

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**

**ESCOLA DE BELAS ARTES**

**DIEGO LUAN DE MEDEIROS**

**CINEMA DE ANIMAÇÃO E COMICIDADE:  
DISCUTINDO A RELAÇÃO**

**BELO HORIZONTE**

**2013**

DIEGO LUAN DE MEDEIROS

**CINEMA DE ANIMAÇÃO E COMICIDADE:  
DISCUTINDO A RELAÇÃO**

Monografia apresentada ao Curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Minas Gerais, na habilitação de Cinema de Animação, como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Maurício Silva Gino

BELO HORIZONTE

2013

DIEGO LUAN DE MEDEIROS

# **CINEMA DE ANIMAÇÃO E COMICIDADE: DISCUTINDO A RELAÇÃO**

Monografia apresentada ao Curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Minas Gerais, na habilitação de Cinema de Animação, como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em Artes Visuais.

Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Nota: \_\_\_\_\_

Banca Examinadora:

---

Prof. Dr. Maurício Silva Gino (Orientador)

Universidade Federal de Minas Gerais

---

Prof. Dr. Jalver Machado Bethônico

Universidade Federal de Minas Gerais

BELO HORIZONTE

## **RESUMO**

A obra que se segue nasce a partir do desejo de tentar enxergar de uma maneira especial o filme de animação: pela perspectiva do cômico, do riso; uma vez que poderia se dizer que esta é uma técnica audiovisual propícia à criação de histórias e efeitos cômicos. Assim, o objetivo do trabalho foi levantar ideias e hipóteses de maneira moderada, evitando generalizações e afirmações sem embasamento, acerca das maneiras possíveis de chegar aos risos; tentar entender o que seria o cômico, do quê, por que e quando se ri, qual o impacto que esse riso tem tanto para o espectador quanto para o autor (individualmente e socialmente) e até para a obra em si. O alvo principal da pesquisa foi a comédia na animação cartum, inclusive com a análise de um filme nesta técnica, mais precisamente das cenas mais impactantes com suas piadas e efeitos cômicos em evidência. Mesmo depois de tanto discorrer sobre o assunto, a conclusão a que se chegou foi que riso não é ciência exata, portanto não há fórmula, teoria ou cálculo para adquiri-lo (o que não seria novidade) e na animação não é diferente; ocorre de maneira única para cada pessoa. A questão aqui então foi apresentar ideias capazes de convencer e sustentar essa afirmação.

**Palavras chave:** Cômico, riso, animação.

## **ABSTRACT**

The work that follows is born from the desire to try to see in a special way the film animation: by the perspective of the comic, of the laughter, since it could be said that this is an audio-visual technical favorable to the creation of comic stories and comic effects. Thus, the objective was to raise ideas and hypotheses sparingly, avoiding generalizations and assertions without foundation, about the possible ways to reach the laughs, trying to understand what would be the comic, what, why and when you laugh, what impact that laughter has both the viewer as to the author (individually and socially) and even the work itself. The main aim of the research was the comedy cartoon animation, including the analysis of a film in this technique, more precisely of the most striking scenes with his jokes and comic effects in evidence. Even after so much talk about it, the conclusion that was reached was that laughter is not an exact science, so there is no formula, theory or calculation to acquire it (which would be nothing new) and the animation is no different; occurs in uniquely for each person. The question here then it was to present capable ideas of convincing and support that affirmation.

**Keywords:** Comic, laughter, animation.

## SUMÁRIO

<b>Introdução .....</b>	<b>6</b>
<b>1. Comicidade e riso numa visão teórica</b>	
<b>1.1. Contextualizando o cômico .....</b>	<b>8</b>
<b>1.2. Autor e espectadores .....</b>	<b>11</b>
<b>1.3. Motivações para rir .....</b>	<b>15</b>
<b>2. Análise fílmica .....</b>	<b>17</b>
<b>3. Outras discussões pertinentes acerca da comicidade .....</b>	<b>25</b>
<b>4. Considerações conclusivas .....</b>	<b>29</b>
<b>5. Referências bibliográficas .....</b>	<b>32</b>

## INTRODUÇÃO

Criar filmes de animação é realmente um grande prazer; criar uma história interessante, que se sustente, pensar nos personagens que estarão imersos nessa história, suas aparências, nos cenários, diálogos, trilha sonora. Animar estes personagens, dar-lhes vida, movimento, personalidade, desenhar quadro por quadro, cada vez mais para que o movimento seja mais fluido.

Todo um conjunto de tarefas árduas, trabalhosas (o que aumenta o prazer ao vê-lo pronto), que requerem paciência, dedicação (ainda mais quando se trabalha sozinho) e claro; muito talento e habilidade, que precisam aparecer em todas as etapas do trabalho. Evidentemente é necessário ser hábil o suficiente para agradar a uma parcela considerável do público.

Portanto, ao se trabalhar com animações, uma das principais questões que precisa ser avaliada é o que esse filme vai mostrar, de que maneira isso será apresentado, se as pessoas vão conseguir assimilar de forma proveitosa o que foi abordado, se os personagens têm carisma, etc.

Uma grande vertente do cinema de animação, assim como em várias outras técnicas audiovisuais, é a comédia. Será sempre prazeroso enquanto houver pessoas dedicadas a trazer diversão e alegria às outras. Por isso a comédia, possibilitadora de divertimento e descontração, não pode morrer, nem se enfraquecer, as pessoas precisam continuar rindo, sempre. Este gênero apresenta uma enorme gama de possibilidades que se refletem na animação, ainda mais falando na animação cartum<sup>1</sup>. Contudo, para ter comédia, é preciso ter comicidade; espera-se encontrar algo “que seja engraçado”, que faça rir, e é exatamente aí que nasce o problema:

O que é o cômico? O que é engraçado? O que é rir e fazer os outros rirem?

Com certeza não são perguntas fáceis de responder, uma vez que o cômico se manifesta de maneira diferente para cada pessoa; o que me fez rir não necessariamente fará o outro também rir.

---

<sup>1</sup> Animação que apresenta personagens estereotipados, caricatos (sem realismo), de caráter cômico, satírico; geralmente tendo animais desempenhando tarefas humanas. Uma síntese de uma situação específica do cotidiano.

Certamente é este o principal objetivo da comicidade, pelo menos o mais aparente: fazer rir, provocar o riso no espectador, diverti-lo, fazê-lo esquecer por um momento (o mais singelo que for) de suas preocupações e obrigações e convidá-lo para a “brincadeira” que foi proposta.

Brincadeira; apesar de poder supor, dependendo do contexto, algo simples a princípio, reles, sem muita importância (como quando se fala na gíria sobre estar brincando com a cara de alguém), no campo da comicidade suas brincadeiras são, pelo contrário, bem complexas e podem adquirir resultados muito importantes.

O humor e a comicidade. O homem comum acha que o humor é apenas o cômico: o tombo do palhaço, a piada de salão, a anedota da esquina ou aquele filme ou programa de televisão cujo bordão ele sabe de cor. Não que o senso comum esteja errado (vamos evitar preconceito), mas com certeza sua percepção se limita apenas a uma das mil faces do simples ato de abrir a boca, mostrar os dentes e fazer os olhos e a inteligência brilharem ao longo da humanidade. Apesar de sua simplicidade aparente, o humor por vezes é muito perigoso, e não são poucos os autores presentes que pagaram com prisão ou exílio [...]. (Costa, 2001, p. 13)

Como dito antes, a comicidade aparece de diferentes formas, em diferentes meios; pode-se muito bem fazer sátiras, paródias de, ou em qualquer mídia, sobre qualquer tema. Analisemos a comicidade justamente dentro do cinema, mais precisamente, em uma de suas vertentes que constantemente gera efeitos cômicos: o cinema de animação.

