INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CINEMA E AUDIOVISUAL
MESTRADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

MICHELE DA SILVA MEIRA

A MAGIA DO HUMOR: UMA ANÁLISE DO USO DA COMÉDIA NAS ANIMAÇÕES DA DREAMWORKS



Niterói
2026

MICHELE DA SILVA MEIRA

A MAGIA DO HUMOR: UMA ANÁLISE DO USO DA COMÉDIA NAS ANIMAÇÕES DA DREAMWORKS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós- Graduação em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal Fluminense como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Cinema e Audiovisual.

Orientador: Profº. Dr. Marcelus Gaio Silveira de Senna.

Niterói

2026

Ficha catalográfica automática - SDC/BCG
Gerada com informações fornecidas pelo autor

S586m Silva Meira, Michele da
A magia do humor : Uma análise do uso da comédia nas animações da Dreamworks / Michele da Silva Meira. - 2026.
140 f.

Orientador: Marcelus Gaio Silveira De Senna.
Dissertação (mestrado)-Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, Niterói, 2026.

1. Cinema de animação. 2. Comédia. 3. Cinema. 4. Audiovisual. 5. Produção intelectual. I. Silveira De Senna, Marcelus Gaio, orientador. II. Universidade Federal Fluminense. Instituto de Arte e Comunicação Social. III. Título.

CDD - XXX

Bibliotecário responsável: Debora do Nascimento - CRB7/6368

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL

PPGCINE UFF PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CINEMA E AUDIOVISUAL DA UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE

Ata de Defesa da mestranda **MICHELE DA SILVA MEIRA,** na forma em que se segue:

Aos 25 (vinte e cinco) dias do mês de fevereiro de dois mil e vinte e seis às 10:00 horas, por videoconferência, no Instituto de Artes e Comunicação da Universidade Federal Fluminense, Rua Prof. Lara Vilela, 126, São Domingos - Niterói/RJ, instalou-se a banca examinadora da dissertação de Mestrado em Cinema e Audiovisual de **MICHELE DA SILVA MEIRA** formada pelos seguintes professores doutores: Marcelus Gaio Silveira de Senna (orientador - presidente da banca - UFF/UFRJ), Gabriel Filipe Santiago Cruz (UFF), Eliane Muniz Gordeeff – Escola Superior de Tecnologia e Gestão, do Instituto Jean Piaget (PT); CIEBA/FBAUL (PT); LAAD/EBA/UFRJ (BR). Abertos os trabalhos, a presidente da banca passou a palavra à aluna para que expusesse oralmente o seu trabalho, intitulado**: "A MAGIA DO HUMOR: uma análise do uso da comédia nas animações da Dreamworks"**. Feita a exposição, o presidente da banca passou a palavra aos outros membros para que comentassem o trabalho e arguissem a aluna, para a seguir também comentar o trabalho e as observações feitas pelos professores. Feitos os comentários e arguições, a banca se reuniu e emitiu o seguinte parecer:

Após a apresentação da mestranda Michele Meira, os membros da banca procederam análise detalhada da dissertação considerando que esta apresenta as qualidades necessárias para ser considerada como aprovada. A banca ressalta a relevância do tema e a estrutura do trabalho.

Assim, a banca considerou a aluna APROVADA (X) NÃO APROVADA ( ).

Nada mais havendo, foram encerrados os trabalhos e eu, Prof. Dr. Marcelus Gaio Silveira de Senna, lavrei a ata que vai por mim assinada e pelos demais membros da banca.

gov.br Documento assinado digitalmente
MARCELUS GAIO SILVEIRA DE SENNA
Data: 25/02/2026 13:09:54-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Dr. Marcelus Gaio Silveira de Senna
(Orientador - presidente da banca - UFF/UFRJ)

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL

PPGCINE UFF PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CINEMA E AUDIOVISUAL DA UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE

Ata de Defesa da mestranda **MICHELE DA SILVA MEIRA,** na forma em que se segue:

Documento assinado digitalmente
gov.br
GABRIEL FILIPE SANTIAGO CRUZ
Data: 25/02/2026 16:40:30-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Dr. Gabriel Filipe Santiago Cruz (UFF)

Documento assinado digitalmente
gov.br
ELIANE MUNIZ GORDEEFF
Data: 25/02/2026 13:35:42-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profa. Dra. Eliane Muniz Gordeeff
Escola Superior de Tecnologia e Gestão, do Instituto Jean Piaget (PT); CIEBA/FBAUL (PT); LAAD/EBA/UFRJ (BR)

Dedico esta dissertação a Deus, por Sua presença constante
e por me sustentar com força, fé e inspiração
ao longo de toda esta trajetória.

AGRADECIMENTOS

Ao final desta caminhada, a memória revisita os momentos desafiadores, os sonhos projetados e aqueles que se concretizaram. Reconhece-se, sobretudo, que esse percurso jamais foi solitário, pois houve sempre pessoas ao redor, incentivando, torcendo e sonhando em conjunto.

Em primeiro lugar, agradeço a Deus por permitir que eu chegasse até aqui e por me conduzir ao caminho do audiovisual, um percurso árduo, mas profundamente prazeroso e significativo.

Aos meus familiares, registro minha gratidão mais profunda. À minha mãe, Iracema, pelas palavras de incentivo que, nos momentos mais desafiadores, foram essenciais, e por ser sempre a primeira pessoa a quem apresento minha arte, seja visual, literária ou audiovisual, oferecendo sua valiosa "análise crítica", que tanto contribui para meu crescimento como artista. Ao meu pai, pelo incentivo manifestado de forma singular, muitas vezes resumido a um simples "joinha", gesto minimalista que carrega um afeto imenso. À minha irmã, Jaqueline, pelo apoio constante, pela fé e pelos conselhos psicológicos tão necessários ao longo do caminho. Aos meus sobrinhos Gabriel, Levi e Hannah, pelas conversas, indicações de filmes e animações, que, mesmo tão jovens, muito me ensinam.

Agradeço à Universidade Federal Fluminense por me acolher e a todos os professores do Programa de Pós-Graduação em Cinema e Audiovisual (PPGCINE) com quem tive contato. Em cada disciplina, aprendi não apenas sobre a história do audiovisual, mas, sobretudo, a refletir criticamente sobre ele.

Aos amigos que fiz ao longo dessa trajetória, deixo minha gratidão sincera. Cada encontro acrescentou algo à minha vida, pois nunca permanecemos os mesmos ao conhecer pessoas tão especiais.

Agradeço ao meu orientador, Marcelus Gaio, por me aceitar como orientanda, pela paciência, pelo diálogo e pelo aprendizado compartilhado ao longo deste processo.

Por fim, agradeço às bancas de qualificação e de defesa desta dissertação, pelas contribuições, leituras atentas e reflexões que enriqueceram este trabalho.

RESUMO

Esta pesquisa analisa o uso da comédia nas animações *Shrek* (2001) e *Madagascar* (2005), com o objetivo de identificar seus principais elementos cômicos. A escolha das obras justifica-se por marcarem a consolidação da DreamWorks como concorrente direta da Disney/Pixar no início dos anos 2000. *Shrek* tornou-se um marco ao vencer o primeiro Oscar de Melhor Filme de Animação, em 2002, inaugurando a categoria. *Madagascar*, por sua vez, destaca-se pelo sucesso de bilheteria e pelo uso de um humor baseado em situações e personagens caricatos, o que permite comparar diferentes estratégias cômicas dentro de um mesmo estúdio. Para tanto, será adotada uma abordagem qualitativa exploratória, baseada em levantamento bibliográfico sobre humor e comédia, com ênfase nos mecanismos do humor apresentados por Bergson (2021), nas estruturas cômicas e na animação. Além disso, serão realizadas observações e análises detalhadas das duas animações do estúdio, com a finalidade de mapear os recursos cômicos utilizados e compreender suas funções no interior da narrativa. Espera-se que os resultados contribuam para o campo do cinema e da linguagem audiovisual, oferecendo uma compreensão mais aprofundada das estratégias de humor nas animações e de seu papel na construção da narrativa.

Palavras-chave: animação, cinema, audiovisual, comédia, humor.

ABSTRACT

This research analyzes the use of comedy in the animated films *Shrek* (2001) and *Madagascar* (2005), with the aim of identifying their main comedic elements. The choice of these works is justified by their role in marking the consolidation of DreamWorks as a direct competitor to Disney/Pixar in the early 2000s. *Shrek* became a milestone by winning the first Academy Award for Best Animated Feature in 2002, inaugurating the category. *Madagascar*, in turn, stands out for its box office success and for its use of humor based on situations and caricatured characters, which allows for a comparison of different comedic strategies within the same studio. To this end, an exploratory qualitative approach will be adopted, based on a bibliographic review of humor and comedy, with an emphasis on the mechanisms of humor presented by Bergson (2021), as well as on comedic structures and animation. In addition, detailed observations and analyses of the two studio's animated films will be conducted in order to map the comedic resources employed and to understand their functions within the narrative. It is expected that the results will contribute to the field of cinema and audiovisual language, offering a deeper understanding of humor strategies in animation and their role in narrative construction.

Keywords: animation, cinema, audiovisual, comedy, humor.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 14
2. HUMOR, COMÉDIA e RISO 20
2.2.1. Peixe Fora d'Água 23
2.2.2. Comédia Romântica 25
2.2.3. Sátira 27
2.2.4. Paródia 28
2.2.5. Comédia de Conjunto 31
2.2.6. Farsa 32
2.3. O riso em Bergson 35
2.3.1. O cômico dos movimentos 36
2.3.2. O cômico das formas 37
2.3.3. O cômico de situação 38
2.3.4. O cômico das palavras 41
2.3.5. O cômico de caráter 43
3. ESPECIFICIDADES DO HUMOR EM FILMES DE ANIMAÇÃO: ESTRATÉGIAS NARRATIVAS E AS INFLUÊNCIAS DE AVERY E JONES 44
3.1. Paul Wells e as estratégias narrativas e humorísticas na animação 44
3.2. As influências de Tex Avery e Chuck Jones 53
4. O HUMOR EM SHREK E MADAGASCAR 60
4.1. O Humor em Shrek 60
4.1.1. Estruturas cômicas em Shrek 61
4.1.1.1. Peixe fora d'água 61
4.1.1.2. Comédia Romântica 64
4.1.1.3. Sátira 67
4.1.1.4. Paródia 74
4.1.2. Bergson em *Shrek* 78
4.1.2.1. O cômico dos movimentos 78
4.1.2.2. O cômico das formas 81
4.1.2.3. O cômico de situação 82
4.1.2.4. O cômico das palavras 85
4.1.2.5. O cômico de caráter 86
4.1.3. Especificidades da animação em Shrek 86

4.1.4. As influências de Avery e Jones 92
4.2. O humor em Madagascar 92
4.2.1. Estruturas cômicas em Madagascar 93
4.2.1.1. Peixe Fora d'água 94
4.2.1.2. Comédia de conjunto 96
4.2.1.3. Farsa 100
4.2.2. Bergson em *Madagascar* 111
4.2.2.1. O cômico dos movimentos 111
4.2.2.2. O cômico das formas 113
4.2.2.3. O cômico de situação 114
4.2.2.4. O cômico das palavras 116
4.2.2.5. O cômico de caráter 117
4.2.3. Especificidades da animação em Madagascar 119
4.2.4. As influências de Avery e Jones 126
5. ANÁLISE COMPARATIVA 133
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS 137
7. REFERÊNCIAS 140
8. FILMOGRAFIA 142

Lista de figuras

Figura 1– Droopy's - Problema Duplo (1951) 54
Figura 2 – A fogosa Chapeuzinho Vermelho (1943) 54
Figura 3 – Droopy's - Polícia Perseguida do Noroeste (1946) 55
Figura 4 – A fogosa Chapeuzinho Vermelho (1943) 55
Figura 5 – O Leão que tinha medo de ratos (1947) 57
Figura 6 – Shrek (2001) – Cena 00:02:26 62
Figura 7 – Shrek (2001) – Cena 00:02:45 62
Figura 8 – Shrek (2001) – Cena 00:13:38 62
Figura 9 – Shrek (2001) – Cena 00:15:50 63
Figura 10 – Shrek (2001) – Cena 00:33:11 63
Figura 11 – Shrek (2001) – Cena 00:50:59 63
Figura 12 – Shrek (2001) – Cena 00:58:48 63
Figura 13 – Shrek (2001) – Cena 01:19:32 64
Figura 14 – Shrek (2001) – Cena 01:21:14 64
Figura 15 – Shrek (2001) – Cena 00:14:58 65
Figura 16 – Shrek (2001) – Cena 00:19:41 65
Figura 17 – Shrek (2001) – Cena 00:35:27 65
Figura 18 – Shrek (2001) – Cena 00:40:34 66
Figura 19 – Shrek (2001) – Cena 00:56:10 66
Figura 20 – Shrek (2001) – Cena 00:58:34 66
Figura 21– Shrek (2001) – Cena 01:04:25 66
Figura 22 – Shrek (2001) – Cena 01:09:20 66
Figura 23 – Shrek (2001) – Cena 01:14:07 67
Figura 24 – Shrek (2001) – Cena 01:16:17 67
Figura 25 – Shrek (2001) – Cena 01:19:34 67
Figura 26 – Branca de Neve e os Sete Anões (1937) – Walt Disney 68
Figura 27 – Cinderela (1950) – Walt Disney 68
Figura 28 – A Bela Adormecida (1959) – Walt Disney 69
Figura 29 – Shrek (2001) – Cena 00:01:15 69
Figura 30 – Branca de Neve e os Sete Anões (1937) – Walt Disney 69
Figura 31 – Cinderela (1950) – Walt Disney 69
Figura 32 – Shrek (2001) – Cena 00:02:05 70

