplo, a idéia que Patrick tem de tirar as roupas, porque o spray tinha efeito sobre elas. Ou seja, eles ficam nus para o spray não atingir as roupas, mas acabam tornando-as invisíveis e, por isto, não as encontram. Não se entende, então, qual o motivo de eles terem se espido.

A interação das diversas linguagens cria efeitos de humor por meio de reiterações e redundâncias. Klinkenberg (Apud Teixeira, 2004, p.220) afirma que “uma das funções do discurso pluricódigo é de elevar o nível de redundância global do enunciado”. Teixeira ressalta, no entanto, que redundância não é uma mera repetição, mas acúmulo, adensamento de sentidos.

Klinkenberg (Apud Teixeira, 2004, p.220) explica que a redundância não está relacionada à repetição de uma informação no discurso, em diferentes linguagens, mas “que as informações veiculadas pelo enunciado de *a* e pelo enunciado de *b* se completam de modo a assegurar um sentido coerente ao conjunto do discurso *ab*, sentido que não será obtido pela presença apenas de um dos enunciados”.

A redundância, conforme Klinkenberg (Apud Teixeira, 2004, p.220), “pode causar interações originais, como a síntese e a discordância, ou introduzir nuances ou correções, de modo a chegar a uma taxa mínima de redundância, como no caso da ironia”.

Neste episódio, a reiteração foi observada na repetição de ações que reforçam os efeitos de humor na imagem dos fantasmas, ou seja, o que a imagem mostra através de um gesto do personagem é confirmado pelo verbal oral, pela fala do personagem.

A redundância se mostrou na interação entre as linguagens visuais (as imagens, o cenário, os figurinos, os gestos, as palavras escritas) e sonoras (as palavras orais, os ruídos, as músicas), provocando efeitos cumulativos de humor ao amedrontar as pessoas com o que não está visível, aparente, explícito.

Contágio

Landowski (1999, p. 270) usa a metáfora do contágio para descrever este encontro sensível, em que há uma união entre o sujeito e o texto, na qual algo se transmite, um sentido em ato é construído. Para falar dos efeitos de contágio, o autor estabelece uma relação entre medicamentos e textos dizendo que ambos podem ter a mesma eficácia de fazer efeito, de provocar transformações no sujeito: um medicamento eficaz pode alterar os estados do corpo, já um texto pode alterar os estados de ânimo, os humores do sujeito.

Ao estudar as formas de mediação exercidas pelas mídias, Fachine(2007) busca compreender como os meios de comunicação, em especial a televisão, constroem diferentes regimes de interação. A autora, a partir dos trabalhos de Landowski, questiona a possibilidade de identificar este contágio, este encontro sensível em presença, nas relações intersubjetivas instauradas pela TV.

Em nossa pesquisa, constatamos que através da interação das crianças com o episódio *Brincadeiras aos Montes* elas experimentaram sensações, emoções, pensamentos que lhes contagiaram, transformaram seus humores.

A respeito deste contágio do humor, Lulkin, (2008b, p.18) comenta que “humor e riso se mostram por diferentes manifestações que ocorrem com frequência, quando um público escuta e assiste a alguém que fala ou que narra (...) Aquele que narra ou professa pode dizer ou fazer algo que provoca o riso”.

No episódio, Bob Esponja e Patrick protagonizam situações engraçadas que provocaram o riso nas crianças que o assistiram. Lulkin (2008a) traz, também, a idéia de que os sentidos do humor solicitam uma comunidade que

compartilhe tempos e espaços e, neste intercâmbio, essa comunidade construirá a cumplicidade necessária para que o riso aconteça.

Em relação ao desenho, foi possível observar que o que as crianças acharam engraçado no episódio, talvez não fosse tão engraçado em outro contexto, talvez em outro espaço e tempo essas crianças se sentissem constrangidas de rir das cenas ou, ainda, sentissem medo dos fantasmas, tal qual os personagens.