Para isso, será necessário tentar discorrer sobre como nasce a piada, como ela se aplica à animação, bem como apresentar uma análise fílmica como exemplo para evidenciar tais aplicações.

## 1. COMICIDADE E RISO NUMA VISÃO TEÓRICA

### 1.1 Contextualizando o cômico

Rir; um ato tão natural quanto respirar ou falar. De um modo geral o riso está relacionado com a alegria; obviamente rimos quando estamos (ou deveríamos estar) alegres ou felizes. Quando diante de nós vemos algo, uma situação, uma cena ou mesmo uma pessoa que de alguma maneira despertou o nosso senso de graça, de diversão, afinal, rir com certeza é se divertir. Provavelmente, ao ver uma pessoa rindo logo queremos saber por que ela ri, o que despertou o seu riso por curiosidade. Ou então não; em casos mais extremos, o motivo não será tão importante e mesmo sem saber e sem preocupar com ele, inconscientemente também se rirá, ainda que seja um sorriso discreto pois, não há como negar que o riso é contagiante. Um contágio certamente saudável.

Mesmo a princípio podendo dar a ideia de situações opostas, o cômico não deixa de ter relação com o sério - aquilo que mereceria atenção, grande importância, que tem valor, cuidado, sinceridade (Ferreira, 2010, p. 695); uma obra cômica pode apresentar uma certa seriedade. Se alguém reclama que uma animação, ainda mais cartum, é uma bobagem, “não é séria”, reclama sem sentido, já que isso pode ser relativo: a seriedade pode estar embutida dentro de piadas a primeira vista tolas. A comicidade possuiria sua própria maneira de ser séria. Algo que é sério, normalmente não é engraçado, dificilmente fará alguém rir, apesar de não ser impossível achar uma obra, um assunto aparentemente sério, engraçado; principalmente se esta seriedade estiver acompanhada de ironias, se o autor estiver falando uma coisa, mas querendo dizer outra. Dependerá da atenção do espectador para captar a mensagem e quem sabe rir, enquanto outros estarão sérios.

Se uma pessoa está séria, ou quer falar sobre um assunto sério, ela não está rindo, contudo pode involuntariamente gerar risos para outros, pelos motivos mais banais, seja por seu mau gosto para se vestir, suas feições, a expressão de seu rosto, seu sotaque, etc. Afinal, o riso pode surgir a qualquer momento, em qualquer situação, mesmo sem planejamento, mesmo nos momentos mais inoportunos; não se é engraçado somente quando tem a intenção de sê-lo. Num senso comum rir em ocasiões como essa pode ser considerado “deselegante”, no entanto, justamente

por seu caráter imprevisível, não se pode culpar a comicidade por ela mostrar-se deselegante; nem todo riso é bem-sucedido, benéfico e nem sempre aparece na hora certa.

De toda forma não cabe dentro da comicidade avaliar ou questionar com veemência a sua seriedade. Pelo menos não a seriedade com a qual estamos acostumados: de caras sérias, fechadas ou emocionadas, refletindo e filosofando acerca da possível mensagem que o filme quer transmitir (não querendo dizer que ela não tenha), gastando palavras bonitas e difíceis em seus comentários, esperando uma conclusão lógica no fim, sendo que uma animação, principalmente cartum, que privilegia o cômico, pode muito bem ter um final ilógico. O cômico está em outro patamar; despertar sorrisos, brincar com a situação, valorizar a diversão seriam por si só a sua seriedade ou a sua lógica. Uma animação ou qualquer outro trabalho cômico que ignora esses fatores poderia sim e talvez com certa razão ser considerado ilógico e perder sua “seriedade”, seu valor.

Qualquer coisa pode despertar a alegria então; alguém pode ter ficado alegre por ter visto algo que lhe pareceu ridículo, esquisito, bobo, anormal, absurdo.

Estes são conceitos que podem parecer de certa forma, negativos, como se o cômico perpassasse a ideia de algo errado e, conseqüentemente, de algo desprezível, que não merecesse importância e não precisasse nem mesmo ser teorizado, justamente por aparentemente não demonstrar uma tal seriedade. Gerando assim, o preconceito.

Na definição do cômico figuram exclusivamente conceitos negativos: o cômico é algo baixo, insignificante, infinitamente pequeno, material, é o corpo, é a letra, é a forma, é a falta de ideias, é a aparência em sua falta de correspondência, é a contradição, é o contraste, é o conflito, é a oposição do sublime, ao elevado, ao ideal, ao espiritual, etc. etc. A escolha dos epítetos negativos que envolvem o conceito do cômico, a oposição do cômico e do sublime, do elevado, do belo, do ideal, etc., expressa certa atitude negativa para com o riso e para com o cômico em geral e até certo desprezo. (Propp, 1992, p. 20)

Mas não é só de coisas aparentemente ruins que nós rimos; o riso também surge quando se sente realizado, após uma importante conquista, por exemplo. Gerando assim, o curioso fenômeno de “chorar sorrindo” devido à grande emoção. Porém, parece não ser esse o tipo de riso preterido pelo cinema de animação, o qual de

fato, muitas vezes privilegia o riso nascido de uma atitude ruim, ou até mesmo cruel, maldosa, ordinária, digna de deboche principalmente se tratando do estilo cartum.

Nas animações cartum constantemente veem-se animais tomarem formas humanas, agirem como humanos, falarem, o que naturalmente desperta a imaginação do espectador, toda essa trama surreal de uma maneira geral ajuda na comicidade; como seu próprio design: a expressão dos rostos, os gestos, as vozes distorcidas, os corpos desproporcionais, caricatos, talvez até inconscientemente já podem despertar graça no público, por ser incomum.

Quem produz riso é o humano; é ele o único animal capaz de rir e fazer rir e, se rimos de um animal, é porque encontramos nele algo (uma expressão, uma atitude) de humano. Como mesmo diz Bergson (1983):

Uma paisagem poderá ser bela, graciosa, sublime, insignificante ou feia, porém jamais risível. [...] Riremos de um chapéu, mas no caso o cômico não será um pedaço de feltro ou palha, senão a forma que alguém lhe deu, o molde da fantasia humana que ele assumiu.

É necessária uma cabeça pensante e muito bem articulada para prender a atenção do espectador e moldar esse dom tão peculiar (a comicidade) ao seu gosto. Fazer rir definitivamente não é fácil, por isso o cômico caminha junto com a inteligência. Se já é um desafio para aqueles que se consideram cômicos ou comediantes criarem uma piada que seja realmente engraçada, que convença uma parte generosa do público, mais difícil ainda é manter-se como um piadista e continuar futuramente a criar novas piadas com o mesmo nível.

A comicidade é um dom que nasce em coletividade: necessita do coletivo, de um público para aprovar o efeito cômico, para avaliar se ele merece o riso, um mero sorriso (caso a maior parte ria, então está aprovado, o efeito pode ser de fato considerado cômico). Não há como existir em individualidade, não faria muito sentido fazer uma piada para somente si mesmo rir. Não diferente de todas as outras artes, um autor necessita da ajuda do espectador para ele próprio saber se seu trabalho é mesmo bom, se é cômico, se é capaz de despertar a risada. “O riso parece precisar de eco. [...] O nosso riso é sempre o riso de um grupo” (Bergson, 1983). Uma tarefa que muitas vezes pode se tornar ingrata, por isso o autor precisa estar sempre se reinventando para não cair toda vez na mesma piada e cansar o público; o que não impede que uma piada repetida, velha, continue despertando

risos em diferentes gerações, ou até na mesma pessoa, o que mostra o quão um comediante precisa ser competente e versátil, a ponto de levar diversão para diferentes pessoas em diferentes épocas. Talvez até o acaso e a sorte possam ajudá-lo.