Figura 33 – Shrek (2001) – Cena 00:02:26 70
Figura 34 – Shrek (2001) – Cena 00:16:35 70
Figura 35 – Shrek (2001) – Cenas a partir de 00:04:59 71
Figura 36 – Branca de Neve e os Sete Anões (1937) – Walt Disney 71
Figura 37 – Shrek (2001) – Cena 00:08:05 71
Figura 38 – Shrek (2001) – Cena 00:09:32 72
Figura 39 – Shrek (2001) – Cena 00:19:41 72
Figura 40 – Shrek (2001) – Cena 00:53:29 72
Figura 41 – Shrek (2001) – Cena 01:02:53 72
Figura 42 – A Bela e a Fera (1991) – Walt Disney 73
Figura 43 – Shrek (2001) – Cena 01:20:19 73
Figura 44 – Shrek (2001) – Cena 01:14:52 73
Figura 45 – Shrek (2001) – Cena 00:06:53 74
Figura 46 – Dumbo (1941) – Walt Diney 74
Figura 47 – Shrek (2001) – Cena 00:09:00 74
Figura 48 – Homem Aranha (2002) – Columbia Pictures / Marvel Enterprises / Laura Ziskin Productions 74
Figura 49 – Shrek (2001) – Cena 00:05:53 75
Figura 50 – Shrek (2001) – Cena 00:53:29 75
Figura 51 – Shrek (2001) – Cena 00:14:29 75
Figura 52 – Shrek (2001) – Cena 01:21:57 75
Figura 53 – Shrek (2001) – Cena 00:09:51 76
Figura 54 – Shrek (2001) – Cena 00:27:35 76
Figura 55 – Shrek (2001) – Cena 00:19:03 76
Figura 56 – Shrek (2001) – Cena 00:22:44 76
Figura 57 – Shrek (2001) – Cena 00:20:48 77
Figura 58 – Shrek (2001) – Cena 00:24:00 77
Figura 59 – Shrek (2001) 78
Figura 60 – Shrek (2001) 78
Figura 61 – Shrek (2001) 78
Figura 62 – Shrek (2001) 78
Figura 63 – Shrek (2001) – Cena 00:08:11 79
Figura 64 – Shrek (2001) – Cena 00:13:28 79
Figura 65 – Shrek (2001) – Cena 00:15:10 80

Figura 66 – Shrek (2001) – Cena 00:33:54 80
Figura 67 – Shrek (2001) – Cena 01:14:29 80
Figura 68 - Shrek (2001) – Cena 00:06:36 80
Figura 69 – Shrek (2001) – Cena 00:02:45 81
Figura 70 – Shrek (2001) – Cena 00:21:34 81
Figura 71 – Shrek (2001) – Sequência a partir da cena 00:13:33 82
Figura 72 – Shrek (2001) – Sequência a partir da cena 00:06:41 83
Figura 73 – Shrek (2001) – Cena 00:08:05 83
Figura 74 – Shrek (2001) – Cena 00:26:47 84
Figura 75 – Shrek (2001) – Cena 00:53:19 84
Figura 76 – Shrek (2001) – Cena 00:35:45 84
Figura 77 – Shrek (2001) – Cena 00:24:00 87
Figura 78 – Shrek (2001) – Cena 00:02:26 87
Figura 79 – Shrek (2001) Cena 00:08:16 87
Figura 80 – Shrek (2001) – Cena 00:01:57 88
Figura 81 – Shrek (2001) – Cena 00:12:10 88
Figura 82 – Shrek (2001) – Cena 00:02:45 88
Figura 83 – Shrek (2001) – Cena 00:16:42 89
Figura 84 – Shrek (2001) – Cena 00:35:40 90
Figura 85 – Shrek (2001) – Cena 00:04:59 91
Figura 86 – Madagascar (2005) – Cena 00:01:45 94
Figura 87 – Madagascar (2005) – Cena 00:08:58 94
Figura 88 – Madagascar (2005) – Cena 00:18:20 94
Figura 89 – Madagascar (2005) – Cena 00:19:43 95
Figura 90 – Madagascar (2005) – Cena 01:04:05 96
Figura 91 – Madagascar (2005) – Cena 01:07:03 96
Figura 92 – Madagascar (2005) – Cena 01:14:26 96
Figura 93 – Madagascar (2005) – Cena 00:19:00 96
Figura 94 – Madagascar (2005) – A partir da cena 00:03:34 97
Figura 95 – Madagascar (2005) – A partir da cena 00:05:07 98
Figura 96 – Madagascar (2005) – A partir da cena 00:08:59 98
Figura 97– Madagascar (2005) – Cena 00:16:51 99
Figura 98 – Madagascar (2005) – Cena 00:10:38 101
Figura 99 – Madagascar (2005) – Cena 00:19:59 101

Figura 100 – Madagascar (2005) – Cena 00:21:11 101
Figura 101 – Madagascar (2005) – Cena 00:25:10 101
Figura 102 – Madagascar (2005) – Cena 00:31:59 102
Figura 103 – Madagascar (2005) – Cena 00:36:08 102
Figura 104 – Madagascar (2005) – Cena 00:44:27 102
Figura 105 – Madagascar (2005) – Cena 01:04:30 102
Figura 106 – Madagascar (2005) – Cena 01:13:17 102
Figura 107 – Madagascar (2005) – Cena 00:04:10 103
Figura 108 – Madagascar (2005) – Cena 00:07:06 103
Figura 109 – Madagascar (2005) – Cena 00:19:26 103
Figura 110 – Madagascar (2005) – Cena 00:22:22 103
Figura 111 – Madagascar (2005) – Cena 00:22:51 103
Figura 112 – Madagascar (2005) – Cena 00:27:52 103
Figura 113 – Madagascar (2005) – Cena 00:33:00 103
Figura 114 – Madagascar (2005) – Cena 00:33:11 103
Figura 115 – Madagascar (2005) – Cena 00:45:21 104
Figura 116 – Madagascar (2005) – Cena 00:50:16 104
Figura 117 – Madagascar (2005) – Cena 00:51:16 104
Figura 118 – Madagascar (2005) – Cena 00:56:33 104
Figura 119 – Madagascar (2005) – Cena 00:58:12 104
Figura 120 – Madagascar (2005) – Cena 00:59:23 104
Figura 121 – Madagascar (2005) – Cena 01:13:51 104
Figura 122 – Madagascar (2005) – Cena 01:15:42 104
Figura 123 – Madagascar (2005) – Cena 00:07:36 105
Figura 124 – Madagascar (2005) – Cena 00:10:44 105
Figura 125 – Madagascar (2005) – Cena 00:21:24 105
Figura 126 – Madagascar (2005) – Cena 00:22:17 105
Figura **127** – Madagascar (2005) – Cena 00:45:08 105
Figura 128 – Madagascar (2005) – Sequência a partir da cena 00:29:19..... 106
Figura 129 – Madagascar (2005) – Sequência a partir da cena 00:30:30..... 106
Figura 130 – Madagascar (2005) – Sequência a partir da cena 00:32:45..... 107
Figura 131 – Madagascar (2005) – Sequência a partir da cena 00:36:13..... 108
Figura 132– Madagascar (2005) – Sequência a partir da cena 01:05:20..... 109
Figura 133 – Madagascar (2005) – Cena 00:21:08 112

Figura 134 – Madagascar (2005) – Cena 01:04:02 112
Figura 135 – Madagascar (2005) – Cena 00:22:51 112
Figura 136 – Madagascar (2005) – Cena 00:03:44 113
Figura 137 – Madagascar (2005) – Cena 00:08:31 113
Figura 138 – Madagascar (2005) – Cena 00:10:37 113
Figura 139 – Madagascar (2005) – Cena 00:08:50 113
Figura 140 – Madagascar (2005) – Sequências a partir da cena 00:33:57 114
Figura 141 – Madagascar (2005) – Sequências a partir da cena 00:21:47 115
Figura 142 – Madagascar (2005) – Cena 00:58:10 115
Figura 143 – Madagascar (2005) – Cena 00:26:04 120
Figura 144 – Madagascar (2005) – Cena 01:13:51 121
Figura 145 – Madagascar (2005) – Cena 00:03:40 121
Figura 146 – Madagascar (2005) – Cena 00:04:45 122
Figura 147 – Madagascar (2005) – Cena 00:05:45 123
Figura 148 – Madagascar (2005) – Cena 00:21:08 124
Figura 149 – Madagascar (2005) – Cena 00:26:00 124
Figura 150 – Madagascar (2005) – Cena 00:43:09 125
Figura 151 – Madagascar (2005) – Cena 00:32:26 125
Figura 152 – Madagascar (2005) – Cena 00:05:39 126
Figura 153 – Madagascar (2005) – Cena 01:19:08 126
Figura 154 – Madagascar (2005) – Cena 00:03:44 127
Figura 155 – Madagascar (2005) – Cena 00:08:31 127
Figura 156 – Madagascar (2005) – Cena 00:10:37 127
Figura 157 – Madagascar (2005) – Cena 00:08:50 127
Figura 158 – Madagascar (2005) – Cena 00:10:39 128
Figura 159 – Madagascar (2005) – Cena 00:10:44 128
Figura 160 – Madagascar (2005) – Cena 00:19:42 128
Figura 161 – Madagascar (2005) – Cena 00:34:17 128
Figura 162 – Madagascar (2005) – Cena 00:28:31 128
Figura 163 – Madagascar (2005) – Cena 00:21:24 128
Figura 164 – Madagascar (2005) – Cena 00:04:12 129
Figura 165 – Madagascar (2005) – Cena 00:10:36 129
Figura 166 – Madagascar (2005) – Cena 00:05:06 129
Figura 167 – Madagascar (2005) – Cena 00:03:43 129

Figura 168 – Madagascar (2005) – Cena 00:38:18 129
Figura 169 – Madagascar (2005) – Cena 01:04:21 129
Figura 170 – Madagascar (2005) – Cena 00:12:53 130
Figura 171 – Madagascar (2005) – Cena 00:47:33 130
Figura **172** – Madagascar (2005) – Cena 01:06:37 130
Figura 173 – Madagascar (2005) – Sequência das cenas 00:21:10 a 00:21:13 130
Figura 174 – Madagascar (2005) – Cena 00:21:14 131
Figura 175 – Madagascar (2005) – Cena 00:34:29 131
Figura 176 – Madagascar (2005) – Cena 01:17:08 131
Figura 177 – Madagascar (2005) – Cena 00:55:32 132
Figura 178 – Madagascar (2005) – Cena 00:59:22 132
Figura 179 – Madagascar (2005) – Cena 01:04:02 132

Lista de Quadros

Quadro 1 - Quadro comparativo da comicidade em *Shrek* (2001) e *Madagascar* (2005) 133

1. INTRODUÇÃO

Em 2021, surgiu o desejo de desenvolver um argumento audiovisual de animação do gênero comédia. No entanto, diante da ausência de experiência prévia nesse gênero, inscrevi-me no Laboratório de Narrativas Audiovisuais, promovido pela Rede Globo, no qual fui selecionada. Durante o processo de criação, percebi a complexidade de trabalhar com o humor, inclusive na linguagem da animação, e, para tornar minha narrativa mais eficaz, iniciei uma pesquisa extensa sobre as estratégias cômicas utilizadas nesse universo. Foi nesse contexto que me deparei com a escassez significativa de bibliografia teórica sobre o tema, especialmente na literatura brasileira, o que evidenciou uma lacuna acadêmica e despertou ainda mais meu interesse em aprofundar os estudos nessa área. Esse aprofundamento teórico não apenas fortaleceu meu projeto, como também resultou na oportunidade de apresentar o pitching da animação a executivos da emissora e, posteriormente, ser selecionada para integrar a equipe de roteiristas da 12ª temporada da série de comédia *Vai Que Cola*, consolidando, assim, meu vínculo prático e reflexivo com o tema.

A comédia tem sido, ao longo da história da animação, um dos elementos mais recorrentes na construção de narrativas, contribuindo significativamente não apenas para o entretenimento, mas também para o desenvolvimento de personagens, para a crítica social e para a imersão do público. Apesar de sua presença constante, ainda existe uma lacuna de estudos e publicações em língua portuguesa dedicadas ao tema.

Diante disso, o presente trabalho propõe-se a investigar como a comédia é utilizada em animações do estúdio DreamWorks Animation, com foco específico nos filmes *Shrek* (2001) e *Madagascar* (2005). A partir da análise dessas obras, busca-se identificar os principais elementos cômicos presentes e compreender suas funções no contexto narrativo. A escolha desses dois títulos justifica-se por sua relevância dentro da filmografia do estúdio e pela diversidade de recursos humorísticos empregados: *Shrek* destaca-se por ser a primeira animação a ganhar o Oscar, inaugurando a categoria e apostando na paródia e na sátira para subverter os contos de fadas tradicionais, incorporando múltiplas referências culturais; enquanto *Madagascar* sobressai pelo sucesso de bilheteria e pelo humor físico, expressivo e exagerado de seus personagens.

Além disso, a análise dessas obras também reflete um interesse particular pela linguagem da animação, campo que já explorei na prática, produzindo clipes de animações

musicais para um canal infantil autoral no YouTube[1], bem como pelo estudo da comédia, especialmente na forma como ela atua na construção das narrativas, sendo esta a principal motivação desta pesquisa.

Com este estudo, espera-se contribuir para o fortalecimento dos debates sobre comicidade na linguagem da animação, oferecendo subsídios teóricos para animadores e pesquisadores interessados no tema.

1.1. Objetivo

Este estudo tem como objetivo geral analisar a utilização da comédia em duas animações de grande relevância do estúdio DreamWorks Animation: *Shrek* (2001) e *Madagascar* (2005), as quais recorrem a diferentes recursos humorísticos, investigando os principais elementos cômicos empregados em cada obra.

Para alcançar esse objetivo geral, propõe-se a realização dos seguintes objetivos específicos:

1.2. Objetivos específicos

- Diferenciar os conceitos de humor, comédia e riso a partir de abordagens teóricas, esclarecendo suas especificidades.
- Compreender as estratégias de humor em filmes de animação e a influência de Tex Avery e Chuck Jones.
- Analisar as estruturas cômicas presentes em *Shrek* (2001) e *Madagascar* (2005).
- Identificar, em *Shrek* (2001) e *Madagascar* (2005), estruturas cômicas que evidenciem princípios da teoria do riso de Henri Bergson.
- Distinguir estratégias específicas da animação e a influência de Tex Avery e Chuck Jones em *Shrek* (2001) e *Madagascar* (2005).
- Comparar as estratégias de humor utilizadas em *Shrek* (2001) e *Madagascar* (2005), discriminando semelhanças e diferenças em suas estruturas cômicas.

[1] Canal “Bonequinhos de Feltro”. https://www.youtube.com/@BonequinhosdeFeltro

1.3. Questão da pesquisa

- De que maneira a DreamWorks Animation utiliza recursos cômicos em suas animações e qual é a função desses elementos na construção do humor e na estrutura narrativa?

1.4. Material e métodos

A metodologia adotada nesta pesquisa consistiu em uma abordagem qualitativa exploratória, baseada em levantamento de dados bibliográficos, observações e análises de duas animações da DreamWorks Animation.