As significações das crianças

Para conhecer as significações que crianças de diferentes idades conferem a essa produção audiovisual, selecionamos um grupo de crianças de Educação Infantil, com idades entre 5 e 6 anos, e outro de Ensino Fundamental, uma turma de 4ª série, com idades entre 9 e 13 anos, de duas escolas da rede pública de ensino da cidade de Porto Alegre (RS),

A pesquisa envolveu a apresentação do episódio e a discussão do que foi visto com cada um dos grupos de crianças, buscando compreender as leituras que fizeram dos efeitos de humor no desenho animado. A metodologia adotada foi do tipo Grupo Focal, como um estudo exploratório¹¹, com entrevistas semi-estruturadas.

Ao falarem sobre os efeitos de humor no episódio, as crianças lembraram de situações semelhantes em outros episódios, de acontecimentos cotidianos e de outros desenhos animados, assistidos anteriormente.

Educação Infantil

As crianças da Educação Infantil, após assistirem ao episódio, mencionaram as partes que mais gostaram. A análise mostrou que a semelhança entre as partes do desenho mencionadas pelas crianças está no efeito de graça.

Este grupo de crianças apreendeu os efeitos de humor de forma global, atentando mais para as dimensões sensíveis das linguagens, ou seja, para como o desenho se mostra através das diversas linguagens inscritas nos sistemas visual e sonoro. Elas apontaram algumas linguagens visuais presentes no episódio, como a imagética, a cenográfica, a moda, e apenas esboçaram articulações entre elas. Ao serem questionadas acerca das

linguagens sonoras, apontaram especialmente a linguagem verbal oral, mas mencionaram que no episódio tem música no início, na metade e no final.

Outro fator que importa ressaltar é que estas crianças expressaram ser contagiadas pelos efeitos de humor através do riso, riam e se movimentavam. Em alguns momentos, a expressão do riso contagiou todo o grupo.

Ensino Fundamental

As crianças da 4ª série do Ensino Fundamental também demonstraram uma atitude de contágio com os efeitos de humor do episódio e, da mesma forma que as crianças mais novas, ressaltaram as partes que mais gostaram. Pode-se observar que as cenas que as crianças mais comentaram, descrevendo em detalhes e apontando o envolvimento de várias linguagens, como a musical e a verbal escrita, foram as mais divertidas, as que causaram risos.

O grupo de crianças da 4ª série do Ensino Fundamental deu mais ênfase ao discurso do episódio. Após assistirem ao desenho, as crianças fizeram um resumo da história. Identificaram tanto as diferentes linguagens utilizadas no texto sincrético, como a imagética, a musical, a verbal escrita e oral, a cenográfica, a moda, os ruídos; bem como as relações entre elas para criar efeitos de humor. Elas mencionaram que no desenho as palavras estavam escritas em inglês, mas que o locutor as traduzia para o português; e associaram elementos do desenho a situações cotidianas de suas vidas e a situações socialmente identificadas.

Ambos os grupos, de Educação Infantil e da 4ª série do Ensino Fundamental, identificaram as linguagens presentes no desenho, no entanto, o segundo grupo estabeleceu mais relações entre as diversas linguagens. As crianças de Educação Infantil enfocam mais as linguagens visuais, as imagens, o cenário, a moda; mencionando, também, a linguagem verbal oral e os sons. Já as crianças da 4ª série, além das linguagens apontadas pelo grupo de Educação Infantil, referiram a linguagem verbal escrita e a música.

As crianças de ambos os grupos demonstraram ser contagiadas pelo humor através de suas expressões de risos e de suas falas ao assistir ao episódio.

Apontamentos finais

Na leitura semiótica de *Brincadeiras aos Montes* buscamos identificar as diferentes linguagens que presentes neste texto; descrever como os efeitos de humor se constituíram na interação de diversas linguagens, através de reiterações e redundâncias; explicitar os valores fundamentais, sobre os quais o episódio está construído, a oposição entre *visibilidade e invisibilidade*.