## **1.2 Autor e espectadores**

Existem diferentes maneiras de rir: cada um ri do seu próprio jeito, produz um som único e distinto na hora da gargalhada; uns são mais tímidos, outros mais exaltados, tudo isso exemplificando o caráter pessoal e ímpar da comicidade. Pode-se, ainda, rir por realmente ter achado o evento engraçado, da mesma maneira que é possível rir simplesmente porque uma ou mais pessoas riram. Talvez por achar haver alguma “obrigação” de rir, para não parecer deselegante ou tolo, para não desmerecer o artista. Soltar o riso se mostraria a coisa mais educada de se fazer no momento. À primeira vista, uma pessoa pode se deparar com um evento com teor cômico (ou que ao menos deveria tê-lo) e dar altas gargalhadas; na segunda vez, deparar-se com o mesmo evento e ainda assim rir, mas não com a mesma intensidade e posteriormente continuar a ver o mesmo evento e dar risos tímidos, talvez até forçados, como se tivessem a função de lembrá-la que aquilo é ou em algum momento foi engraçado. Chega a ser comum em séries televisivas ou até mesmo no teatro, após uma piada, ouvir-se *in off* efeitos sonoros de risos ou ver placas serem levantadas escrito “risos”, ao visto indicando para o público o momento em que eles deveriam rir; praticamente forçando-os então ao riso. Na obra até o próprio ator pode forçar uma piada para que as pessoas riam junto, ou ainda haver atores dentro do próprio público contratados unicamente para rir, convidando, incentivando as outras pessoas a rirem junto, os “atores claquete”. Tudo isso mostra que o ato de se rir nem sempre é totalmente espontâneo como deveria ser; é possível rir sem se ter achado nenhuma graça, sem se ter identificado nenhum elemento que pudesse ser cômico. Seria então “um falso riso”, algo que apenas se assemelha ao ato de rir, já que como entendido anteriormente, o riso é gerado pela alegria, que vem de forma espontânea, ainda que por sua vez nasça de atitudes ruins. Um ligeiro e inconsciente momento de êxtase. Não deveria ser uma ação mecanizada.

Não se pode forçar a alegria, a emoção em ninguém. Estes são processos pessoais e naturais, que nascem de maneira única dentro de cada indivíduo. Tentar forçar o

efeito cômico fazendo alguém rir sem que queira, tende apenas a empobrecer não só o efeito, mas toda a obra, gerando uma piada que dificilmente teria alguma graça de fato; destruindo toda a mágica e potencial que poderia haver naquele trabalho que deveria ser cômico. Além de haver a possibilidade de chegar ao ponto de confundir o autor e atores, já que talvez ficassem sem saber se os risos que ouvem são pelo público realmente ter achado a piada engraçada ou simplesmente por haver recursos (como a placa) impondo o ato. O público pode acabar iludido, por criar muita expectativa e terminar decepcionado com o resultado, vendo-se obrigado a rir, sem espontaneidade, fingindo o divertimento, fazendo a ação ficar quem sabe até irritante.

Fazer os outros rirem é um trabalho realmente complexo, que exige muita habilidade, inteligência e esperteza, requer avaliação do que está acontecendo no mundo de uma forma geral, com o quê é possível brincar, de onde é possível tirar uma piada e traduzi-la para diferentes meios, diferentes linguagens como a da animação, onde tudo pode virar uma grande brincadeira: não só animais, mas objetos, seres inanimados podem falar, demonstrar sentimentos, assumir qualquer forma e tamanho, sem necessariamente apresentar uma lógica.

Qualquer coisa pode virar piada, pode se tornar engraçada nas mãos de uma pessoa com o dom bem desenvolvido de fazer analogias, descontextualizar as palavras, os sons (o humor não surge apenas do que é visto, mas também do que se ouve), as imagens que muitas vezes não precisam de definição ou diálogo para gerar comicidade (as chamadas *gags*), toda a situação, o momento de uma forma geral. Arriscar-se-ia a dizer que um bom comediante precisa ser “cara de pau”, atrevido, descarado; não ter receio ou medo de fazer uma piada, correndo o risco de ser preconceituoso, injusto, ou até mesmo cruel. Uma piada mal interpretada pode dar muita dor de cabeça para o autor. Porém, para uma maior aceitação, talvez sua coragem precisa ser maior que seu temor, mesmo que gere polêmicas e desagrade determinados setores, indivíduos, grupos, etc.

Se o espectador não entende e por isso até reprime, critica negativamente o trabalho cômico, é porque provavelmente ele não estaria na mesma sintonia que a piada requeria, não que o público tenha algum tipo de culpa por não entender e querer questionar com ou sem razão.

Uma trajetória de pensamento possível para o cinema de animação, mais precisamente para o cartum, diz que:

Uma importante característica desse gênero é a sua atemporalidade temática; os temas abordados são universais e, para entendê-los o leitor deve ter um conhecimento compartilhado a respeito de mundo. (Lins e Gonçalves, 2009, p. 50)

Quando o conhecimento de mundo de autor e espectador é divergente, o comediante pode muito bem ser crucificado, criticado com exagero, sem muitos motivos, sem realmente ter alguma culpa (o que ao ver seria apenas uma fatalidade). Ninguém seria obrigado a entender o que se passa na obra, ou ter esse tal conhecimento compartilhado de mundo.

Entretanto, podemos pensar também que o efeito cômico pode ser tanto cultural (de um grupo) ou pessoal, podendo ser compartilhado por um grupo, uma cultura específica, passado por gerações e mesmo assim dar-se de forma diferente para cada pessoa, já que isso não impediria que cada indivíduo interpretasse de forma única. Uma população conhece a mesma piada, mas cada um, com sua própria cabeça pensante lida com ela a sua própria maneira; estranho seria se o contrário acontecesse.

Muitas vezes, por fazer parte de uma cultura específica, o efeito cômico não pode ser traduzido de forma literal para outras línguas ou etnias. A não ser que um indivíduo alheio à cultura, ao contexto no qual a obra cômica nasceu, possa compreender ou ter uma singela ideia do que acontece em pelo menos algum dos efeitos por pura dedução, e assim aprendê-lo e incorporá-lo ao seu vocabulário, mesmo que não o entenda plenamente, o que não é impossível; porém obviamente o autor teria que deixar “pistas”, algo subentendido na obra para que isso possa acontecer. É válido dizer que sempre haverá um grupo específico para reconhecer um determinado efeito cômico, que se dirige exclusivamente ou preferencialmente para tal grupo ou grupos. A ideia de atemporalidade temática pode então ser questionável; a piada necessitaria de um contexto, de uma situação conhecida, uma experiência já experimentada pelo espectador para ser compreendida, ser identificada. Os temas talvez não sejam então tão universais, mas sim os recursos que compõem o tema, os efeitos, as *gags* como a torta na cara, o escorregão na

casca de banana, etc.; tornar-se-iam cada vez mais universais à medida que mais pessoas e grupos fossem se familiarizando com eles.

Muitos cartuns (Warner, MGM principalmente) utilizam-se competentemente de ironias, expõem os estereótipos, abusam de exageros, reforçam características físicas, comportamentais, sociais; ridicularizam com a possibilidade de camuflar mensagens mais sérias por meio de elementos voltados à primeira vista para o público infantil, apesar de geralmente não ser esse seu principal alvo; muitas animações podem fazer grande sucesso entre as crianças, o que não significa que elas entendam ou tenha capacidade de entender minuciosamente o que lhes foi apresentado como “The Three Caballeros” (1944) e sua política da boa vizinhança, ou mesmo “The Lion King” (1994) e sua história de um indivíduo ambicioso capaz de matar o próprio irmão para obter poder e, ao final, como vingança é morto pelo sobrinho (ainda que não seja um filme que privilegie o cômico, mas não deixa de apresentar uma grande carga cômica). De vez em quando, até um protesto, uma crítica política aparentemente séria, dependendo do humor do público, pode virar uma brincadeira sadia e “inocente”. Exatamente o que muitas vezes não se compreende.