Inicialmente, foi realizado um levantamento bibliográfico e documental, abrangendo livros, artigos científicos, dissertações, teses e fontes online que abordam temas relacionados à teoria da animação, teoria do humor, comédia e riso. Nessa etapa, foram investigados o humor na animação, os elementos que provocam o riso, a natureza da comédia e seu significado. A seleção dessas obras possibilitou um aprofundamento teórico sobre a interseção entre a comédia e a linguagem da animação, proporcionando um alicerce sólido para esta investigação.

Ao explorar os mecanismos do humor e as estratégias de escrita humorística, é possível analisar como essas técnicas são empregadas pela equipe de roteiristas da DreamWorks para criar momentos cômicos em suas animações.

No campo teórico sobre estudos do humor, comédia e riso, destacam-se as contribuições de Jan Bremmer e Herman Roodenburg (2000), assim como Jeroen Vandaele (1993), que se empenham em elucidar o humor. No que tange aos estudos da comédia, Aristóteles (2023) contribui ao explorar a comédia como um gênero poético. Henri Bergson (2021), por sua vez, investiga a natureza do riso e seus efeitos cômicos, discutindo a mecânica do humor e os elementos capazes de provocá-lo.

Ainda no âmbito do humor, mas com foco nas narrativas, Marc Blake (2016) e Stuart Voytilla e Scott Petri (2003) apresentam estruturas cômicas utilizadas nas produções cinematográficas e suas características, destacando particularidades presentes nas animações voltadas para o público infantil.

No campo da animação, Paul Wells (1998) analisa diferentes formas de provocar o humor, ressaltando a influência de grandes mestres como Tex Avery e Chuck Jones. Também são consideradas as contribuições de Joe Adamson (1975), ao investigar a obra de Tex Avery, e de Maureen Furniss (2005), ao analisar as produções de Chuck Jones — animadores cujos

estilos possivelmente influenciaram o humor visual de produções posteriores, incluindo as do estúdio DreamWorks.

Alberto Lucena Júnior (2005) fornece subsídios para a compreensão histórica da animação, enquanto a tese de doutorado de Marcelus Gaio (2018) oferece uma contribuição significativa ao investigar a linguagem específica da animação no cinema e suas implicações no enquadramento e no desenvolvimento do gênero.

Para fundamentar a abordagem da análise fílmica, recorre-se às contribuições de Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (2012). Embora suas obras não tenham sido diretamente citadas ao longo do texto, constituíram referencial essencial para compreender os procedimentos e critérios envolvidos na análise de obras cinematográficas.

Ao utilizar essas referências como base teórica, este estudo busca explorar os conceitos e abordagens presentes na literatura especializada, tanto teórica quanto prática, para analisar a utilização da comédia nas animações da DreamWorks. A integração dessas diferentes perspectivas possibilita uma compreensão abrangente do tema, fornecendo base sólida para a análise e interpretação dos elementos cômicos nessas produções.

Considerando que a análise inicial previa dez animações, optou-se por selecionar apenas duas obras do estúdio DreamWorks, consideradas mais relevantes: *Shrek* (2001) e *Madagascar* (2005). Além de recorrerem a diferentes recursos humorísticos, essas animações se destacam por outros motivos: *Shrek* por ter sido a primeira animação a ganhar o Oscar, inaugurando a categoria, e *Madagascar* por seu significativo sucesso de bilheteria.

Para organizar o material, foram elaborados fichamentos das obras, destacando os trechos mais relevantes para a pesquisa. Com base nesse levantamento, construiu-se uma planilha de análise que sistematizou a observação, categorizando cada cena de acordo com suas estruturas cômicas e os mecanismos de humor empregados. Em seguida, as animações foram assistidas detalhadamente, aplicando-se a planilha a cada cena selecionada, a fim de registrar e classificar as estruturas cômicas e os mecanismos de humor mais evidentes.

Por fim, os dados coletados foram organizados e articulados com o referencial teórico, permitindo a redação da análise crítica que evidencia como diferentes estratégias cômicas contribuem para a construção do humor em *Shrek* e *Madagascar*.

Para embasar esta pesquisa, foi realizada ampla revisão bibliográfica e filmográfica, abrangendo livros, artigos e trabalhos acadêmicos que discutem conceitos de humor, comédia, riso, animação, incluindo obras audiovisuais de comédia, focando particularmente nas

animações do estúdio DreamWorks Animation, para a realização das análises fílmicas desta dissertação.

1.5. Resultados esperados

Espera-se que a pesquisa identifique o uso de estruturas cômicas recorrentes na indústria cinematográfica nas animações analisadas, bem como elementos associados às principais teorias do humor, os quais possivelmente contribuem para a construção da comicidade. Observa-se, ainda, a possibilidade de identificação de traços estilísticos que remetam ao humor característico dos animadores Tex Avery e Chuck Jones, especialmente em aspectos visuais e narrativos. Presume-se, também, que o design dos personagens e a aplicação dos princípios clássicos da animação desempenhem papel relevante na construção do humor. Por fim, a análise comparativa poderá evidenciar diferenças significativas entre as obras selecionadas, sugerindo abordagens distintas na utilização da comédia.

Acredita-se que a pesquisa proporcionará uma análise detalhada do uso do humor na animação, contribuindo para a compreensão de como a comédia pode ser empregada como ferramenta narrativa eficaz. Além disso, espera-se ampliar o repertório teórico sobre a construção do humor na animação. Esse conhecimento também poderá ser útil para pesquisadores e acadêmicos de outras áreas do audiovisual, como a criação de roteiros, bem como das áreas de literatura, quadrinhos e artes cênicas, interessados em narrativas cômicas, auxiliando-os a aprimorar estratégias de humor e a compreender melhor o impacto da comédia na construção de personagens e no desenvolvimento das histórias.

1.6. Estrutura da pesquisa

O capítulo 1, Introdução, apresenta os objetivos, a questão de pesquisa, os materiais e métodos, os resultados esperados e a estrutura geral do estudo.

O capítulo 2, intitulado *Humor, comédia e riso*, tem como objetivo estabelecer os conceitos fundamentais que sustentam a análise. A distinção entre humor, comédia e riso é discutida a partir de uma base teórica consolidada. O conceito de humor é analisado com base na obra de Jeroen Vandaele, que investiga os mecanismos do humor na comédia cinematográfica, bem como nos trabalhos de Jan Bremmer e Herman Roodenburg, que definem

o humor de forma ampla e traçam a origem e a transformação do termo em diferentes línguas europeias, observando variações nacionais no conceito.

A comédia é discutida a partir da *Poética* de Aristóteles, que define os elementos estruturais da comédia como gênero dramático, enquanto as estruturas cômicas são elucidadas com base nos autores Mark Blake e Voytilla e Petri, que destacam as principais estruturas cômicas utilizadas na indústria cinematográfica. O riso, por sua vez, é investigado a partir do pensamento de Henri Bergson, que explora os mecanismos que o provocam.

No capítulo 3, *Especificidades do humor em filmes de animação: estratégias narrativas e influências de Avery e Jones*, são exploradas as estratégias narrativas e humorísticas identificadas por Paul Wells nas animações, assim como as influências humorísticas exercidas pelos animadores Tex Avery e Chuck Jones.

O capítulo 4, *O humor em Shrek e Madagascar*, analisa as estruturas cômicas presentes nas animações *Shrek* e *Madagascar*, com base nos estudos de Mark Blake e Voytilla e Petri. Além disso, investigam-se os mecanismos do humor nas animações sob a perspectiva de Henri Bergson. O capítulo também examina as especificidades da animação propostas por Paul Wells e as influências de Avery e Jones.

No capítulo 5, intitulado *Análise comparativa*, realiza-se uma análise comparativa da comicidade identificada em *Shrek* e *Madagascar*. A comparação considera aspectos como estruturas cômicas predominantes, mecanismos do riso, estratégias narrativas e humorísticas propostas por Wells, influências dos animadores Tex Avery e Chuck Jones e a função da comicidade. Essa análise é sistematizada por meio de uma planilha analítica que evidencia convergências e divergências entre as duas animações. A base teórica dos capítulos anteriores é retomada para fundamentar a leitura crítica das semelhanças e diferenças.

O capítulo 6, *Considerações finais*, evidencia que a pesquisa atingiu seu objetivo, demonstrando que ambas as animações utilizam estruturas cômicas recorrentes, embora cada uma explore o humor de maneira distinta. O capítulo ressalta as contribuições teóricas e práticas do estudo, aponta suas limitações e sugere a ampliação do corpus e o aprofundamento de futuras investigações sobre a comédia na animação.

O capítulo 7 apresenta as referências bibliográficas utilizadas na pesquisa, e o capítulo 8 reúne a filmografia consultada.

2. HUMOR, COMÉDIA e RISO

Compreendeu-se que as manifestações associadas ao riso constituem objeto de reflexão teórica desde a Antiguidade. Nesse percurso histórico, consolidou-se também o debate em torno das distinções entre humor e comédia, termos que, embora frequentemente utilizados como equivalentes, referem-se a dimensões distintas de um mesmo campo. Compreender essas diferenças constitui um ponto fundamental para o desenvolvimento desta pesquisa. Além disso, tais distinções são essenciais para a compreensão de suas manifestações no cinema, meio no qual se fazem fortemente presentes.

Enquanto o humor é um fenômeno psicológico e subjetivo, ligado à percepção do ridículo, da incongruência ou do absurdo, a comédia é tradicionalmente considerada um gênero artístico.

> Definir o humor continua sendo uma tarefa difícil, mas, a esta altura, as questões já devem estar um pouco mais claras. Humor e comédia são termos correlatos, mas não sinônimos: o humor seria como um campo de futebol, no qual se joga o jogo da comédia. O riso seria a reação da torcida diante de uma combinação bem elaborada de superioridade, incongruência e alívio. Da mesma forma que há diferentes maneiras de driblar e chutar ao gol, encontram-se distintos meios de produzir um efeito de humor, por meio de recursos como o exagero, a ironia, o sarcasmo, a sátira, o absurdo, o estereótipo, a incoerência, a pantomima e a digressão. Boas jogadas são fruto da aplicação subjetiva das técnicas aprendidas e da colaboração entre os jogadores. Assim, embora possam ser definidos separadamente, os recursos do humor só funcionam quando estão bem articulados entre si: o sarcasmo e a ironia formam uma dupla de ataque; o absurdo atua em conjunto com a incoerência; a pantomima pode se aproximar do estereótipo; e a digressão, da alegoria. É com essa alegoria futebolística que se encerram, de forma bem-humorada, estes apontamentos teóricos sobre o humor e seus recursos (PINCELLI; AMÉRICO, 2019, p. 11).

Neste capítulo, será explorado o campo que envolve o humor e a comédia, preparando o terreno para a análise detalhada das obras cinematográficas selecionadas.

2.1. Humor

O que é humor? Bremmer e Roodenburs (2000, p. 8) defendem, de modo geral, que humor é qualquer mensagem expressa por atos, palavras, escritos, imagens ou músicas cuja intenção seja provocar o riso ou um sorriso. Desde a Antiguidade, contudo, o humor tem sido objeto de pesquisas sob diferentes perspectivas, particularmente aquelas desenvolvidas por teóricos literários e etnólogos. Em cada época e em cada povo estabelece-se um significado

próprio de humor e do que é considerado cômico, de modo que aquilo que em determinado período provocava riso pode tornar-se incompreensível em outro.

De acordo com Attardo (2014, p. 350), o conceito de humor tem origem no termo latino *humor*, que significa umidade ou líquido. Etimologicamente, a palavra estava relacionada à "humidade" e a determinados usos médicos, nos quais o termo "humores" ainda é empregado para designar fluidos corporais. Bremmer e Roodenburs (2000, p. 8), por sua vez, destacam que Voltaire defendia que a origem do termo humor derivava do francês *humeur*, significando *plaisanterie naturelle* (brincadeira natural), conforme empregado por Corneille em suas primeiras comédias. Na medicina medieval, entretanto, a noção de humor estava relacionada ao caráter ou ao temperamento:

> O caráter e o temperamento eram entendidos como governados por uma mistura dos quatro humores, ou fluidos, que definiam a constituição física da pessoa: sangue, fleuma, cólera e bílis negra ou melancolia. Acreditava-se que cada um desses fluidos possuía características particulares que se manifestavam no pensamento e no comportamento humano (ATTARDO, 2014, p. 350).

No final do século XVI, a ideia de humor associada ao caráter foi adotada pelos primeiros escritores britânicos modernos, para os quais o exagero dos personagens, definido por um desequilíbrio de humor, constituía a base da construção cômica. Attardo (2014) enfatiza:

> Um humor não era, nesse ponto, um gênero ou um tipo de representação risível, mas sim o objeto do riso. O personagem humorístico era um tipo estranho, excêntrico ou peculiar que provocava o riso nos outros, mas que não era ele próprio um criador autoconsciente do riso. O dramaturgo e o público riam do personagem humorístico, ou "humorista", como ele mais tarde veio a ser conhecido, mas não com ele (ATTARDO, 2014, p. 350).

Attardo (2014, p. 350, 351) complementa que, a partir dos séculos XVIII e XIX, o humor deixou de estar associado ao caráter. O foco deslocou-se do personagem excêntrico que provoca o riso para aquele que observa e percebe o que há de estranho, absurdo ou inesperado nas pessoas e nas situações. Mesmo após essa mudança de perspectiva, o humor manteve vestígios de sua origem na caracterologia, distinguindo-se de outras formas de graça da época, como a zombaria, a brincadeira espirituosa e a ridicularização. Ainda que tenha passado a ser compreendido como uma disposição psicológica, uma forma de sentir e interpretar o mundo, o humor permaneceu essencialmente ligado à emoção, mais do que à razão ou à pura inteligência. A partir do final do século XVIII e ao longo do século XIX, contudo, o humor começou a ser visto como algo associado à simpatia e à empatia. Antes disso, as teorias sobre o riso baseavam-

se na distância emocional: quem ria colocava-se acima da pessoa ou da situação engraçada, rindo do outro com certo ar de superioridade ou desprezo, conforme defendia Bergson: “Em suma, o cômico exige, para produzir seu efeito, algo como uma anestesia momentânea do coração. Ele se dirige à inteligência pura” (BERGSON, 2021, p. 39).

Por volta da metade do século XIX, o humor deixou de se restringir à figura do personagem e passou a ser concebido como uma forma de percepção emocional, dando origem ao que se denominou senso de humor. A capacidade de perceber e apreciar o mundo de maneira humorística tornou-se uma qualidade valorizada e associada à aceitação social.