A apreensão de sentido das crianças dos dois grupos foi analisada evidenciando os aspectos mais relevantes apontados por elas e expressos em linguagem verbal. As crianças de Educação Infantil discriminaram algumas linguagens do desenho, mas não pontuaram interações entre elas; descrevem partes do desenho sem trazer toda a seqüência da história; centram-se mais nas qualidades sensíveis apresentadas nas imagens e na linguagem verbal oral do que no conteúdo. As de 4ª série do Ensino Fundamental mencionaram as várias linguagens e seus entrelaçamentos para constituir efeitos de sentido no desenho; ao descrever o episódio fazem uma síntese de toda a história; centram-se mais no discurso do que nas dimensões sensíveis do episódio.

Na pesquisa, as crianças foram contagiadas pelo humor através de expressões de risos e de suas falas; as crianças menores apreenderam os efeitos de humor de forma global, sem mencionar interações de linguagens; e as maiores referiram momentos de humor, a partir do entrelaçamento das linguagens.

Importa ressaltar, então, a necessidade de um entendimento do humor, pelo professor, de modo que possa acolher suas manifestações em sala de aula. Lulkin (2007, p.34) coloca que o professor precisa “dialogar com uma voz que não discorra apenas pelo caminho da seriedade, da gravidade, da punição e do sofrimento, mas também que se desloque e se afaste pelos caminhos possíveis da ironia, da derrisão, do contra-senso, que se traduzem, muitas vezes, como provocadores dos processos criativos e cognitivos”.

Na escola, os professores poucas vezes se divertem ou riem com seus alunos. Lulkin (2008) aponta que talvez o rigor seja uma dificuldade para o professor apreender o que se passa em sala de aula e em momentos de criação dos alunos, os quais muitas vezes tem um tom bem humorado. Há um imperativo de seriedade, de cumprimento com um plano previamente autorizado, de rigor com os procedimentos e com o peso da avaliação. Importa

perceber, então, que na aprendizagem a seriedade é uma das vias de acesso ao conhecimento, à criação, mas não é a única.

Portanto, cabe ao professor atentar para o modo como interage com textos sincréticos presentes em seu cotidiano, com os desenhos animados que as crianças assistem diariamente, procurando apreender as estratégias utilizadas em tais produções para criar efeitos de sentido. O humor presentes nos desenhos animados pode proporcionar momentos de aprendizagem em que as crianças expressem suas idéias através da fala, de um riso, de uma observação.

Esta pesquisa pode contribuir tanto para um maior entendimento da apreensão de efeitos de sentido em textos sincréticos como para uma maior fundamentação acerca da leitura desses textos na escola, apontando metodologias de análise e discussões relativas à teoria semiótica, aos estudos sobre desenho animado e aos trabalhos sobre humor e contágio.

A análise de textos em que a significação se constitui a partir do entrelaçamento de diversas linguagens, como o episódio do desenho animado Bob Esponja, poderá, também, auxiliar os professores de artes, de Educação Infantil e de Anos Iniciais do Ensino Fundamental a encaminharem propostas de leitura de textos audiovisuais, presentes no cotidiano das crianças, possibilitando, assim, a construção e a ampliação do conhecimento visual.

Notas

¹ Este texto é parte dos estudos realizados no projeto “Interação de linguagens no desenho animado: leitura televisão infância” (2006-2009), que contou com uma Bolsa de Produtividade em Pesquisa, nível 2, do CNPq. Tal investigação faz parte do Grupo de Pesquisa em Educação e Arte (GEARTE/UFRGS), cadastrado no Diretório de Grupos de Pesquisa do CNPq, e, além da Bolsa de Produtividade, teve a participação, em suas diferentes etapas, de três bolsistas de iniciação científica PIBIC/CNPq-UFRGS, duas bolsistas de iniciação científica PIBIC/CNPq e uma aluna de graduação que depois ingressou no mestrado, como minha orientanda.