O riso diz respeito à razão: ele está também relacionado ao racional, além do emocional, caminha numa linha tênue entre os dois. É emocional à medida que expõe-se toda a potência de alegria e felicidade, e racional principalmente em alguns casos em que, se nos atrevermos a parar para pensar no contexto em que surgiu a piada, e quisermos refletir sobre o assunto, a obra cômica terá perdido todo o sentido, todo o impacto. Não haverá mais terreno para a alegria, e sim, muito provavelmente, para a tristeza ou revolta, já que muitas piadas vêm de preconceitos e atitudes violentas. O cômico naturalmente virará sério, ganhará uma seriedade exagerada e desnecessária, um aspecto que se crê ser ignorado e rejeitado pelo autor cômico. Questionar essas controvérsias da comicidade (maldades, ironias, injustiças) não faria sentido. Como disse Bergson (1983), o riso acompanha uma “insensibilidade” que lhe é natural; para se extrair todo o seu efeito, faz-se necessário exercer unicamente a inteligência e se desapegar das questões que poderiam gerar solidariedade ou afeição.

O exercício de desapego da afeição e solidariedade pode parecer inicialmente perverso contudo, mostra-se necessário, já que, do contrário, a piada não acontecerá; poderá haver remorso, ressentimento, arrependimento ou até desapontamento que culminará no fracasso do trabalho dito cômico e o medo de se fazer a piada. Desta maneira, talvez até mesmo a ética possa ser esquecida; muitas piadas parecem mesmo não ter ética, o que não parece ter importância, ainda que alguém saia magoado no entanto, ter senso de humor nunca é demais; é necessário ter tolerância ao cômico. Um riso é sempre melhor que um xingamento.

[...] imagine-se afastado, assistindo à vida como espectador neutro: muitos dramas se converterão em comédia. Basta taparmos os ouvidos ao som da música num salão de dança para que os dançarinos logo pareçam ridículos. Quantas ações humanas resistiriam a uma prova desse gênero? Não veríamos muitas delas passarem imediatamente do grave ao divertido se as isolássemos da música de sentimento que as acompanha? Portanto, o cômico exige algo como certa anestesia momentânea do coração para produzir todo o seu efeito (Bergson, 1983).

“Anestesiando momentaneamente o coração”; ou seja, é preciso calar a emoção, os sentimentos, a sensibilidade e despreocupar-se por um momento com o politicamente correto.

### **1.3 Motivações para rir**

Por que e do quê as pessoas riem? Qual seria o momento crucial que desperta tanta alegria, que nos fazemos tão felizes a ponto de soltarmos o riso?

Certamente ver algo diferente parece ser engraçado; algo que não se está acostumado a ver; anormal, fora do comum, passível de grande surpresa. Surpresa essa que gera o riso: ao ver algo que nunca foi visto e que, portanto, não se sabe ao certo como reagir a ele de imediato, muitas vezes a única solução (talvez até inconscientemente) acaba sendo rir; uma atitude ligeira, automática e inexplicável. Riu porque tinha que rir, a situação apresentada era tão inesperada e surpreendente que não havia como não se manifestar, como não reagir da maneira que for perante ela. Uns podem desprezar, desdenhar, xingar, repudiar, reprovar, ou ser solidário e piedoso, enquanto outros podem simplesmente rir.

Mais uma vez reforça-se aqui a ideia da individualidade da comicidade: o nível de surpresa capaz de despertar o riso é próprio de cada pessoa. Uma mesma situação, uma mesma cena pode parecer completamente normal, corriqueira para um espectador, e ao mesmo tempo completamente maluca para outro.

O involuntário, o inesperado, o “sem querer” que nasce de uma distração, de uma falta de atenção, de um desvio comportamental muitas vezes nos motiva a rir, tem uma grande tendência de gerar momentos cômicos. Momentos estes que podem ser premeditados ou não, como os exemplos dados por Bergson (1983): um indivíduo correndo pela rua, que por um descuido tropeça e cai, fazendo as pessoas próximas rirem de sua queda; e o indivíduo num escritório, concentrado em suas atividades e habituado à sua rotina, que tem seus materiais desarrumados devido à travessura de alguém, fazendo com que a pessoa antes concentrada, faça algumas trapalhadas (como assentar e afundar em uma cadeira aparentemente sólida) contra sua vontade, gerando a diversão do brincalhão.

O primeiro caso poderia ser uma situação normal do dia-a-dia, se não fosse o acaso, aparentemente não houve culpa de ninguém; enquanto que no segundo havia-se a intenção propositada de criar uma cena cômica, escolhendo uma vítima. Mesmo que alguém tenha armado com plena consciência o golpe, a ideia do inesperado não desaparece. Querendo ou não, cada efeito de uma obra cômica parece criar um pequeno tribunal: sempre haverá um réu (o personagem que faz a piada, ou o contexto em que ela surge), uma vítima (o personagem a quem a piada é direcionada) e o júri (o público) para absolver ou punir (rindo ou não) esse réu. Até mesmo no primeiro caso a figura do réu não deixa de estar presente; esse réu pode ser uma pedra, uma deformidade no chão, a distração ou ainda o próprio indivíduo que corria. Ele não cairia se estivesse prestando a devida atenção no caminho, sendo então vítima de si mesmo.

## 2. ANÁLISE FÍLMICA

Tal análise mostra-se necessária como aplicação dos conceitos discutidos até aqui em torno da comicidade. Obviamente, peguemos como exemplo uma animação cartum, onde claramente veem-se diversos efeitos cômicos contribuindo para o enredo e principalmente para o total entendimento da história.

Separemos algumas sequências de cenas para tentarmos “lê-las”, traduzi-las e entender o que está acontecendo, como tal efeito surgiu, qual elemento está possibilitando o riso, a diversão.

Analisemos então uma obra dirigida por Tex Avery intitulada “Bad Luck Blackie” (1949):

De um modo geral tem-se aqui um dos diversos exemplos da eterna guerra entre cães e gatos, muito recorrente nos cartuns. Vemos um cachorro grande, forte, um *bulldog* (muito corriqueiro para representar um cão bravo), perseguir um gatinho pequeno, aparentemente frágil e indefeso. O cachorro abusa de sua superioridade para maltratar o gato, uma atitude que poderia ser considerada um *bullying*: o personagem mais forte hostilizando o outro, por ser mais fraco.

A atitude poderia ser condenável, porém ela está inserida em uma animação e, além disso, não são pessoas, mas animais, personagens fantasiosos que estão praticando a ação, o que talvez consiga torná-la menos ofensiva. Um design “infantilizado” que conseqüentemente chamará a atenção das crianças, podendo camuflar assim qualquer situação mais séria (como violência) que provavelmente fosse retratada. Eles apanham e não demonstram dor, não têm hematomas, logo se recuperam; quem sabe com isso, não houvesse motivos para se preocupar com os golpes que eles levam. Conseqüentemente pode parecer então apenas um “desenho bobo”; mas se é bobo, para que polemizar? Uma vez que qualquer polêmica pode ser convertida em piada. A diversão gerada por si só já garantiria sua importância, a importância de rir, de se alegrar.