> A pessoa com senso de humor era tolerante, de mente aberta e capaz de não se levar muito a sério. Ao contrário do caráter jonsoniano[2] do humor, a pessoa com senso de humor era equilibrada e autorregulada; a ideia de humor havia passado do desequilíbrio extravagante como cômico para a percepção cômica como um meio de moderar extremos (ATTARDO, 2014, p. 351).

Attardo (2014, p. 351) conclui que, a partir do século XX, o conceito de humor consolidou-se como um termo abrangente para todas as formas de representação cômica.

2.2. Comédia e as estruturas cômicas

A partir do que foi discutido até o momento, compreende-se que a comédia é uma das formas de utilizar o humor, isto é, de provocar o riso, e foi definida como gênero por Aristóteles: “Os primeiros poetas cômicos lembrados são de uma época em que o gênero já havia atingido certas formas” (ARISTÓTELES, 2023, p. 45).

Aristóteles (2023, p. 41,42) expõe que a origem da comédia é discutida e incerta. Os dórios atribuíram a si a invenção da comédia, nascida durante a democracia, afirmando que teria surgido no povoado de Koma. Já os atenienses sustentavam que os atores cômicos não derivaram seu nome de *kõmázein*, mas do hábito de perambular de povoado em povoado quando eram expulsos da região urbana. Aristóteles (2023, p. 44) também especulou que a comédia se originou dos cantos fálicos, ainda praticados em algumas cidades de sua época.

Desde a Antiguidade, a comédia sempre foi considerada um gênero inferior. Aristóteles (2023, p. 45) já distinguia a comédia da tragédia, afirmando que, enquanto a tragédia representava personagens nobres e ações elevadas, a comédia voltava-se para a representação de homens comuns e de suas imperfeições. Acreditava-se, portanto, que as tragédias deveriam

[2] O dramaturgo Ben Jonson representava seus personagens de forma exagerada, recorrendo ao desequilíbrio dos humores como fundamento para a criação do efeito cômico.

alcançar um público cada vez mais amplo, pois nelas se representava o ser humano como ele deveria ser; já a comédia representava o ser humano como realmente era. Essa percepção de inferioridade persiste até hoje, inclusive na indústria cinematográfica, na qual premiações específicas para comédias surgiram apenas recentemente, evidenciando que até mesmo uma premiação de grande relevância no cinema, como o Oscar, ainda não possua uma categoria dedicada exclusivamente à comédia.

Historicamente associada ao teatro e à literatura, a comédia também se desenvolveu em outras formas culturais, como os quadrinhos, a televisão, o cinema e, mais recentemente, a Internet e as mídias digitais, que ampliaram as possibilidades de circulação e experimentação do humor. Nesse contexto de expansão para diferentes linguagens e meios, especialmente com o avanço do cinema, a comédia passou a ser discutida e repensada por diversos estudiosos, sendo ainda reconhecida por muitos teóricos como um gênero. De acordo com Marx e Sienkiewicz (2018), a comédia, assim como outros gêneros fílmicos, possui convenções narrativas e códigos industriais que orientam o público sobre como interpretar e reagir às situações apresentadas: "O termo 'gênero' também se refere a um sistema de criação de sentido que, no caso da comédia, ajuda os criadores a orientar as expectativas do público em relação ao humor que virá" (MARX; SIENKIEWICZ, 2018, p. 135).

Na indústria cinematográfica, a comédia assume diferentes formas estruturais que contribuem para a construção de narrativas atraentes e eficazes. Dentre essas formas, destacam-se estruturas cômicas[3] frequentemente presentes em obras de grande sucesso comercial e ampla popularidade junto ao público. Para esta pesquisa, o foco recairá sobre seis dessas estruturas recorrentes nas animações selecionadas para análise: *peixe fora d'água*, comédia romântica, sátira, paródia, comédia de conjunto e farsa.

2.2.1. Peixe Fora d'Água

A estrutura cômica do *peixe fora d'água* é uma das mais recorrentes em longas-metragens do gênero, organizada a partir de um protagonista, o "peixe", inicialmente inserido em seu ambiente habitual, o chamado Mundo Comum, no qual se sente seguro e integrado. No entanto, um evento desencadeador ou um desejo latente impulsiona-o a abandonar sua zona de conforto. Esse momento é identificado como o Comprometimento com o Mundo Especial: uma

[3] São padrões narrativos universais e recorrentes utilizados para organizar o humor dentro das histórias. Elas funcionam como esqueletos dramáticos da comédia, orientando tanto a construção dos personagens quanto as situações que geram o riso.

transição para um espaço desconhecido, repleto de contrastes e desafios em relação ao seu meio de origem (VOYTILLA; PETRI, 2003, p. 85-90).

Nesse novo contexto, ocorre a colisão entre o Mundo Comum e o Mundo Especial. O protagonista se depara com obstáculos que geram tensão cômica, frequentemente derivada de choques culturais, inadequações comportamentais ou confrontos com o "pior medo" do personagem. A comicidade, nesse caso, surge da desadaptação e da tentativa de se ajustar a um novo ambiente.

Voytilla e Petri (2003, p. 85-91) destacam que o aspecto ou traço de caráter que inicialmente desestabiliza esse novo mundo pode revelar-se, paradoxalmente, como o "poder especial" do protagonista, isto é, aquilo que, ao ser integrado, transforma tanto o personagem quanto o próprio mundo especial. Esse traço pode manifestar-se como uma falha cômica, uma perspectiva ou um comportamento que entra em conflito com o novo ambiente, mas que também possui o potencial de curá-lo e reintegrá-lo.

Ao adentrar o Mundo Especial, o peixe é frequentemente colocado em situações-limite, chegando ao fundo do poço ou à pior situação possível. Os desafios se intensificam, as soluções parecem inatingíveis, e o herói deve lidar continuamente com forças de oposição. Essas forças, ao longo da jornada, podem assumir papéis de mentores, atuando como agentes de transformação que contribuem para o arco de desenvolvimento do personagem. Ao final da jornada, o protagonista conquista o Mundo Especial, estabelece alianças, transforma-se e é transformado por esse novo espaço, retornando ao Mundo Comum com um novo senso de si e de pertencimento.

No filme *Sexta-Feira Muito Louca* (2003), dirigido por Mark Waters, a estrutura cômica do peixe fora d'água manifesta-se por meio da troca de corpos entre mãe e filha, evento que as obriga a abandonar seus respectivos mundos comuns e habitar o universo uma da outra. A adolescente Anna (Lindsay Lohan), é lançada no mundo adulto da mãe, marcado por responsabilidades profissionais e familiares, enquanto Tess (Jamie Lee Curtis), precisa enfrentar o ambiente escolar e as dinâmicas da adolescência. Esse deslocamento provoca a colisão entre dois contextos sociais distintos, gerando situações de inadequação comportamental que constituem a principal fonte de comicidade. O traço de caráter da filha, caracterizado pela rebeldia criativa e pela espontaneidade juvenil, contrasta com o da mãe, marcado pela rigidez racional e pelo forte senso de responsabilidade adulta. Esse contraste desestabiliza o mundo especial e, ao mesmo tempo, revela-se como o "poder especial" das protagonistas. Ao vivenciarem a perspectiva uma da outra, mãe e filha passam a compreender

melhor seus conflitos e responsabilidades, o que possibilita a transformação das personagens e a restauração do equilíbrio no mundo comum.

2.2.2. Comédia Romântica

A comédia também abre espaço para o romântico, sustentando a ideia de que o amor é capaz de superar obstáculos, transformar céticos em apaixonados e conduzir os personagens à descoberta de sua alma gêmea. Da fusão entre comédia e romance surge a comédia romântica (BLAKE, 2016, p. 62).

Segundo Voytilla e Petri (2003, p. 96-102), as narrativas desse gênero podem ser divididas em duas categorias principais:

a) **A busca pelo amor verdadeiro**, na qual o herói e/ou a heroína, marcados pela falta de amor, descobrem um potencial par romântico e tentam conquistá-lo.

b) **O recompromisso com o amor**, em que um relacionamento (casamento, noivado ou outra promessa de compromisso) é rompido ou ameaçado por um problema externo, levando os apaixonados a buscar novos caminhos apenas para, posteriormente, se reencontrarem e reafirmarem o vínculo original.

Na primeira categoria, "a busca pelo amor verdadeiro", a narrativa geralmente apresenta, inicialmente, o herói ou a heroína em suas rotinas comuns, porém vivendo uma insatisfação, seja no âmbito pessoal, profissional ou afetivo. Como esclarecem Voytilla e Petri (2003): "Talvez o herói esteja obcecado com outro objetivo (um relacionamento ou trabalho insatisfeito) que esteja tirando qualquer energia ou potencial comprometimento com o amor" (VOYTILLA; PETRI, 2003, p. 97).

É nesse momento que ocorre o *meet cute*[4], o encontro inicial entre os protagonistas, geralmente inesperado e marcado pela comicidade, podendo envolver conflitos, mal-entendidos ou situações embaraçosas. A partir daí estabelece-se uma atração ou, em alguns casos, uma antipatia inicial. Apesar da química, os protagonistas enfrentam obstáculos que os mantêm afastados, como diferenças de personalidade, objetivos distintos ou relacionamentos anteriores, mas as circunstâncias os obrigam a interagir. Com o tempo, os obstáculos são superados e os protagonistas se entregam ao amor. Tudo parece perfeito até ocorrer uma ruptura, frequentemente causada por falhas de comunicação, levando-os de volta ao estado inicial de insatisfação. Contudo, em um momento de clareza, um dos personagens decide lutar pelo

[4] Do Inglês: "Encontro fofo". Termo utilizado em roteiros de comédia romântica.

relacionamento, recorrendo a gestos grandiosos, viagens inesperadas ou declarações dramáticas. Assim ocorre a reconciliação, que culmina no beijo final e na decisão de permanecerem juntos.

Na segunda categoria, "recompromisso com o amor", a estrutura narrativa difere. Aqui, a história começa com os protagonistas já em um relacionamento, mas vivendo uma crise. O vínculo amoroso encontra-se fragilizado ou ameaçado, levando o casal à separação, seja por divórcio, mudança de cidade ou afastamento emocional. Ambos passam, então, a buscar novos interesses amorosos, iniciando jornadas individuais que incluem encontros desastrosos e situações cômicas. Após experiências frustradas, um dos personagens tenta reconquistar o antigo amor de maneira atrapalhada, cômica ou tímida, mas é inicialmente rejeitado. Quando tudo parece perdido, ocorre a corrida final em direção ao verdadeiro amor, e o casal se reencontra, reconhecendo que o vínculo entre eles nunca deixou de existir.

Outro traço característico da comédia romântica é a presença de mentores e aliados. Geralmente, trata-se de amigos próximos que cumprem a função de confidentes e incentivadores, apoiando o herói ou a heroína em sua jornada amorosa. Como observa Blake (2016): "Os amigos do casal (quase todo o elenco secundário de *Quatro Casamentos e um Funeral* ou *Um Lugar Chamado Notting Hill*) podem ser bobos, imperfeitos, libertinos e arrogantes, e muitas vezes são essas características que os definem" (BLAKE, 2016, p. 72).

No filme *Um Lugar Chamado Notting Hill* (1999), dirigido por Roger Michell, a narrativa segue a estrutura da comédia romântica baseada na busca pelo amor verdadeiro. A história apresenta William Thacker (Hugh Grant), um livreiro comum que vive uma rotina tranquila, porém insatisfatória, em Londres. O encontro inesperado com a famosa atriz Anna Scott (Julia Roberts) desencadeia o *meet cute*, momento marcado por constrangimento e comicidade que aproxima dois personagens pertencentes a mundos sociais completamente distintos. Apesar da atração mútua, a relação enfrenta diversos obstáculos, especialmente a diferença entre a vida pública de uma celebridade e a simplicidade da vida de William (Hugh Grant), além da pressão da mídia e das inseguranças pessoais do protagonista. Com o desenvolvimento da narrativa, os dois se aproximam e iniciam um relacionamento, que posteriormente é rompido após um mal-entendido, quando Anna (Julia Roberts) acredita que William (Hugh Grant) revelou sua presença à imprensa, sentindo-se traída. A separação conduz os personagens novamente ao estado inicial de frustração, até que William (Hugh Grant) decide lutar pelo relacionamento, iniciando uma busca para declarar seus sentimentos. Com o apoio

de seus amigos, que atuam como aliados e confidentes cômicos, ocorre a reconciliação final, culminando na reafirmação do amor entre os protagonistas.

2.2.3. Sátira

A sátira caracteriza-se como uma das formas mais inteligentes e mordazes do cômico. Diferentemente da paródia, que se limita à zombaria e à imitação jocosa, a sátira possui objetivos mais profundos: busca expor falhas sociais, políticas ou institucionais, utilizando o riso como instrumento de crítica. Seu propósito não é apenas divertir, mas provocar reflexão e incômodo, obrigando o público a confrontar verdades desconfortáveis (BLAKE, 2016, p. 101).

Segundo Voytilla e Petri (2003, p. 172), a sátira anda de mãos dadas com o humor sombrio[5], pois constitui uma modalidade de humor agressivo que recorre ao ridículo, ao exagero e à ironia como ferramentas principais. Em sua essência, a sátira ataca um alvo específico, denunciando práticas corruptas, injustiças, incompetências ou imoralidades. Trata-se, portanto, de um humor intelectual que, em vez de suavizar o riso, acentua a crítica, provocando estremecimento diante do reconhecimento da verdade.

Os mecanismos centrais da sátira incluem o uso do ridículo, do exagero, da comparação e da analogia. Esses recursos não são empregados de modo neutro: a sátira sempre possui um alvo definido, seja ele uma instituição, um grupo ou uma autoridade, que é ridicularizado de forma implacável. Como afirma Blake (2016):

> O satirista deve isolar a área específica que o enfurece e preenchê-la com figuras simbólicas para representar o que há de ineficaz naquele grupo. Pode ser a classe médica, as grandes empresas, o governo, as forças armadas ou a mídia: não pode ser "economia", "comércio justo" ou "terrorismo global" (BLAKE, 2016, p. 101).