² SpongeBob SquarePants foi criado por Stephen Hillenburg, nos Estados Unidos, e estreou em 1999 no canal pago Nickelodeon. Nesta produção, Hillenburg deixa transparecer sua adoração pelos documentários de Jacques Cousteau e pelos filmes “O gordo e o magro”; bem como seus estudos na área de Recursos Marinheiros e animação.

³ Conforme informação do site <http://www.sidneyrezende.com/noticia/@-3578> (Capturado em 07/07/2007). E nota publicada no jornal Zero Hora, de 22 de fevereiro de 2009, na p.6 do Informe Econômico.

⁴ Maiores detalhes sobre o instrumental metodológico para análise de textos sincréticos podem ser obtidas em TEIXEIRA, Lúcia. Entre dispersão e acúmulo: para uma metodologia de análise de textos sincréticos. <http://www.pucsp.br/pos/cos/cps/pt-br/arquivo/Biblio-Lucia2.pdf> (Capturado em 31/07/ 2008)

⁵ Episódio da terceira temporada do desenho (2002 a 2004), que estreou em 11 de outubro de 2004. Fonte: www.wikipedia.org/wiki/Lista_de_epis%C3%B3dios_do_Bob_Esponja (Capturado em 13/6/2007).

⁶ Informações obtidas em <http://www.veja.abril.com.br/160797/p076.html>. (Capturado em 10/05/2008).

⁷ Este episódio pode ser visto, também, no DVD *Bob Esponja em Aprontando Todas* e no site youtube.

⁸ Trata-se de um modelo para explicar como a significação se constitui. Floch (1985, p.75) diz que “ o sentido é o resultado de um ‘percurso gerativo’ que vai das articulações mais simples, que fundam a inteligibilidade, àquelas, complexas, que organizam a ‘superfície’ do que se convencionou então chamar o texto – mesmo que se trate de um filme, de uma dança ou de um quadro, e não de uma obra literária”.

⁹ Federico Fellini, no texto Clowns, em http://www.oscarcalixto.com.br/Fellini_Clown.pdf. (Capturado em 12/05/2009)

¹⁰ Luís Otávio Burnier no texto O Clown em <http://achadoscomperdidos.blogspot.com/2009/03/o-clown-luis-otavio-burnier.html> (Capturado em 14/05/2009)

¹¹ Esta modalidade de Grupo Focal está detalhada em Grupos Focais como Técnica de Investigação Qualitativa: desafios metodológicos <http://sites.ffclrp.usp.br/paideia/artigos/24/03.doc> (Capturado em 05/05/2007).

Referências

BURNIER, Luís Otávio. *O Clown* em

<http://achadoscomperdidos.blogspot.com/2009/03/o-clown-luis-otavio-burnier.html>

(Capturado em 14/05/2009).

BOB ESPONJA. Site:

www.wikipedia.org/wiki/Lista_de_epis%C3%B3dios_do_Bob_Esponja (Capturado em 13/6/2007)

CAPPARELLI, Sérgio. Televisão, programas infantis e a criança. In: ZILBERMAN, Regina (org.) *A produção cultural para a criança*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1984. p. 61-80.

DVD *Bob Esponja em Aprontando Todas*. Nickelodeon.

FANTINATTI, Maria Sílvia. A articulação entre linguagens do sincretismo na televisão. In: __. *A criança do Sítio na TV*. São Paulo. PUCSP, 2003. (dissertação de mestrado). P. 18-30.

FECHINE, Y. Miatização e interação: a televisão como lugar. *Anais do III Congresso Internacional de Semiótica*. Vitória: ABES, 2007.

FELLINI, Federico. *Clown*. In: http://www.oscarcalixto.com.br/Fellini_Clown.pdf. (Capturado em 12/05/2009)

FISCHER, Rosa. *O mito na sala de jantar*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1995.

FLOCH, Jean-Marie. *Petites mythologie de l'oeil et de l'esprit pour une sémiotique plastique*. Paris: Éditions Hadés-Benjamins, 1985.