A irrealdade é capaz de amenizar o julgamento que se faz: com certeza o filme não seria visto com os mesmos olhos se ao invés de animais houvesse um ser humano (de carne e osso) alto, forte com cara de mau agredindo e debochando de um baixo,

fraco, com cara de idiota. Colocar humor, piadas em situações como essa ajuda para que esse tipo de ação possa ser incluído, dito, apresentado sem muito alarde ou espanto. Ajudando então, a quebrar um pouco os limites da seriedade, daquilo que pode ou deve ser mostrado.

O riso partilha, com entidades como o jogo, a arte, o inconsciente, etc., o espaço do indizível, do impensado, necessário para que o pensamento sério se desprenda de seus limites. Em alguns casos, mais do que partilhar desse espaço, o riso torna-se o carro-chefe de um movimento de redenção do pensamento [...]. (Alberti, 1999, p. 11)

Na animação a violência é consideravelmente tão grande quanto uma cena real, só que aqui ela tem a possibilidade de ser mais ampla, mais maluca, absurda: aos 32 segundos de filme, o cachorro engole o gato, ele vai parar em sua pata e foge de lá de dentro sozinho; aos 41 segundos o gato é lançado para o alto, o cachorro aparenta pegar uma almofada para amortecer a queda, mas a tira na hora que o gato cai, deixando-o ir de encontro ao chão; novamente o cachorro, dessa vez aos 58 segundos, oferece leite ao gato, que toma e se surpreende com uma ratoeira escondida no leite, prendendo-a em sua língua. São cenas realmente malucas; a surpresa ao ver algo tão insano conseqüentemente causará risos em muitos, tornará a situação cômica, “escondendo” qualquer pensamento de repúdio. Ao ver a cena então, não se levará em conta o repúdio por uma cena agressiva, e sim o impacto por uma cena divertida; pelo menos provavelmente este é o esperado. Partindo do cômico, certamente essa é a maneira mais adequada (enxergando uma cena divertida) de se “ler” tal cena.

Numa animação cartum é de fato difícil saber o que vai acontecer, no que a cena, a ação dará, como ela vai se desenrolar, qual será a reação; tudo se torna possível. Loucuras, e absurdos podem surgir quando menos se espera. Exagerar nessas horas se torna fundamental, o cartum necessita de exageros. Quanto mais exagerado melhor, e mais cômico pode se tornar.

O filme apresenta outro personagem: o cachorro e o gato até então se encontravam dentro de uma casa; o felino então, tentando fugir do cachorro, sai correndo pela rua e aos 1min 43s se esconde em um beco e do lado dele aparece outro gato, grande e preto. Ele se oferece para ajudar o gatinho quando o cão aparece aos 2min 08s. O gato preto então, simplesmente passa na sua frente e um vaso de flores cai na

cabeça do cachorro que fica atordoado. Aos 2min 17s o gatinho, por sua vez, recebe do gato preto um apito para chamá-lo, e toda vez que o cachorro ameaça-o, ele toca o apito e o gato preto “surge do nada”, fazendo com que um objeto aleatório caia na cabeça do cão.

Aparece então um personagem que se consideraria um “ponto de virada” na história, certamente de maior relevância e importância que os outros dois, já que é ele o responsável por mudar o panorama da animação. Age quase como um “super-herói”, um defensor para proteger alguém que esteja indefeso, claro, uma defesa no estilo cartum, debochada, caricata. O herói definitivamente não tem atitudes heroicas, atitudes de bravura, etc.

A violência continua a demonstrar sua veia cômica; o cachorro recebe diversos golpes na cabeça e reage com caretas, expressões que não parecem ser de dor, passíveis de riso; ele desmaia e sorri (2min 32s por exemplo), dando a parecer que ser esmagado por objetos como um piano não fosse tão ruim assim (2min 57s). Aos 2min 46s um baú cai em cima dele e desce pelas escadas, fazendo o cachorro tomar a forma da escada.

“Ver naufragar as naturezas trágicas e ainda poder rir, apesar da mais profunda compreensão, da emoção e da compaixão, isto é divino”. [...] Pelo menos até fins do século XVIII, o objeto do riso sempre foi caracterizado como o oposto do trágico e, por isso mesmo, impossível de suscitar compaixão. Agora, ao contrário, trata-se de saber rir do trágico, acima e além de toda compaixão que ele possa engendrar. No momento em que podemos rir daquilo que é trágico, [...] “tudo é simples e tudo poderia ser dito sem nenhuma espécie de acento doloroso” (Batallie; Alberti, 1999, p. 22).

Todavia, além da “violência engraçada” e os absurdos ou exageros de até um jumento cair em cima do cachorro (3min 49s), outro elemento que chama a atenção para tornar a história cômica é a brincadeira que se faz com a superstição. A crença popular que diz que ver um gato preto principalmente cruzando a rua é sinal de azar. É justamente quando o gato preto aparece que o cachorro tem esse azar, permitindo infinitas possibilidades de demonstrar esse azar. A possibilidade escolhida foi a do cachorro ter um azar “vindo do céu” (logo do céu). Seria um tanto quanto irônico, já que é de onde segundo a expressão popular as pessoas esperam vir coisas boas, esperam vir a solução de seus problemas. Aqui, o que cai do céu serve apenas para prejudicar o cachorro. Azar caracterizado de forma ríspida, rude, por pancadas

impiedosas na cabeça, como se representasse uma punição ao cachorro. Por outro lado, poderia então ser uma solução para o problema do gatinho, a sorte de um virando o azar do outro. Só tem sorte aquele que está do lado do “transmissor de azar” (o gato preto).

Histórias supersticiosas, lendas, alguns mitos podem ser passíveis de riso; o absurdo, as verdades infundadas que muitos deles apresentam acabam várias vezes por gerar deboches, piadas irônicas dos descrentes. Podem ter diversas interpretações, é algo tão corriqueiro, comum, tradicional que o fato de alguém pregá-los, não significa que essa pessoa realmente acredita neles (se uma pessoa conta para outra que ver um gato preto ou passar debaixo de uma escada são sinais de azar, não quer dizer que ela acredita fielmente nisso; fala simplesmente porque “todo mundo fala”). Denota algo muito coloquial: parece ser muito mais cultural (como dito, popular) do que mesmo uma crença, um dogma que deve ser seguido à risca. Naturalmente atraem a atenção e a curiosidade de quem não os conhecem. Estão atrelados ao folclore específico de cada povo, de cada região.

Por fazer menção a uma superstição, a um elemento cultural, regional, levar-se-ia a crer que o número de espectadores capazes de compreender plenamente o que se passa nesse filme, o significado, os motivos de seus efeitos cômicos pudesse ser reduzido. Na lógica, realmente poderíamos pensar que só quem conhece, quem está familiarizado com o que diz a superstição (que gato preto é sinal de azar) entenderia o sentido, a coerência da história. Afinal, a obra realmente aparenta ter um público alvo, um público com o qual talvez o filme se saísse melhor, e este público seria justamente aquele que conhece a tal superstição. No entanto, pelo menos neste caso, não é impossível que outros públicos possam ao menos ter uma ideia do que motivou os efeitos cômicos, mesmo sem entender direito suas razões, suas referências, principalmente se analisarmos uma outra sequência de cenas:

O cachorro para se defender do azar, cria uma armadilha e toma o apito do gatinho; uma armadilha ligada a outra superstição, ou mais a um ditado popular: o gatinho passa e a partir dos 4min 08s repara em uma caixa onde se lê: *curiosity killed a ca<sup>2</sup>*, ele a abre e de lá sai o cachorro que o assusta, fazendo-o fugir correndo

---

<sup>2</sup> Em português, “A curiosidade matou o gato”.

deixando o apito para trás. Mais uma vez as caretas cômicas exageradas, clássicas do cartum de praxe para indicar o susto, medo (do gato) e raiva, intenções maléficas (do cão). Sua própria aparição não é normal; ele sai da caixa como os tradicionais brinquedos que se gira uma manivela e dentro dele sai um boneco (geralmente um palhaço) para assustar. Uma alusão, uma correspondência com algo do “mundo real”, um artifício de fato muito usado nas animações cartum; afinal, toda a história é uma alusão (alusão a um gato, a um cachorro, um apito, uma situação de azar, etc.). Referenciar e tirar do seu local de origem, da sua função real, Misturar elementos que não convergem entre si (como um cachorro e um brinquedo para assustar) para criar uma coisa nova na animação, gerando a surpresa, o reconhecimento da alusão e logo os risos. Um campo próprio para se abusar da criatividade, portanto é fundamental ter repertório para aludir às coisas do “mundo real”.