A sátira, portanto, não busca agradar. Ela incomoda, ofende e desmonta a imagem do alvo até deixá-lo em ruínas. Muitas vezes, não sugere uma nova ordem, mas apenas a destruição da anterior, funcionando como um chamado para que o público reconheça o absurdo ou a corrupção existente. Nesse sentido, é um humor da mente, que apela ao intelecto mais do que às emoções. *O Show de Truman* (1998), por exemplo, satiriza a sociedade midiática e o consumo de entretenimento ao mostrar a vida de Truman Burbank, cuja existência é manipulada e transmitida 24 horas por dia como um reality show. A obra utiliza exagero e ironia para criticar

[5] É um tipo de humor que lida com temas sérios, trágicos ou tabu, como morte, doença, violência, desastres, injustiças ou sofrimento humano de forma irônica, sarcástica ou cômica.

a invasão da privacidade, a manipulação da mídia e o prazer do público, expondo como a sociedade aceita, muitas vezes sem questionar, a exploração das vidas alheias para entretenimento. Como observa Hodgart (1969, p. 11): “A raiva do satirista é modificada por seu senso de superioridade e desprezo pela vítima; seu objetivo é fazer com que a vítima perca o prestígio, e a maneira mais eficaz de humilhá-la é por meio do riso desdenhoso”.

Outra característica da sátira está na construção de seus heróis. Diferentemente da comédia de humor sombrio, em que os protagonistas não aprendem com seus erros, na sátira o herói é consciente de sua jornada e frequentemente realiza sacrifícios em prol de seu objetivo. Ele ironiza e expõe a hipocrisia de outros personagens, funcionando como porta-voz da crítica social. Sua trajetória é, em si mesma, irônica: o riso surge do contraste entre sua lucidez e o absurdo da realidade que denuncia.

A sátira também encontra terreno fértil na animação, sendo utilizada para criticar e provocar de maneira disfarçada, percebida apenas pelo público mais atento e sofisticado. Essa ambivalência aumenta o potencial crítico da sátira, que provoca tanto riso quanto desconforto diante da verdade exposta: “A animação é um meio eficaz para a sátira. O fato de ser vista como um filme para crianças permite que muitos comentários sociais passem despercebidos” (BLAKE, 2016, p. 102).

2.2.4. Paródia

Segundo Aristóteles (2011, p. 40), Hegemonte de Tasos foi o primeiro autor a desenvolver a paródia, transformando o sublime em ridículo ao reinterpretar poemas célebres de sua época. Na literatura grega, a paródia consistia em um poema narrativo que imitava o estilo épico, mas abordava temas heroicos de maneira leve, satírica ou irônica.

Propp (1992, p. 85) defende, que a paródia é um exagero cômico da imitação, uma reprodução irônica e amplificada das peculiaridades de uma forma ou fenômeno, revelando sua comicidade e reduzindo seu conteúdo original. Ela imita características externas de pessoas, gestos, comportamentos, hábitos, modos de fala ou até mesmo produções artísticas e materiais. Segundo o autor: “É possível, a rigor, parodiar tudo: os movimentos e ações de uma pessoa, seus gestos, o andar, a mímica, a fala, os hábitos de sua profissão e o jargão profissional” (PROPP, 1992, p. 86).

A paródia, portanto, é uma forma de discurso duplo, simultaneamente crítica e celebratória. Seu humor decorre do contraste entre o modelo e sua deformação cômica. Os mecanismos mais recorrentes são o eufemismo, a homenagem, a literalidade, a repetição, o

exagero e o jogo de palavras. Trata-se de um humor rápido e intenso, que se apoia na familiaridade do público com o original.

No contexto cinematográfico, Harries (apud BLAKE, 2014, p. 95-96) identifica seis estratégias principais para criar o humor paródico: reiteração, inversão, desorientação, literalismo, inclusão estranha e exagero.

- **Reiteração** refere-se à repetição de cenários, adereços ou atores dos filmes originais, como Linda Blair em *A Repossuída* (1990), onde a atriz revive situações e elementos associados ao filme original com a temática da possessão e referências às cenas clássicas, mas agora tratados de forma exagerada e cômica. Outro exemplo ocorre com John Hurt em *S.O.S. – Tem um Louco Solto no Espaço* (1987), quando o ator reaparece em uma cena que recria a famosa sequência de *Alien: O Oitavo Passageiro* (1979). No filme original, seu personagem sofre a icônica cena em que a criatura alienígena sai de dentro de seu peito; na paródia, a situação é repetida, mas levada ao absurdo: o Alien surge e começa a dançar.
- **Inversão** ocorre quando o esperado é corrompido, subvertendo as convenções do gênero e frustrando as expectativas do espectador. Em *Austin Powers: Um Agente Nada Discreto* (1997) e *Agente 117: Uma Aventura no Cairo* (2006), os protagonistas se veem como espiões elegantes, eficientes e irresistíveis, seguindo o modelo clássico dos filmes de espionagem. No entanto, suas atitudes revelam incompetência, ingenuidade e comportamentos absurdos, invertendo a imagem tradicional do herói sofisticado do gênero. De modo semelhante, em *Isto É Spinal Tap* (1984), a suposta grandiosidade de uma banda de heavy metal é constantemente contrariada por situações ridículas, conflitos banais e pela mediocridade de seus integrantes, desmontando a imagem heroica e glamourosa associada ao universo do rock.
- **Desorientação** conduz o espectador a situações inesperadas, como em *Apertem os Cintos... O Piloto Sumiu!* (1980), um enredo típico de filme de desastre aéreo é constantemente interrompido por piadas visuais, diálogos sem sentido e personagens que reagem de maneira ilógica às situações de perigo, criando humor justamente pela quebra das expectativas do gênero.
- **Literalismo** baseia-se em levar expressões ou clichês ao pé da letra, como em *Apertem os Cintos... O Piloto Sumiu!* (1980), na cena em que o médico diz "Estou falando sério… e não me chame de Shirley". O personagem interpreta literalmente a palavra "seriamente" como se fosse o nome Shirley, transformando um diálogo dramático em

uma piada linguística. O mesmo recurso aparece em *Austin Powers: Um Agente Nada Discreto* (1997) com o personagem Basil Exposition, que surge para explicar detalhadamente ao protagonista o plano do vilão e a situação da missão. O seu próprio nome já explicita sua função narrativa de fornecer "exposição" da trama, parodiando essa convenção dos filmes de espionagem.

- **Inclusão estranha** diz respeito à inserção de elementos deslocados, absurdos ou de outros filmes dentro do subgênero, como em *Monty Python em Busca do Cálice Sagrado* (1975), isso ocorre no final do filme, quando policiais modernos aparecem repentinamente e interrompem a narrativa medieval, quebrando completamente a lógica do cenário histórico. O mesmo recurso aparece em *Todo Mundo em Pânico* (2000), que mistura referências de diferentes filmes dentro da mesma narrativa, como *Eu Sei o Que Vocês Fizeram no Verão Passado* (1997) e *Matrix* (1999).
- **Exagero** é o motor principal da paródia, seja pelo aumento desproporcional de tamanho, intensidade ou duração das cenas. Os irmãos Zucker e Abrahams eram mestres nesse recurso, inspirando-se no humor físico e visual de Buster Keaton, Harold Lloyd e Charles Chaplin. *Apertem os Cintos... O Piloto Sumiu!* (1980), por exemplo, uma simples crise alimentar a bordo do avião se transforma em um caos coletivo, com passageiros e tripulação passando mal simultaneamente de forma exagerada.

Para que a paródia funcione, o público precisa reconhecer o material original. O humor nasce justamente da tensão entre familiaridade e distorção. Além disso, mesmo em contextos absurdos, os personagens devem manter um compromisso com sua própria realidade e agir de acordo com objetivos claros: "Os personagens devem acreditar em sua realidade e estar comprometidos com seus objetivos" (BLAKE, 2016, p. 96).

Nesse sentido, é importante mencionar outra forma de imitação frequentemente associada à paródia: o pastiche. Embora ambos recorram à imitação de estilos ou obras reconhecíveis, suas finalidades e efeitos diferem. De acordo com Hutcheon (1985, p. 55), o pastiche imita o estilo de uma obra de forma respeitosa, preservando semelhança e correspondência com o modelo. A paródia, em contraste, transforma ou exagera o modelo, permitindo adaptações e frequentemente mobilizando o humor ou a crítica.

2.2.5. Comédia de Conjunto

A comédia de conjunto configura-se como uma estrutura narrativa que desloca o foco de um único protagonista para um coletivo de personagens, geralmente unidos por um objetivo comum ou por uma situação compartilhada. Blake observa que:

> Na comédia de conjunto, o foco não está em um único personagem e seus objetivos ou desejos, mas em um grupo de personagens com múltiplas tramas e subtramas que se entrelaçam e se resolvem tematicamente até o final do filme. Esses filmes nos mostram diversas perspectivas sobre um mundo específico (BLAKE, 2016, p. 211-212).

Embora frequentemente haja uma figura que se destaque como líder ou protagonista funcional, o interesse narrativo reside na dinâmica entre os membros do grupo. Essa forma de comédia distingue-se por apresentar múltiplos pontos de vista, ampliando a complexidade das situações cômicas e permitindo uma abordagem mais diversificada das relações humanas. Blake observa que o termo "conjunto" pode descrever um mundo, uma questão ou um grupo de personagens reunidos em um mesmo espaço, geralmente para um evento, como o funeral de um amigo em *O Reencontro* (1983). Para fins de coesão narrativa, haverá um evento, tema ou questão social comum, e as comédias de conjunto mais bem-sucedidas integram todos esses elementos, conectando os personagens por laços de sangue, casamento, circunstância ou coincidência, conferindo maior flexibilidade ao desenvolvimento da trama (BLAKE, 2016, p. 212).

Conforme destacam Voytilla e Petri (2003, p. 144-149), é possível identificar quatro principais formas de unificação do conjunto:

a) **Unificação pelo grupo de personagens** – Neste modelo, o foco recai sobre uma coletividade inserida em um universo específico, como um ambiente profissional, uma comunidade ou subcultura. Essas histórias funcionam como fábulas antropológicas, revelando a vida de um grupo por meio de suas interações internas e oferecendo ao público uma perspectiva crítica e cômica sobre determinados recortes sociais. Como em *Parenthood - Minha Família* (2010) que explora uma família com um ponto de vista comum: todos são pais; e *Hannah e suas irmãs* (1986), que explora a vida de três irmãs e seus relacionamentos.

b) **Unificação por um tema ou questão central** – Em algumas comédias de conjunto, os personagens apresentam objetivos diversos, mas suas trajetórias dialogam com uma temática comum, promovendo múltiplas leituras sobre um mesmo problema. *Parenthood - Minha Família* (2010) e *Hannah e suas irmãs* (1986) também apresentam temas em conjunto com os

personagens. Enquanto *Hannah e suas irmãs* (1986), explora a imprevisibilidade do amor, *Parenthood - Minha Família* (2010), explora a paternidade.

c) **Unificação por um evento** – Um acontecimento significativo, como uma reunião, uma competição ou uma situação-limite, pode funcionar como catalisador da narrativa, conectando os personagens e orientando a ação dramática. Em *Pequena Miss Sunshine* (2006), a família Hoover é formada por integrantes que apresentam conflitos e objetivos individuais, mas que se unem em uma viagem para que a pequena Olive (Abigail Breslin) participe de um concurso de beleza infantil.

d) **Unificação pelo local** – O cenário pode assumir função estrutural na comédia de conjunto, delimitando o universo compartilhado pelos personagens. Voytilla e Petri (2003, p. 148) afirmam que esse espaço pode ser desconfortável, forçando interações que geram situações cômicas. Em *Almôndegas* (1979), os personagens se reúnem em um acampamento de verão, onde a convivência entre monitores e campistas cria conflitos, alianças e comicidade.

Além disso, a comédia de conjunto frequentemente recorre a recursos de surpresa e suspense, favorecidos pela variedade de perspectivas e subtramas.

> O suspense é importante. Será que Archie Leach vai se safar? Kristen Wiig vai perder sua melhor amiga em *Missão Madrinha de Casamento*? Em termos de enredo, um suspense cômico pode ser suspenso passando para outra trama, mas, novamente, com muitos personagens, perderemos de vista os temas e os indivíduos. Ao evitar a profundidade de caracterização necessária para o protagonista, é mais fácil distribuí-los entre os personagens secundários, diluindo assim o efeito cômico. (BLAKE, 2016, p. 213).

Voytilla e Petri (2003, p. 151) acrescentam, que essa estrutura permite, ainda, o uso de cenas interligadas por ganchos cômicos[6], que promovem fluidez narrativa e reforçam a coesão entre diferentes núcleos.

2.2.6. Farsa

Voytilla e Petri (2003, p. 154-156) afirmam que a farsa é uma estrutura cômica cujo cerne é a comédia pastelão[7], na qual o protagonista é confrontado com seu ambiente, e a comicidade surge a partir dos obstáculos que surgem em seu caminho, como tropeços em

[6] É o recurso narrativo que conecta cenas ou núcleos por meio de um elemento de humor recorrente, mantendo a continuidade e o ritmo da narrativa, estimulando a expectativa do público.

[7] A comédia pastelão (*slapstick comedy*) é um subgênero de humor baseado em exageros físicos, situações absurdas e ações caricatas, muitas vezes com pouco diálogo e focado na expressão corporal.

objetos, colisões com paredes ou o clichê do escorregão na casca de banana. Os objetos e os cômodos parecem possuir vida própria. A incongruência é recorrente, manifestando-se quando personagens utilizam objetos de forma ilógica e não intencional, como uma tábua que se transforma em trampolim ou uma frigideira que se torna uma arma. O travestismo também é um recurso frequente da comédia pastelão, no qual os personagens assumem identidades de gênero completamente distintas.

A comédia do abuso é outro recurso amplamente utilizado, gerando humor por meio da humilhação, da dor física ou do constrangimento de um personagem. Entretanto, torna-se mais cômica quando aplicada como punição a um personagem que a merece: "O que faz isso funcionar é que o público sabe que o alvo do abuso está recebendo exatamente o que merece. Uma torta na cara é mais engraçada se a vítima for o idiota pomposo que odiamos pelos últimos vinte minutos" (VOYTILLA; PETRI, 2003, p. 155).

A farsa caracteriza-se como uma comédia de erros, marcada pela sucessão de eventos absurdos e inverossímeis que se encadeiam inevitavelmente. Frequentemente, uma mentira ridícula ou uma situação absurda desencadeia uma cadeia de acontecimentos cada vez mais descontrolados, semelhantes a engrenagens ocultas em movimento, impossíveis de deter. O enredo evolui para o caos, sustentado pelo ritmo acelerado e pela acumulação de equívocos, mantendo-se nesse estado até que a estrutura narrativa colapse sobre si mesma (BLAKE, 2016, p. 115). Ao contrário de outras formas de comédia, cuja comicidade pode advir de fatores externos aos personagens, na farsa predominam a coincidência extrema e a inverossimilhança interna, reforçando o exagero e o absurdo como motores do riso: "Tudo pode dar errado e dará, e isso é o que o público espera" (VOYTILLA; PETRI, 2003, p. 158).