FUSARI, Maria F. de Rezende e. *O educador e o desenho animado que a criança vê na televisão*. São Paulo: Loyola, 1985.

GIROUX, Henri. A disneyzação da cultura infantil. In: SILVA, T.T. da ; MOREIRA, A. F. *Territórios contestados*. Campinas: Mercado de Letras, 1995a.

_____. Memória e pedagogia no "maravilhoso mundo de Disney". In: SILVA, T.T. da. *Alienígenas na sala de aula*. Rio de Janeiro: Vozes, 1995b.

GONDIM, Sônia Maria Guedes. *Grupos Focais como Técnica de Investigação Qualitativa: desafios metodológicos* <http://sites.ffclrp.usp.br/paideia/artigos/24/03.doc> (capturado em 05/05/2007)

GREIMAS, A. J. Semiótica figurativa e semiótica plástica. *Significação*, Revista Brasileira de Semiótica, n.4, jun/1984.

GREIMAS, A. J. & COURTÉS, J. *Semiótica: diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Tomo II. Madrid: Editorial Gredos, 1991.

_____. *Dicionário de semiótica*. São Paulo: Cultrix, 1983.

JORNAL ZERO HORA, *Calça Quadrada*. de 22 de fevereiro de 2009, na p.6 do Informe Econômico.

JORNAL ZERO HORA, *Mal na leitura, pior em matemática*, 5/12/2007, p. 38.

LANDOWSKI, E. Sobre el contagio. In: LANDOWSKI, E.; DORRA, R; OLIVEIRA, A.C. de (eds.) *Semiótica, estesis, estética*. São Paulo: EDUC, 1999. P.269-278

LULKIN, Sérgio. *O riso nas brechas do siso*. Porto Alegre: FAGED/UFRGS, 2008a. (tese de doutorado)

____. Não mostre os dentes que eles tomam conta: aproximações da educação com o humor. *Revista Presente*, ano 16, n.60, Salvador, mar/mai 2008b. p. 18-27.

MÉDOLA, Ana Sílvia David. A articulação entre linguagens: a problemática do sincretismo na televisão. In: OLIVEIRA, Ana Claudia; CAMARGO, Isaac. *Caderno de Discussão do Centro de Pesquisas Sociossemióticas*. São Paulo: Centro de Pesquisas Sociossemióticas, 2000. p. 201-209.

OLIVEIRA, Ana Claudia. Sincretismo e sinestesia. Conferência de abertura da Jornada de Semiótica Sincrética. São Paulo: Centro de Pesquisas Sociossemióticas, PUC/SP, 2003.p.1-5 (mimeo).

OLIVEIRA, Ana Claudia de (org.). *Semiótica plástica*. São Paulo: Hacker Editores, 2004.

PACHECO, Elza Dias (org.) *Televisão, criança, imaginário e educação*. Campinas: Papyrus, 1998.

____. *Comunicação, educação e arte na cultura infanto juvenil*. São Paulo: Loyola, 1991.

PACHECO, Elza Dias. *O Pica-pau: herói ou vilão?* São Paulo: Loyola, 1985.

PIETROFORTE, Antonio Vicente. Uma abordagem semiótica do humor no desenho animado. *Estudos Lingüísticos XXXIV*, p. 1367-1372, 2005.

TEIXEIRA, Lucia . Entre dispersão e acúmulo: para uma metodologia de análise de textos sincréticos. *Gragoatá - Revista do Instituto de Letras da UFF*, Niterói, v. 16, p. 209-227, 2004.

Currículo resumido:

Doutora em Artes pela ECA-USP. Professora Associada da Faculdade de Educação da UFRGS, na área de ensino de artes visuais. Organizou e publicou vários artigos e livros. Pesquisadora do CNPq. Líder do Grupo de Pesquisa em Educação e Arte (GEARTE/CNPq). Participa do Conselho Editorial da *International Journal of Education through Art*. É membro da ANPAP.