Mais tarde a vítima do cachorro é o gato preto: tendo posse do apito, numa sequência iniciada aos 5min 02s, ele chama o felino e aproveita para pintá-lo de branco (o gato preto anda de cabeça empinada, com os olhos fechados - como se fosse muito confiante de si - e curiosamente não percebe a ação). Estando de outra cor, conseqüentemente a sua “maldição” acaba; ele passa inúmeras vezes na frente do cachorro que nada sofre. Estando novamente no controle da situação, por volta dos 5min 44s o cachorro caçoa do gato, apita na sua cara e ri debochadamente. O gatinho (que até então era branco) ciente do que acontece, avista uma lata onde se lê *black paint*<sup>3</sup> e pula nela, ficando preto (5min 55s). Logo em seguida, ele então passa na frente do cachorro e o mesmo volta a ter azar, objetos voltam a cair em cima dele.

Pode-se dizer que fica evidente assim qual é o fator que gera o azar; o espectador mais atento estaria certamente apto a entender (ainda que não seja completamente) o que se passa nessa história, sem precisar saber da existência de uma superstição envolvendo gatos e azar. Compreende-se que só acontecia algo de ruim com o cachorro após um gato passar a sua frente (sem a necessidade de ser o mesmo bichano), e que de alguma maneira esse mal está relacionado com a cor preta (o gato preto fazia algo cair do céu, já o gato branco nas mesmas condições, não). Mesmo a pessoa que não possui a cultura que se esperava ter para identificar logo

---

<sup>3</sup> “Tinta preta”

de cara a alusão ao azar do gato preto pode sem muita dificuldade aprendê-la e incorporá-la, conseguindo rir e se divertir. Um grande trabalho do autor, permitindo assim a ampliação de seu público, possibilitando a alegria para diferentes grupos, tornando a piada universal.

Estou muito mais convencido de que o motivo principal de nosso prazer no risível reside na inclinação fundamental em alargar a perfeição de nossas ideias. E esse motivo diz respeito não a um só tipo de risível, como o pretendido motivo do orgulho, e sim a todos os tipos. Os principais ingredientes do risível são [...] o novo, o inesperado, o surpreendente, o especial, o raro e o maravilhoso. O poder irresistível com que todas essas coisas atuam sobre o espírito de um homem que [...] admira as criações de Deus, para com elas aprender e para afiar seu entendimento em outras, pode-se aprender em todos os compêndios das belas letras (Flogel apud Alberti, 1999, p. 159)

Talvez não fosse necessário nem mesmo entender os efeitos cômicos e assimilá-los; o campo da comicidade é tão abrangente que a pessoa pode rir sem ter entendido nada do que passou e a sua lógica. Usando assim apenas a emoção: o simples fato de, por algum motivo, ter se familiarizado, se apegado ao elemento mais tolo e insignificante da obra, ter achado um desenhinho engraçadinho pode gerar gostosas gargalhadas. Afinal, não se espera que uma criança que ainda engatinha tenha a mesma capacidade de percepção e assimilação, de usar a razão de um adulto, mergulhado em sua cultura, nas tradições de sua sociedade. Os dois verão exatamente a mesma animação e assimilarão coisas completamente distintas, de acordo com a capacidade de percepção de cada um; com certeza rindo de coisas (cenas, efeitos, atitudes) totalmente diferentes, porém provavelmente tendo como resultado a mesma satisfação, o mesmo prazer explicitado pela risada de ambos.

Vale citar a reação do cachorro ao levar a pancada na cabeça com a passagem do gatinho (a partir dos 6min): ele fica estático, com o olhar perdido, tranquilamente coloca o gato (outra preto) no chão e deita-o. Só depois, aos 6min 06s ele desmaia (reações com um certo retardamento, muito recorrentes nas animações cartum); o impacto seria tão forte e repentino que só depois de um tempo ele sente.

Na sequência, caído ao chão, ele ainda engole o apito, começa a soluçar, a cada soluço sai junto um som de apito e conseqüentemente um objeto cai em cima dele. Deixando explícito que não só a imagem, mas também o som gera comicidade; não é mais necessário o apito aparecer, para que se saiba que é ele que está atuando

sobre o cachorro. Da mesma maneira, ajuda para a comicidade a trilha sonora característica a cada passagem do gato preto, a trilha de cada aparição do cachorro, do caminhar do gatinho, etc. Cada uma na intensidade certa para dar o tom da situação (seja um tom de raiva, ou de tranquilidade, por exemplo). Vale ainda ressaltar que o gato preto só aparece por causa de um som.

Por volta dos 6min 20s o cão sai correndo em direção ao fundo do cenário e o tamanho dos objetos aumenta gradativamente e loucamente: uma banheira, um piano, um ônibus, um avião e até um navio. Como se o azar tivesse impregnado no cachorro, já não necessitava mais nenhum gato para trazê-lo, o que pode muito bem permitir correr o risco de se achar que o azar não está atrelado ao gato, mas sim ao apito. Porém, não devemos esquecer que este é o “apito do gato preto”, e nada aconteceu aos gatos enquanto o cachorro o assoprava por livre e espontânea vontade (como aos 4min 30s).

Seria então um “castigo”: uma punição maluca, engraçada, cômica a um personagem aparentemente mau, um personagem que tem o costume de maltratar outros indefesos, uma punição na visão, na linguagem do cartum.

Ver alguém sendo prejudicado parece se mostrar engraçado, principalmente se esse alguém aparenta ser forte, destemido, e naturalmente impiedoso e implacável com aqueles julgados fracos. Mostrar-se-ia então necessário enfraquecê-lo, expor suas fraquezas, suas limitações para “humanizá-lo”, ainda que seja um cartum. Como a comicidade gera prazer, seria então prazeroso e aliviante humanizar um personagem mal.

O filme pode ser considerado uma vingança cômica, e por isso mesmo não lhe caberia possíveis questionamentos de ética (tudo pode virar uma piada, até mesmo a ética). É uma compensação para o gatinho depois de tudo que ele passou, e uma compensação para o público em geral, com seu provável único intuito de distraí-lo, animá-lo, fazê-lo rir, ainda que algumas pessoas não tenham muitos motivos para sorrir, devido ao mau-humor ou a tristeza. Uma obra que privilegia o riso, a brincadeira, mas que no fim, curiosamente, parece não deixar de trazer uma possível “mensagem de reflexão”: o mal que você faz a alguém pode voltar contra

você; não se deve maltratar as pessoas e achar que é superior aos outros; tudo que se faz tem uma consequência.