Blake (2016, p. 115) ressalta que o Primeiro Ato é totalmente dedicado à preparação. Nesse momento, todas as pistas e tramas devem ser estabelecidas para que as revelações posteriores pareçam orgânicas e pertinentes. No Segundo Ato, o protagonista adentra um mundo de enganos e dispõe de escolhas cada vez mais limitadas. À medida que uma mentira se sobrepõe à outra, suas opções se reduzem, como se estivesse se encurralando. O caos que se segue no Terceiro Ato leva à revelação da verdade. Um sacrifício precisa ser feito para atravessar essa barreira, consistindo nas mentiras contadas. Finalmente, as grandes revelações ocorrem no desfecho, quando todas as tramas e subtramas se entrelaçam, e a lei cômica se impõe: após sofrer todo tipo de humilhação, o personagem recebe sua recompensa.

Os personagens da farsa geralmente possuem objetivos simples e claros, movidos por motivações egoístas e autocentradas. Assim como o arquétipo[8] do comediante obcecado, demonstram fixação cega por alcançar seus desejos a qualquer custo. São frequentemente impulsivos, determinados e dispostos a transgredir normas sociais ou éticas. Confrontados com situações-limite, devem lidar simultaneamente com seus maiores desejos e piores medos, intensificando o conflito e gerando o caos cômico característico do gênero.

Na farsa, os aliados desempenham papel estratégico tanto para o herói quanto para o antagonista. Diante da dificuldade ou impossibilidade de alcançar um objetivo isoladamente, dois ou mais personagens podem formar alianças instáveis, que se rompem facilmente sob pressão das circunstâncias ou por interesses conflitantes. As lealdades são mutáveis e frequentemente se desfazem de forma cômica, com traições tão rápidas quanto as uniões formadas.

Voytilla e Petri (2003, p. 158) ressaltam, que na lógica da farsa "vale tudo" para atingir objetivos pessoais: engano, manipulação e dissimulação. Os aliados não são confiáveis, servindo para intensificar o engano original e, muitas vezes, atuando como catalisadores da queda do protagonista, quando suas ações se voltam inesperadamente contra ele. A farsa opera como uma engrenagem de "karma ruim": os atos dos personagens retornam a eles de forma exagerada, evidenciando as consequências do egoísmo, da trapaça e da obsessão por vencer a qualquer custo. Esse mecanismo pode ser observado, por exemplo, em *Ace Ventura: Um Detetive Diferente* (1994), dirigido por Tom Shadyac, onde ocorre uma sucessão de situações absurdas, equívocos e piadas físicas que colocam o protagonista em constante confronto com o ambiente. O detetive Ace Ventura (Jim Carrey), conduz a investigação do desaparecimento de um mascote por meio de métodos excêntricos, envolvendo disfarces, invasões e constrangimentos. O enredo intensifica progressivamente os enganos e o caos cômico até a revelação final do mistério, quando as pistas se conectam e o protagonista é recompensado após enfrentar uma série de humilhações e desastres.

[8] São antigos padrões de personalidade compartilhados pela humanidade, identificados em tipos de personagem, símbolos e relações (Vogler, *A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Escritores*, p. 48, citando Carl G. Jung).

2.3. O riso em Bergson

> Ora, a comédia é justamente um jogo, um jogo que imita a vida (BERGSON, 2021, p.65).

A teoria do riso desenvolvida por Henri Bergson oferece um referencial teórico sólido para a análise dos mecanismos do humor presentes nas narrativas audiovisuais, inclusive nas animações de comédia, uma vez que essas obras também apresentam, de forma recorrente, características da comicidade descritas por Bergson. Ao abordar o riso como um fenômeno social e intelectual, Bergson identifica os elementos que tornam determinadas situações, comportamentos e formas visuais passíveis de provocar o riso. Aplicada ao campo da animação, sua teoria evidencia como certos recursos visuais, situações e comportamentos dos personagens contribuem para a construção do humor.

A premissa central da teoria de Bergson é a ideia de que o riso surge quando o "mecânico" se sobrepõe ao "vivo". Ou seja, o riso não é necessariamente provocado pelo feio, pelo trágico ou pelo absurdo em si, mas por aquilo que se mostra rígido, automático e repetitivo, quando se esperaria espontaneidade, fluidez e consciência — atributos característicos da vida. Nesse contexto, o riso revela um descompasso: uma falha de adaptação entre o dinamismo da vida e a rigidez imposta, especialmente no comportamento humano: "O que há de risível em um caso como no outro é a existência de uma certa rigidez do mecânico onde gostaríamos de encontrar a agilidade e a flexibilidade viva de uma pessoa" (BERGSON, 2021, p. 41).

Outro ponto essencial da teoria bergsoniana é que o riso nasce da insensibilidade e do distanciamento emocional. Só conseguimos rir de uma situação quando nos colocamos na posição de observador racional, desligado da empatia imediata. Emoções como compaixão, ternura, medo ou tristeza mobilizam nossa sensibilidade e criam uma conexão afetiva com o outro, conexão que interrompe o "mecanismo do cômico". Nesse sentido, o riso é, em essência, incompatível com a emoção plena: "Não há maior inimigo do riso que a emoção. Isto não significa que não possamos rir de alguém que, por exemplo, nos inspire piedade ou, mesmo, afeto; mas apenas que por alguns instantes será preciso esquecer o afeto, silenciar esta piedade" (BERGSON, 2021, p. 38).

Quando alguém cai na rua, por exemplo, o impulso de rir só é possível se a pessoa parecer não ter se machucado ou se conseguimos, mesmo que brevemente, "esquecer" nossa preocupação com seu bem-estar. Da mesma forma, personagens cômicos podem despertar nossa simpatia, mas o riso surge na medida em que conseguimos suspender o afeto e enxergar a rigidez ou o automatismo por trás de suas ações: "Em suma, o cômico exige, para produzir

seu efeito, algo como uma anestesia momentânea do coração. Ele se dirige à inteligência pura" (BERGSON, 2021, p. 39).

Diante das ponderações apresentadas, compreende-se que, na comédia, isso se manifesta no modo como o espectador observa os personagens: é possível rir de um sujeito trágico, contanto que a *mise-en-scène*[9] nos permita esse descolamento emocional, esse olhar crítico e objetivo. Nesse sentido, entende-se que o cômico acontece quando há um efeito de estranhamento que impede a identificação total com a dor ou a fragilidade do outro.

A seguir, detalham-se os principais mecanismos que, segundo Bergson, provocam o riso:

2.3.1. O cômico dos movimentos

O movimento cômico, segundo Bergson (2021, p. 49-64), ocorre quando há automatismo ou repetição em ações que deveriam ser espontâneas, fluidas e orgânicas. Quando um ser humano ou personagem age de forma previsível, mecânica, como se fosse uma engrenagem repetindo padrões, o riso é desencadeado.

Entre os elementos cômicos relacionados ao movimento, destacam-se:

- o inesperado e a surpresa;
- o desajeitamento físico (quedas, tropeços);
- a figura do distraído ou sonhador;
- os vícios e defeitos cômicos;
- os gestos repetitivos;
- a imitação, como forma de mecanização da ação;
- o disfarce físico, social ou moral;
- o contraste entre a ação realizada e o comportamento esperado;
- a transfiguração do humano em objeto (ex.: personagem transformado em bala de canhão).

Esses elementos interrompem a fluidez da vida ao expor o corpo como máquina, provocando riso pela artificialidade da ação: "Pelo que, talvez, a arte do comediante seja a de nos apresentar uma articulação visivelmente mecânica dos acontecimentos humanos,

[9] É um termo de origem francesa que significa, literalmente, "colocar em cena". Ele se refere a tudo aquilo que é organizado visualmente dentro do quadro de um filme.

conservando deles um aspecto exterior de verossimilhança, quer dizer, a flexibilidade aparente da vida" (BERGSON, 2021, p. 51).

Em vários episódios de *Mr. Bean: A Série* (1990), é possível observar a presença desses mecanismos cômicos relacionados ao movimento. No episódio *The Curse of Mr. Bean* (1990), por exemplo, o **desajeitamento físico** ocorre quando o personagem Mr. Bean (Rowan Atkinson) tenta sair de um escorregador infantil na piscina e acaba escorregando repetidas vezes ao ser surpreendido por um professor, evidenciando também o **inesperado e a surpresa**.

A **figura do distraído ou sonhador** aparece no episódio *Mr. Bean* (1990), quando o personagem percebe que a folha que está observando não contém as perguntas da prova. Ainda nesse episódio, durante uma cena na igreja, ele se distrai constantemente, espirrando, cochilando e olhando ao redor.

Os **gestos repetitivos** surgem quando Mr. Bean finge ler a prova, movimentando a cabeça repetidas vezes, enquanto o **vício cômico,** porém moral, aparece quando tenta colar do colega ao lado. Já a **imitação** ocorre na igreja, quando ele reproduz mecanicamente os gestos de outro fiel.

O **disfarce físico** aparece também no episódio *Mr. Bean* (1990), quando o personagem tenta trocar de roupa na praia sem se expor, usando a própria calça como barreira. Por fim, a **transfiguração do humano em objeto** ocorre no episódio *Merry Christmas, Mr. Bean* (1992), quando ele fica com a cabeça presa em um peru, transformando-se involuntariamente em um suporte para a ave.

2.3.2. O cômico das formas

Esse tipo de comicidade está relacionado à percepção visual. A forma provoca riso quando perde sua harmonia natural e adquire rigidez, simetria exagerada ou deformação involuntária. A caricatura constitui o exemplo mais evidente: nela, traços são ampliados e fixados como atributos mecânicos, transformando o corpo humano em algo grotesco e artificial.

> Compreende-se, então, o cômico da caricatura. Por mais regular que seja uma fisionomia, por mais harmoniosas que consideremos suas linhas e graciosos seus movimentos, seu equilíbrio nunca é absolutamente perfeito. Sempre é possível discernir a indicação de um tique que se anuncia, o esboço de uma possível careta ou, enfim, uma deformação naturalmente acentuada. A arte do caricaturista consiste em apreender esse movimento, por vezes imperceptível, e torná-lo visível a todos, exagerando-o (BERGSON, 2021, p. 47).

Entre os exemplos de comicidade formal, incluem-se:

- a feiura cômica;
- tiques e caretas;
- deformidades acentuadas;
- exageros plásticos visíveis.

É possível encontrar essa comicidade no personagem Ace Aventura (Jim Carrey) do filme *Ace Ventura: Um Detetive Diferente* (1994), cuja expressividade facial elástica e as distorções exageradas do rosto transformam a fisionomia do ator em uma verdadeira caricatura, assim como no personagem Zacarias (Mauro Gonçalves) de *Os trapalhões* (1974). A feiura cômica pode ser vista no personagem Seu Mazarito (Costinha) do programa *Escolinha do Professor Raimundo* (1990), cuja fisionomia peculiar e as caretas recorrentes acentuam a deformação humorística da forma.

2.3.3. O cômico de situação

Conforme analisado nesse mecanismo, observa-se que o cômico de situação é, talvez, o mais explorado nas narrativas audiovisuais. Para Bergson (2021, p. 65), ele ocorre quando os personagens se veem aprisionados em circunstâncias previsíveis, mas tentam reagir de forma contrária ou inadequada. O humor surge do contraste entre o que o público já prevê e o que o personagem não consegue perceber.

> Passemos, então, ao teatro, começando pelo de Guignol[10]. Quando o guarda entra em cena, como de costume, imediatamente recebe uma cacetada que o derruba. Recompõe-se, e um segundo golpe o derruba novamente. Ele se levanta, recebe outro golpe. Nova tentativa, novo castigo. Sob o ritmo uniforme da mola que se tensiona e se distende, o guarda cai e se levanta, enquanto o riso do auditório cresce (BERGSON, 2021, p. 65).

Bergson (2021, p. 66-74) aponta que situações cômicas frequentemente envolvem mal-entendidos, coincidências absurdas, trocas de identidade, repetições cíclicas de erro e a tentativa frustrada de sair de um problema apenas para cair em outro ainda pior. Exemplos incluem:

a) **Uma ação que provoca, logo em seguida, uma reação**, repetindo-se como se uma força, mesmo que moral, fosse continuamente reprimida e se distendesse, como na

[10] Guignol é um personagem tradicional do teatro de fantoches francês, criado no início do século XIX em Lyon por Laurent Mourguet.

peça teatral *Matrimônio Forçado*[11] (1664), em que Sganarello empurra Pancrácio repetidamente para trás da cortina, e Pancrácio retorna ao palco. O riso surge porque esse comportamento automatizado simboliza um jogo inteiramente material, semelhante ao gato brincando com o rato ou à criança com o boneco de mola. O mesmo ocorre com a repetição de falas: alguém fala sobre um assunto, o outro interrompe com outro tema, e o primeiro tenta retomar o assunto, sendo novamente interrompido, como efeito da mola. Esse procedimento acontece, por exemplo, na peça *Tartufo*[12] (1664), em que Dorine narra para Orgon a doença de sua esposa, sendo repetidamente interrompida por ele, que pergunta sobre Tartufo.

No filme *Tempos Modernos* (1936), ocorre o efeito "mola" na famosa cena da fábrica, quando o personagem Vagabundo (Charlie Chaplin) é usado como cobaia para testar uma máquina que alimenta os operários automaticamente enquanto trabalham. A máquina tenta alimentá-lo mecanicamente, mas algo sempre dá errado (a comida bate no rosto, a máquina gira rápida demais etc.), ele tenta se recompor, mas a máquina repete o erro novamente e o ciclo se repete várias vezes.

b) **Um personagem manipulado por outro**, acreditando estar no controle de suas ações, mas, na verdade, sendo conduzido como um fantoche. Ele pensa agir livremente, mas outra pessoa puxa os "cordões" e influencia suas decisões. A liberdade aparente é imaginada como um brinquedo de cordas, indicando que somos como marionetes cujos cordões estão nas mãos da necessidade.