Um julgamento que se sustenta a primeira vista: o cachorro cometeu o “crime”, e pagou por ele. Entretanto, é falho, pois, a não ser que se pense que eles agiam por defesa, os dois gatos também mereciam uma punição; afinal, o mal foi pago com o mal: da mesma maneira que o cachorro, também houve deboches e maldades dos gatos, como aos 3min 05s, por exemplo, em que o cachorro está desmaiado e o gatinho abre sua boca e “toca” seus dentes como se fosse um piano (a única que não parece ser uma defesa); Definitivamente não tem e nem precisa ter tanto sentido ou lógica; a animação alude ao real, o que não significa que tenha que ser uma cópia dela.

Fica visível que não há uma definição muito clara de quem é o bom e quem é o mau nessa história; a primeira vista poderia se achar que o vilão é o cachorro, pelo menos no início assim parece ser. Porém, com a inclusão do gato preto, há uma “troca de papéis” e o cachorro vira vítima, aparentando ser muito mais “mocinho”, ainda mais se repararmos a expressão “maléfica” e cômica do gatinho na última cena do filme (6min 39s), um riso que lembra um personagem clássico: Muttley da Cartoon Network Studios; talvez um precursor.

Nessa animação vê-se que enredo e conteúdo podem não ser tão importantes numa animação. Afinal, é apenas um cachorro perseguindo um gato o tempo todo. As *gags* são o que realmente importam, são elas (juntamente com o som) que principalmente definem a qualidade e o impacto do filme.

### 3. OUTRAS DISCUSSÕES PERTINENTES ACERCA DA COMICIDADE

Entendamos que sair da rotina, do habitual, do que está acostumado a fazer pode ser propício aos risos. Esta é uma das possibilidades para ser engraçado, cômico. O cômico que pode muitas vezes ser visto como o “errado”, pois dificilmente alguém será considerado engraçado sendo correto, nos moldes convencionais de gentileza e educação, a não ser que seja um deboche. É necessário “sair do óbvio”.

Quando as pessoas riem percebe-se um desejo inconsciente, automático de querer reviver o que já aconteceu, o que não convém mais, tentar ver o que não está mais ali, diante de seus olhos. De fato, normalmente rimos de algo que não existe mais, que já passou (uma piada que já foi contada, uma cena cômica que já foi exibida, por exemplo); o riso muitas vezes é uma lembrança, independentemente do tempo que se leva para entender a piada, pois em todo caso a situação cômica já aconteceu, o que ficou foi apenas a recordação (por meio de risos ou não) daquilo que pareceu engraçado.

Imaginemos pois, um espírito que seja como uma melodia em atraso quanto ao acompanhamento, sempre em relação ao que acaba de fazer, mas nunca em relação ao que está fazendo. Imaginemos certa fixidez natural dos sentidos e da inteligência, pela qual continuemos a ver o que não mais está à vista, ouvir o que já não soa, dizer o que já não convém, enfim, adaptar-se a certa situação passada e imaginária quando nos deveríamos ajustar à realidade atual. Nesse caso, o cômico se instalará em nós mesmos. (Bergson, 1983).

Rir de algo que conhecemos, que sabemos a procedência, ou até de nós mesmos tem um toque especial; pois nós somos familiares a nós mesmos, geralmente sabemos do que somos capazes, dos nossos talentos e das nossas limitações, as atitudes são esperadas. E quando algo conhecido foge do normal que se espera, ou fugimos do normal de nós mesmos, talvez o desvio de comportamento e o efeito cômico gerado possa ter um impacto maior, ser mais engraçado, divertido.

Um desvio de comportamento; provavelmente possa se chamar assim o momento, a atitude que leva uma pessoa a ser engraçada, a causar risos. Um grande exemplo destes desvios de comportamento é o chamado “mundo da lua”: ideia muito recorrente entre os autores cômicos, um indivíduo que está no mundo da lua é passível de risos, uma vez que assim, ele está desatento, vulnerável, podendo ser vítima fácil dos efeitos cômicos.

Como salientado, dificilmente se é cômico sendo normal. Portanto, ir para o mundo da lua mostra-se fundamental para se criar histórias cômicas, ainda mais se tratando de animações cartum. Como elas não poderiam estar no mundo da lua? Como não poderia ser fantasioso? É exatamente através desse fator que nasce a ingenuidade exagerada, as manias, os vícios e quem sabe até mesmo as superstições e estereótipos. Todos estes elementos suscetíveis ao riso e até ao deboche, ao preconceito.

O mundo da lua é um recurso muito útil, mas também perigoso, requer atenção do autor, pois pode ser confundido com situações irresponsáveis, tendo como vítima pessoas com deficiências mentais. Já que essas pessoas agem com possível desatenção (por exemplo) por naturalidade, e não por supostamente estarem no mundo da lua, assim podendo ser motivo de piadas para um desavisado. Um grande exemplo de quando o riso e a comicidade, por um senso comum, não são nem um pouco bem vindos. Poderia ser este um exemplo do chamado e tão controverso “humor negro”: um momento em que não convém quebrar a seriedade e incluir piadas e brincadeiras; mas que não impede que elas existam. Comumente execrado no mundo real, mas que pode ser perdoado e aceito no cinema de animação; pois de toda forma, por mais inconveniente que possa ser, não deixa ser cômico, não deixa de fazer alguém rir.

Na animação cartum, como dito antes, mostra-se difícil falar em ética; pode-se dizer que praticamente todos os personagens têm um certo desvio de comportamento, de alguma maneira vivem no mundo da lua, cada um com seu próprio “código de ética”, sem deixar muito claro o que seria certo e o que seria errado nesse universo paralelo de cada filme, de cada episódio. Dificilmente há compaixão, solidariedade, sensatez ou mesmo respeito entre os personagens. A animação cartum é sem dúvida bem mais liberal que o mundo real, onde normalmente se exige respeito.

Compreendemos que uma pessoa pode muito bem ser cômica sem se dar conta, ou querer ser sem saber ao certo o impacto que causará nas pessoas.

Quando alguém causa risos sem ter a intenção de parecer cômico, a comicidade pode ser impiedosa; uma vez que obrigaria as pessoas a seguir um “padrão” de vida, de comportamento, estabelecido pela sociedade em geral para não

parecermos tolos, idiotas em determinada situação. Uma humilhação pode ser muito dolorosa dependendo da ocasião. De um modo geral, a vida (no mundo real) exige atenção, discrição, sensatez, bom senso. Quando alguém inconscientemente viola uma dessas regras, provavelmente será execrado, seja por meio de xingamentos, insultos ou de risos, deboches; podendo até mesmo se tornar caso de polícia, ser motivo para um processo judicial.

Parece não bastar rir do que é surpreendente, diferente, anormal; é como se todas as situações expostas até aqui conduzissem a um mesmo caminho, uma mesma finalidade: o “feio”; muito ajuda para essas condições que elas também sejam em boa parte feias, que tenham algo de feio.

Não há um consentimento do que seja feio; cada um tem sua própria definição, seu próprio conceito, não muito diferente em relação ao cômico, ao risível.

O feio inconscientemente torna-se engraçado, passível de deboche. É muito mais fácil rir do que se considera feio do que se considera bonito. O bonito é o agradável, é o normal, o esperado, aceitável, e quando algo é visto como feio, parece ser difícil lidar com ele; automaticamente haverá um certo desprezo, uma repulsa, uma falta de seriedade.

Faz sentido que em geral não se queira ver “coisas feias” (pelo menos é o que se espera). E quando vê, será suscetível ao riso, às piadas, ainda que sejam deselegantes ou discriminatórias. O feio talvez possa ser considerado mais um desvio de comportamento, um desvio que englobaria todos os outros, pois tudo que foge do padrão geralmente é considerado feio e risível.

O riso, justamente por poder ser deselegante e discriminatório, muitas vezes é feio; e o feio, talvez pelo mesmo motivo, muitas vezes é risível.

Da feiura nasce a caricatura; o exagero das formas, das atitudes, da fisionomia do personagem cômico. Um traço aparentemente engraçado super valorizado como um nariz grande, um penteado esquisito, uma corcunda, um andar manco, uma voz fanhosa. Traços caricatos que poderiam ser considerados uma “careta fixa”.

É cômico aquilo que logo se nota, que se destaca na mobilidade contínua do corpo, seja uma mania, uma atitude, um jeito de falar.

A feiura é um elemento que cai bem ao cartum pois, por apresentar personagens irreais, não haverá a repulsa, o desconforto por se rir de uma deformidade física. Como discutido anteriormente, o cartum, o desenho em si não tem obrigação nenhuma de apresentar a realidade, de ser coerente ou de ser educado.

Uma situação muito propícia para o riso, não há lugar melhor para ser feio do que no cartum. A feiura ajuda consideravelmente o caricaturista, o cartunista, o comediante. Possibilitaria o trabalho deles.

Juntamente com o novo e o exagerado, o feio partilha do que seria “estranho”; reforçando, precisamente aquilo que não se vê todo dia, que a princípio não se pode definir, com o que não se está acostumado, uma quebra do cotidiano, que por fim acaba por gerar aversão, podendo ser engraçado.

#### 4. CONSIDERAÇÕES CONCLUSIVAS

Muito foi falado. Contudo, a verdade é que por mais que se tente teorizar, explicar as causas e consequências, não existe e muito provavelmente nem se espera fórmula ou receita para se chegar ao riso. É uma ação inesperada, imprevisível, não dá para saber quando surgirá e ao certo por quê. Cada um terá sua própria interpretação, seu próprio meio de lidar com o cômico, de trabalhá-lo e de identificá-lo.

O que parece certo é que no campo do cinema de animação as possibilidades do cômico mostram-se bem amplas, uma vez que se pode abusar consideravelmente dos exageros, das brincadeiras, das loucuras, criar novas regras de certo e errado, de risível, de ridículo; fazer coisas que não são possíveis ou aconselháveis no chamado mundo real, e talvez nem no *live-action*, no cinema com atores de carne e osso, uma vez que poderiam causar simplesmente estranheza desacompanhada de risos. Um universo onde certamente a comicidade se encaixa bem, o riso é mais livre, mais aceitável, a imaginação é estimulada e o correto é de certa forma esquecido.

O cômico se resume a nada mais que uma brincadeira muitas vezes sádica (apesar da complexidade que pode adquirir), uma diversão a qual alguns tentam dar, sem justificativas plausíveis, seriedade exagerada, seja por incompreensão, por falta de senso de humor, etc. Brincar não deveria ser considerado jamais feio ou estranho.

Rimos para esquecer o ódio, a ira, os problemas, compensar a tristeza, a dor, relaxar mesmo que seja por alguns segundos. Descontrair, gerar a alegria no ambiente, quebrar a seriedade, a monotonia, o tédio, dar ânimo a um espírito entediado, cansado, ou até amargurado. De vez em quando, todos precisam de um frescor para driblar o peso da vida, com suas caras sérias, fechadas, indiferentes ou até mesmo desesperadas; suas obrigações que muitas vezes não permitem que nem mesmo um reles sorriso apareça.

Para enfatizar, “riso é alegria”; é um momento sublime no qual a pessoa é capaz de apresentar toda sua potência de alegria, de felicidade, de descontração. Ou pelo menos deveria; já que em alguns momentos o riso pode se tornar cruel, uma alegria gerada por más intenções, injustiças, alegria que gera o sofrimento de outros. É realmente impossível alegrar e satisfazer a todos. A comicidade é uma ação

involuntária; mesmo que o autor aparente ter consciência do que está fazendo, o sentido e o impacto da piada inevitavelmente poderão escapar de seu controle. Por isso, não adianta querer ser cômico a todo custo, querer ser cômico sem haver comicidade, apelando para atitudes baixas ou até obscenas, onde não se vê nenhum resquício de alegria. Vale lembrar que a piada poderá surgir sem querer, no momento em que menos se espera, de maneira pura, leve, natural e definitiva.

Caberia ao autor, e não só a ele, mas a todas as outras pessoas (em alguns casos até mais a estas que ao próprio autor) saber a hora certa, a hora mais oportuna, a hora ideal para ser sério, sensato ou cômico, exaltado. Deve-se então saber a hora de “sair do mundo real” e de suas regras e leis, sem remorso, sem receios, para adentrar o mundo da imaginação oferecido pela comicidade, com seus conceitos únicos de certo e errado, de feio e bonito. Um mundo que se pode dividir em diversos outros; cada animação, cada obra cômica pode muito bem criar seu próprio mundo, com suas próprias regras.

O riso e a comicidade soltam uma pessoa, deixa-a mais leve, mais flexível, mais agradável, mais atrevida, corajosa, ainda que seja para caçoar de alguém. Ao menos mostra, evidencia que essa pessoa ri, tem capacidade para demonstrar, trazer e compartilhar alegria por meio de gargalhadas, para inventar e reconhecer (dentro de seus conceitos pessoais) piadas, eventos e efeitos cômicos. Tem a habilidade de suavizar os fatos, as ações as partes da história de um modo geral, para torná-las mais agradáveis, mais aceitáveis. O velho bom-humor que não pode ser apagado, esquecido, deixado de lado, mas que precisa ser adequado diante da situação, do contexto.

“O cômico surge no momento preciso no qual a sociedade e a pessoa, isentas da preocupação com a sua conservação, começam a tratar-se como obras de arte (Bergson, 1983)”.

O mundo cômico possui seu “charme” especial; próprio e avassalador, uma vez que é permitido ao espectador manipulá-lo, moldá-lo, transformá-lo, ou seja, interpretá-lo, encará-lo e rir dele ao seu gosto pessoal. Uma ação prazerosa que talvez somente o cômico seja capaz de proporcionar. Inconsequente, irresponsável, duvidoso, violento, cafajeste, absurdo, inconveniente, mas que mesmo assim não perde seu

caráter transformador, revelador, corajoso, enfim, não perde sua magia, seu charme, não deixa de proporcionar prazer.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COSTA, Flávio Moreire da. *Os 100 melhores contos de humor da literatura universal*. 5ª ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001. 546 p.

PROPP, Vladimir. *Comicidade e Riso*. São Paulo: Ática, 1992. 215 p.

BERGSON, Henri. *O riso - ensaio sobre a significação da comicidade*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1983. 105 p.

ALBERTI, Verena. *O riso e o risível na história do pensamento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1999. 213 p.

FERREIRA, Aurélio B. de Holanda. *Mini Aurélio: O dicionário da língua portuguesa*. Curitiba: Positivo, 2010. 960 p.

LINS, Maria da Penha Pereira; GONÇALVES, Lorena Santana, *Estratégias Discursivas da Construção do Humor em Cartuns Educativos*. Cadernos do CNLF, vol. XII, n. 11. Rio de Janeiro: CiFEFiL, 2009. Disponível em: <http://www.filologia.org.br/xiicnlf//11/05.pdf>. Consultado em 10/10/13

Filmes citados:

The Three Caballeros. FERGUSON, Norman. Estados Unidos, RKO Radio Studios, 1944. 72min, cores. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=fIEdXwhDIxs>  
Consultado em 28/11/13

The Lion King. ALLERS, Roger; MINKOFF, Rob. Estados Unidos, Buena Vista Pictures, 1994. 88min, cores. Disponível em: <http://www.nowvideo.ch/video/mezc95tsi2sc9> Consultado em 28/11/13

Bad Luck Blackie. AVERY, Tex. Estados Unidos, MGM, 1949. 7min 6s, cores. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=5rmGC4vIEOU>. Consultado em 10/10/13