Em *Tempos Modernos* (1936) esse mecanismo também se apresenta na cena em que o Vagabundo (Charles Chaplin) trabalha na linha de montagem e parece controlar suas ações, mas a máquina e o ritmo do trabalho ditam cada movimento e ele é manipulado pelo sistema industrial.

c) **Um desastre que gera outros desastres crescentes e inesperados**, em efeito dominó ou, como sugere Bergson (2021, p. 71), em efeito "bola de neve". Uma causa aparentemente insignificante leva a um resultado importante e inesperado. Esse mecanismo é cômico porque trata a vida como um sistema de repetição, com efeitos reversíveis e peças intercambiáveis. O efeito circular, em que os esforços do personagem o reconduzem ao ponto de partida, é exemplificado na peça *Um chapéu de palha italiano*[13] (1851), em que um cavalo devora um chapéu de palha único na

[11] Moliére, *Le mariage forcé*, Ato I, cena 4.
[12] Moliére, *Le Tartuffe* ou *l'imposteur*, Ato I, cena 2.
[13] E. Labiche, *Un chapeau de paille d'Italie*.

cidade, iniciando uma busca incessante por ele, em que cada tentativa de apreensão resulta em novo fracasso. O protagonista arrasta os demais personagens em um movimento em cadeia, até que, ao final de sucessivos incidentes, descobre-se que o chapéu procurado é justamente aquele já devorado, intensificando a comicidade ao revelar um grande esforço por nada.

Ainda em *Tempos Modernos* (1936), na mesma cena da fábrica, ocorre também um desastre gerando outros desastres maiores e inesperados, quando o Vagabundo (Charlie Chaplin), na linha de montagem, começa apertando parafusos cada vez mais rápido, até perder o controle do próprio gesto e ser arrastado para dentro da máquina. Ao passar pelas engrenagens e retornar, continua realizando movimentos incontroláveis de aparafusar, ampliando o caos da situação.

Bergson (2021, p. 75-81) exemplifica algumas situações que provocam o riso e são comumente utilizadas no teatro *vaudeville*:

a) **A repetição de situações**, quando uma mesma cena ou conjunto de acontecimentos se repete várias vezes exatamente da mesma forma, provoca riso. Isso ocorre porque a repetição contrasta com a vida real, marcada por mudança, novidade e adaptação. Ver algo acontecer sempre igual, como se fosse automático ou mecânico, aparenta artificialidade, e é aí que surge o humor.

> O *vaudeville* contemporâneo explora esse procedimento de diversas formas. Uma das mais comuns consiste em fazer um grupo de personagens mover-se, de ato em ato, nos mais diversos ambientes, de modo a fazer ressurgir, em circunstâncias sempre novas, uma série de acontecimentos ou desventuras que se correspondem simetricamente (BERGSON, 2021, p. 76).

Novamente retornamos a cena da fábrica, de *Tempos Modernos* (1936), onde o Vagabundo (Charles Chaplin), repete continuamente o gesto de apertar parafusos. Mesmo fora da esteira, ele continua fazendo o mesmo movimento em objetos e pessoas.

b) **A inversão de situações** é um processo cômico que ocorre quando os papéis ou posições dos personagens se trocam: o forte torna-se fraco, a autoridade torna-se alvo, o enganador é enganado, entre outros. Trata-se de colocar o mundo “de cabeça para baixo”, o chamado “mundo às avessas”. Esse processo gera riso por criar surpresa, injustiça aparente e quebra de expectativas, revelando uma lógica absurda ou irônica na situação. A inversão provoca humor ao mostrar que o controle escapa

àquele que pensava tê-lo, caracterizando a justiça irônica ou a volta por cima inesperada.

No filme *O Mentiroso* (1997), o advogado Fletcher (Jim Carrey), sempre manipula as pessoas com mentiras, mas passa a ser incapaz de mentir após o desejo de seu filho. A inversão ocorre quando o enganador perde o controle da própria estratégia e é obrigado a dizer a verdade em todas as situações.

c) **A interferência entre séries** ocorre quando uma mesma situação integra duas histórias (ou séries de acontecimentos) completamente distintas, sem ligação entre si, mas que se cruzam de forma inesperada. Essa sobreposição cria confusão e ambiguidade, gerando o riso. Os espectadores percebem simultaneamente as duas versões, enquanto os personagens veem apenas uma, agindo com base nela, o que produz situações absurdas e engraçadas.

No filme, *As branquelas* (2004), dois agentes do FBI Marcus Anthony II (Marlon Wayans) e Kevin Copeland (Shawn Wayans) se disfarçam de duas socialites brancas, Tiffany Wilson e Brittany Wilson, para continuar uma investigação. A comicidade surge porque todos os outros personagens acreditam que eles são realmente as herdeiras, enquanto o público sabe que se trata de homens disfarçados.

2.3.4. O cômico das palavras

Diante do estudo desse mecanismo, observa-se que Bergson dedica uma parte significativa de sua obra à comicidade verbal, ressaltando como o próprio uso da linguagem pode ser fonte de humor. Isso inclui jogos de palavras, trocadilhos, mal-entendidos linguísticos, repetições absurdas e, sobretudo, o uso inadequado da linguagem. O cômico das palavras também se manifesta na discrepância entre forma e conteúdo, como quando alguém utiliza um vocabulário excessivamente rebuscado para tratar de algo trivial ou quando se expressa de modo literal em contextos simbólicos. Para Bergson (2021, p. 85), o efeito cômico surge quando se rompe a lógica de uma frase conhecida ou "correta" por meio da inserção de uma ideia absurda ou contraditória.

> E isto só pode acontecer se a frase trouxer em si um absurdo manifesto, como um erro grosseiro ou, sobretudo, uma contradição entre termos. Donde segue esta regra geral: obteremos um dito cômico ao inserir uma ideia absurda em um modelo de frase consagrado (BERGSON, 2021, p. 85).

Bergson (2021, p. 87,88) afirma ainda que o riso pode surgir quando alguém finge, ou parece, interpretar expressões ao pé da letra, como se fossem enunciadas em sentido literal e concreto, ignorando seu sentido figurado. Essa atitude provoca uma ruptura na lógica da comunicação e gera o efeito cômico, pois o ouvinte espera uma compreensão simbólica, mas recebe uma interpretação absurda e literal, o que evidencia o automatismo da linguagem e interrompe a fluidez do discurso. O autor também sugere que a comicidade linguística pode emergir do modo como as frases e as estruturas lógicas da linguagem são rearranjadas, o que denomina três leis fundamentais, chamadas de **transformação cômica das proposições** (BERGSON, 2021, p. 88-93):

a) **A inversão**, que consiste em inverter a ordem dos termos de uma proposição ou as relações de causa e efeito, como sujeito e predicado, mantendo a estrutura da linguagem, mas subvertendo seu sentido, revelando um absurdo implícito ou ilógico. Na peça *Les Suites d'un premier lit*, uma personagem grita para o inquilino do andar de cima, que suja sua varanda: "Por que você limpa seus cachimbos na minha varanda?" Ao que a voz do inquilino responde: "Por que você coloca sua varanda no caminho dos meus cachimbos?" (LABICHE, 1852, p. 16).

b) **A interferência**, que surge da sobreposição de dois sistemas de ideias em uma mesma frase. Essa interferência ocorre quando duas ou mais interpretações possíveis coexistem, sobrepondo-se de modo ambíguo, surpreendente ou absurdo. Bergson identifica como principais mecanismos desse processo o trocadilho e o jogo de palavras.

   No filme *Corra que a polícia vem aí!* (1988), ocorre um diálogo baseado em jogo de palavras entre o tenente Frank Drebin (Leslie Nielsen) e Jane Spencer (Priscilla Presley). Ao ver Jane subir a escada, Frank comenta: "Nice beaver." Ela responde: "Thanks, I just had it stuffed." A frase possui duplo sentido: no plano literal, *beaver* significa "castor", enquanto no sentido figurado funciona como gíria para a genitália feminina. O humor surge quando Jane interpreta a fala literalmente e aparece segurando um castor empalhado, dizendo: "Obrigada, acabei de mandar empalhá-lo."

c) **A repetição**, que ocorre quando uma mesma ideia ou estrutura verbal é reiterada em contextos distintos, sendo, muitas vezes, a segunda ocorrência uma versão degradada, distorcida ou rebaixada da primeira. Esse procedimento manifesta-se por meio da ironia, da paródia, da inversão de valores e do exagero (Ibidem).

Ainda no filme *Corra que a polícia vem aí!* (1988), há uma cena em que o tenente Frank Drebin (Leslie Nielsen) afirma: “Nada para ver aqui. Por favor, dispersem-se.” A fala constitui um exemplo de ironia, pois, enquanto ele tenta tranquilizar as pessoas, ao fundo ocorrem explosões e grande destruição, evidenciando justamente o contrário do que ele declara.

2.3.5. O cômico de caráter

Bergson (2021, p. 95,96) aponta que esse mecanismo é talvez a forma mais complexa de comicidade, pois deriva da rigidez psicológica. O personagem cômico é aquele que repete obsessivamente o mesmo comportamento, mesmo quando inadequado às circunstâncias sociais: “É, portanto, a rigidez de Alceste[14] que nos faz rir, ainda que a rigidez, neste caso, seja a honestidade” (BERGSON, 2021, p. 97).

O riso não decorre de falhas morais, mas da insociabilidade, isto é, da incapacidade de adaptação à vida em comum. A comédia, nesse sentido, tipifica comportamentos recorrentes e socialmente disfuncionais – como o avarento, o vaidoso ou o pedante –, transformando indivíduos em tipos cômicos. Assim, conclui Bergson: “Por isso, podemos admitir que, de um modo geral, são geralmente os defeitos dos outros que nos fazem rir – ainda que se deva acrescentar que, na verdade, esses defeitos nos fazem rir mais em razão de sua insociabilidade do que de sua imoralidade” (BERGSON, 2021, p. 98).

Na sitcom *Friends* (1994), os protagonistas apresentam traços psicológicos que se repetem constantemente: Ross Geller (David Schwimmer) encarna o inseguro e intelectual; Monica Geller (Courteney Cox), a obsessiva por organização e limpeza; Chandler Bing (Matthew Perry), o sarcástico compulsivo; Joey Tribbiani (Matt LeBlanc), o ingênuo e hedonista; Rachel Green (Jennifer Aniston), a impulsiva preocupada com status; e Phoebe Buffay (Lisa Kudrow), a excêntrica e espiritualizada.

De acordo com o exposto, compreende-se que esse tipo de comicidade exige, mais uma vez, distanciamento emocional. A comédia não convida à identificação, mas à observação crítica. O riso funciona, assim, como um mecanismo corretivo, atuando como um alerta social contra condutas excessivamente rígidas ou disfuncionais.

[14] Moliére, *Le misanthrope* (O misantropo), 1666.

3. ESPECIFICIDADES DO HUMOR EM FILMES DE ANIMAÇÃO: ESTRATÉGIAS NARRATIVAS E AS INFLUÊNCIAS DE AVERY E JONES

Este capítulo dedica-se a elucidar as especificidades do humor nos filmes de animação, com ênfase nas estratégias narrativas que estruturam a comicidade nesse tipo de produção e nas influências herdadas dos animadores Tex Avery e Chuck Jones. Parte-se do pressuposto de que a animação não apenas incorpora mecanismos cômicos tradicionais, mas também desenvolve procedimentos próprios. Dessa forma, procura-se analisar como essas estratégias atuam na construção do riso, na organização das piadas e na dinâmica das ações, articulando contribuições teóricas, sobretudo as propostas por Paul Wells, utilizadas nesta pesquisa por ser o teórico que se dedica a pensar as construções humorísticas narrativas específicas do universo da animação, ainda insuficientemente exploradas na literatura brasileira. Suas formulações são concebidas não como um método fechado, mas como um mapeamento histórico-crítico, utilizando a tradição das animações clássicas que moldaram considerável parte do repertório humorístico da animação contemporânea.

3.1. Paul Wells e as estratégias narrativas e humorísticas na animação

Wells (1998, p.127) presume que a comédia está intrínseca na animação desde o início, suas dinâmicas e implicações nem sempre são examinadas com profundidade. Ainda assim, Wells argumenta que a animação amplia o vocabulário do humor, oferecendo recursos expressivos que transcendem os limites do *live-action*, seja pela distorção física, pela liberdade espacial ou pela quebra deliberada de expectativas. É nesse sentido que Wells propõe uma sistematização das principais estruturas cômicas recorrentes na história da animação, cuja intenção não é oferecer uma teoria definitiva da comédia na animação, mas registrar a diversidade de estratégias humorísticas que emergem desde as primeiras obras dos desenhos animados até as sofisticadas produções digitais contemporâneas, evidenciando que a animação não é apenas um meio que reproduz o humor de outros gêneros, mas ela tem mecanismos únicos e inovadores para construir comicidade. Dessas estruturas cômicas, as denominadas: **"'Pegue isso e pinte de verde!': Avery adulto"**, **"Estendendo a premissa da piada visual"**, **"O desenvolvimento de dispositivos de alienação"**, **"Piadas literais, visuais e verbais"**, **"Sobre humor sombrio", "Reconhecendo tormento e tabu"** e **"Piadas do Papa-Léguas de Jones"**, serão explorados com mais profundidade no próximo subcapítulo 3.2.

1) Surpresas Mágicas

Este recurso refere-se aos primeiros efeitos visuais do cinema, especialmente nos *filmes de truques* de Méliès, Edison e Pathé, que manipulavam o corpo e o mundo por meio de cortes, *stop-motion* e truques fotográficos. Esses efeitos criavam ações impossíveis no mundo real, rompendo leis físicas e expectativas visuais. O espectador ria pela mistura de espanto e incredulidade diante dessas transgressões. Esse tipo de piada inaugura a lógica fundamental da animação: a liberdade de deformar, desmontar e reconstruir corpos e objetos. Ao desestabilizar a forma humana e sua relação com o ambiente, as surpresas mágicas introduzem um vocabulário visual que seria amplamente desenvolvido pela comédia física e, principalmente, pela animação. Trata-se, portanto, de um recurso que combina manipulação do corpo, quebra da ordem natural e humor pelo inesperado. Um exemplo claro desse recurso é *The Humorous Phases of Funny Faces* (1906), onde manipula rostos e movimentos de forma impossível, exagerando gestos e rompendo expectativas visuais para provocar o humor. Pequenas ações, como olhos revirando e a fumaça do charuto transformada em "nuvem" de giz, que logo após engole a personagem, criam surpresa e espanto, produzindo efeitos cômicos. (WELLS, 1998, p.128).

2) O poder da personalidade

Esse recurso marca a transição do humor puramente visual e acidental dos primeiros *filmes de truques*, conhecidos como *gags*, para um humor, centrado em personagens com identidade, motivação e comportamento reconhecíveis. Enquanto na *gag* o riso é provocado principalmente pelo acontecimento isolado, no humor de personalidade ele surge do reconhecimento de padrões de comportamento, falhas recorrentes e desejos que estruturam o caráter do personagem. Winsor McCay foi pioneiro nesse processo ao criar figuras dotadas de individualidade, como o mosquito de *The Story of a Mosquito* (1912), cujo design antropomórfico permitia ao público compreendê-lo em termos humanos.

Essa mudança inaugurou a animação de personalidade, na qual o humor deriva não apenas de ações físicas, mas do modo como cada personagem pensa, reage e expressa emoções. O ponto central é que o riso passa a emergir da coerência interna do personagem: seus maneirismos, motivações e atitudes, e não apenas de truques visuais (WELLS, 1998, p.129-131).

3) Trocadilho visual

Esse recurso consiste na exploração das possibilidades gráficas da animação para transformar um mesmo desenho em diferentes objetos ou significados. Nesse recurso, a imagem deixa de representar algo fixo e passa a assumir múltiplas funções conforme a necessidade cômica da cena. O humor surge justamente da surpresa e do reconhecimento simultâneo dessas duas interpretações visuais.

Nas animações de Otto Mesmer, especialmente em *Felix in Fairyland* (1925), esse mecanismo é central: Felix transforma elementos do cenário, como os torrões de um castelo que viram casquinhas de sorvete, manipulando o espaço gráfico de modo lúdico e inesperado. Essa fluidez evidencia a liberdade de reorganização visual própria da animação e amplia as possibilidades da comédia baseada na incongruência, tornando o trocadilho visual um recurso distintivo da sua linguagem (WELLS, 1998, p.131-134).

4) Expectativa e exploração

Esse recurso descreve o momento em que a animação consolida um conjunto reconhecível de piadas e convenções visuais que passam a orientar o que o público espera ver. Esses padrões incluem personagens com traços imediatamente identificáveis, situações cômicas baseadas em equívocos, manipulação do tempo e do espaço, e a criação de um "espaço não confiável", onde tudo pode ser transformado ou quebrado a qualquer momento.

A comicidade surge quando esses códigos estabelecidos são explorados, manipulados ou subvertidos, reforçando o caráter formulaico do cartoon, mas também permitindo sua renovação constante. Um exemplo citado no texto é *Duck Amuck* (1953), no qual o espaço gráfico é continuamente alterado, frustrando as expectativas do personagem e do público, e expondo os mecanismos do próprio desenho animado (WELLS, 1998, p.134-135).

5) "Espere um minuto, Chubby - você ainda não viu nem metade do repertório do garoto!": alguns bordões antigos'

Referem-se ao uso ordenado de piadas tradicionais, fórmulas cômicas rápidas, visuais ou verbais, herdadas do vaudeville, que passaram a compor repetidamente na animação. Essas piadas dependem do reconhecimento imediato de sinais visuais e emocionais estereotipados,

permitindo uma comicidade veloz, fragmentada e frequentemente explosiva. Ao contrário de Disney, que priorizava continuidade narrativa e desenvolvimento emocional, estúdios como a Warner Brothers exploravam essas convenções para enfatizar a anarquia, a irreverência e o humor acelerado. Um exemplo é *Yankee Doodle Daffy* (1943), no qual Patolino encarna explicitamente o estilo vaudevilliano, alternando entre performance exagerada, piadas rápidas e ruptura constante da narrativa (WELLS, 1998, p.135-139).

6) Algumas teorias sobre comédia de personagens

Wells (1998, p.152) articula três abordagens teóricas para a análise do personagem na animação: a tipologia de papéis de Norman Klein, a teoria dos tipos cômicos de Jenkins e os conceitos psicanalíticos de Freud (id, ego e superego). Klein propõe três funções básicas no cartoon: o Controlador, o Hiper-reativo e o Incômodo, exemplificados respectivamente pelo Pernalonga, Elmer Fudd e Patolino. Jenkins, por sua vez, analisa a comédia como uma tensão entre o Palhaço, associado à rebeldia, ao prazer e à mudança, e o Antagonista Cômico, representante da ordem social, que se desdobra nas figuras do Ingênuo, do Estraga prazeres e do Falsário. Essas categorias permitem compreender os conflitos entre liberdade e repressão presentes nas animações. A articulação com a psicanálise reforça essa leitura simbólica: Pernalonga é associado ao id, como expressão do princípio do prazer e da anarquia criativa; Patolino representa o ego, marcado pela instabilidade entre desejo e controle; e Elmer aproxima-se do superego, ligado à repressão, à norma e à culpa. Assim, a animação é compreendida como um espaço simbólico onde se encenam tensões entre instinto, razão e repressão, revelando sua complexidade narrativa e ideológica. (WELLS, 1998, p.152-155).

7) A história do cão peludo

É um estilo de narrativa cômica que se caracteriza pela tensão constante entre sentido e nonsense, estruturando-se a partir de uma lógica aparentemente racional que, ao longo da narrativa, é continuamente subvertida por contra-lógicas e desvios inesperados. Conforme Freud, a piada sustenta-se simultaneamente pelo prazer do jogo e pela proteção contra a crítica da razão, de modo que o que parece sem sentido em um plano revela-se aceitável em outro. Na animação, esse mecanismo cria uma ambiguidade narrativa em que a progressão racional convive com o absurdo absoluto. Um exemplo desse funcionamento é *Special Delivery* (1978),

de John Weldon e Eunice Macauley, no qual a narrativa estabelece expectativas lógicas apenas para, em seguida, frustrá-las por meio de soluções absurdas, evidenciando o funcionamento típico da "história do cão peludo" (WELLS, 1998, p.156-160).

8) Linhas descontinuadas

Neste recurso o humor emerge da ruptura da ordem racional e da lógica de causa e efeito. A incongruência entre elementos que não mantêm uma relação natural gera o evento cômico, produzindo a piada a partir da resistência à continuidade lógica. Esse procedimento é exemplificado de forma marcante nas animações em colagem de Terry Gilliam, em *Monty Python's Flying Circus* (1969), nas quais obras da alta cultura são deslocadas para contextos absurdos, como o pé de uma pintura renascentista que subitamente esmaga a cena ou a Vênus de Botticelli transformada em um mecanismo cômico. Essas intervenções operam como gags de choque, baseadas na surpresa, na violência gráfica e na violação das convenções narrativas. Em contraste, o curta *Bartakiada* (1985), de Oldrich Haberle, utiliza a incongruência de modo mais lento e contínuo, apresentando situações cotidianas transformadas em absurdos sucessivos, como a troca paradoxal entre objetos e ações. Enquanto Gilliam mobiliza a incongruência como comédia da anarquia e da transgressão, Haberle constrói uma comédia do absurdo marcada pela ironia e pela resignação, revelando diferentes usos estéticos e ideológicos da descontinuidade no humor animado (WELLS, 1998, p.160-161).

9) Acidentes acontecerão

O acidente funciona como um dos motores centrais da comédia pastelão na animação, no qual eventos aleatórios geram destruição física sem consequências duradouras, criando um espaço de desordem onde o cômico se desenvolve. Nas animações como *Tom e Jerry*, a violência e a demolição do ambiente doméstico são constantes, mas rapidamente anuladas pela reposição imediata da ordem material, apagando qualquer efeito real da destruição. O acidente, nesse contexto, funciona como um dispositivo puramente cômico, desestabilizador, mas inofensivo. Em contraste, a animação da Disney *How to Have an Accident in the Home* (1956) utiliza o acidente tanto como recurso humorístico quanto como instrumento pedagógico, ao alertar sobre os perigos das conveniências modernas no contexto da cultura de consumo dos anos 1950. Nesse filme, o Pato Donald encena situações domésticas perigosas, como usar um

barbeador elétrico na banheira ou acender o forno a gás de forma imprudente, enquanto o personagem J.J. Fate adverte contra a tendência de atribuir ao "destino" a responsabilidade por acidentes que decorrem da negligência. Ao recuperar o perigo real das situações, a animação reduz o potencial anárquico da comédia pastelão e limita o espaço do riso, subordinando o humor à função moralizante (WELLS, 1998, p.161-162).

10) Objetos têm vida própria

A piada "autônoma" consiste no motivo cômico de atribuir aos objetos e materiais uma vida própria imprevisível, princípio que encontra na animação seu campo de expressão mais pleno. Diferente do cinema de live-action, em que a autonomia do ambiente físico surge como fonte de tensão entre o ser humano e o mundo material, na animação a agência dos objetos é explicitada como elemento estrutural do humor. Esse recurso é exemplarmente explorado em *Neighbours* (1952), de Norman McLaren, que, por meio da técnica da pixilation, anima tanto corpos humanos quanto objetos, criando movimentos fisicamente impossíveis e estabelecendo uma crítica implícita à violência ao fazer dois vizinhos se destruírem por causa da posse de uma flor. O filme combina a lógica do cartoon com uma abordagem experimental, evidenciando a tensão entre o orgânico e o inorgânico, o natural e o artificial. A piada "autônoma" também se manifesta no cartoon clássico, como em *The Cat That Hated People* (1948), de Tex Avery, no qual um gato é atacado por uma sequência surreal de objetos que adquirem comportamento próprio, subvertendo qualquer noção de controle humano. Exemplos semelhantes aparecem em animações como *A Bela e a Fera* (1989), com objetos animados dotados de personalidade, e *As Calças Erradas* (1993), de Nick Park. Em todos esses casos, a piada revela, de forma cômica e subversiva, a fragilidade do domínio humano sobre o mundo material. (WELLS, 1998, p.162-163).

11) 'A visão de genitália de 40 anos é muito nojenta, é?': Humor autoconsciente

O humor autoconsciente expõe as fragilidades psicológicas, corporais e emocionais do sujeito, transformando em comicidade aquilo que normalmente pertence ao campo do íntimo. Esse tipo de humor opera a partir do deslocamento do privado para o espaço público, revelando neuroses, inseguranças e conflitos existenciais como matéria cômica. Um exemplo disso é o curta *Bob's Birthday* (1995), de Alison Snowden e David Fine, no qual o protagonista, em meio

a uma crise de meia-idade, expõe suas frustrações pessoais, sexuais e profissionais sem saber que há uma festa surpresa acontecendo ao seu redor. O efeito cômico surge justamente do contraste entre a gravidade das angústias pessoais e a situação social constrangedora, intensificada pelo fato de que o público compartilha uma informação que o personagem desconhece. Assim, a autoconsciência torna-se o princípio estruturador da narrativa e da comicidade, ao evidenciar a condição humana como essencialmente vulnerável e contraditória, dentro dos contextos históricos e culturais (WELLS, 1998, p.163-167).

12) Tudo pode significar seu oposto

A piada irônica opera a partir da inversão de sentidos, quando aquilo que é afirmado na superfície é simultaneamente desmentido pela imagem, pelo tom ou pelo contexto. Esse tipo de humor estabelece uma tensão entre discurso e significado, sendo fundamental para a construção do trágico-cômico e da paródia. Um exemplo claro dessa estratégia ocorre na animação *Send in the Clowns* (1987), de Bob Godfrey e Steve Bell, na qual a canção homônima é utilizada de forma irônica para criticar a política externa dos Estados Unidos no período Reagan–Thatcher. A expressão "enviar os palhaços" é visualmente ressignificada ao associar narizes de palhaço aos soldados enviados a conflitos armados, transformando a figura cômica em símbolo de submissão e morte. Assim, a ironia atua como um mecanismo de desestabilização do discurso oficial, revelando contradições entre poder, espetáculo e violência (WELLS, 1998, p.167-168).

13) Yabba-Dabba-Do!!!

A piada histérica fundamenta-se no colapso da linguagem como meio eficaz de expressão, levando o personagem à inarticulação e, consequentemente, à substituição do verbal pela explosão da expressão física. Embora essa estrutura cômica seja menos recorrente na animação, devido à primazia do visual, ela se manifesta em personagens cuja frustração os conduz à histeria corporal. Um exemplo emblemático ocorre em *Pato Furioso* (1953), no qual Patolino, incapaz de lidar com forças que ultrapassam seu controle, perde progressivamente a capacidade de falar e passa a existir apenas como objeto da piada física. Assim, a falha da linguagem provoca a transição para a "palhaçada" corporal, evidenciando a histeria como motor da comicidade (WELLS, 1998, p.168-169).

14) Contando repetidamente

A repetição constitui uma das estruturas fundamentais da comédia, pois estabelece padrões reconhecíveis que permitem ao espectador antecipar acontecimentos e, ao mesmo tempo, desfrutar das variações inesperadas que surgem a partir deles. Como recurso estrutural, ela organiza a narrativa de forma econômica, deslocando o interesse do público para as variações, extensões ou resistências à lógica cômica inicial. Um exemplo desse princípio, ocorre em *The Cat Came Back* (1988), de Cordell Barker, cuja comicidade se constrói a partir das tentativas reiteradas de um homem para se livrar de um gato indesejado. A repetição das situações, sustentada pelo refrão da canção, transforma a persistência do acontecimento em motor central do humor (WELLS, 1998, p.169-171).

15) 25 maneiras de exagerar, entender e alienar

O trabalho de Bill Plympton atualiza a tradição da animação cômica centrada nos impulsos primários ao adotar uma abordagem visual oposta ao dinamismo frenético de Tex Avery. Em lugar da movimentação excessiva, Plympton constrói sua comicidade a partir da economia de gestos, da quase imobilidade corporal e da inexpressão facial, intensificando, por contraste, a violência e os comportamentos obsessivos de seus personagens. Um exemplo representativo dessa estética é *25 Ways to Give Up Smoking* (1988), no qual um homem de meia-idade, aparentemente passivo, submete-se a situações extremas motivadas por sua fixação em abandonar o vício. Assim, a exageração do desejo e de suas consequências é reelaborada por meio de uma linguagem minimalista, que produz distanciamento e acentua o caráter absurdo das ações (WELLS, 1998, p.172-174).

16) Dedicado àqueles que desaprovam, mas continuam assistindo

Wells (1998, p.174-178) argumenta os limites do “bom gosto” na comédia animada, destacando que não há temas absolutamente proibidos, mas que a recepção do humor depende fortemente do contexto, do público e do momento histórico. A animação, por conservar a aparência de meio infantil e, ao mesmo tempo, permitir a representação de conteúdos sexuais e transgressivos, intensifica esse debate. A exageração cômica torna-se, assim, um recurso fundamental para tensionar tabus e explorar o potencial subversivo da linguagem animada.

Como exemplo, *Pink Konkommer* (1990), de Marv Newland, reúne diferentes animadores em torno da representação cômica de fantasias sexuais, evidenciando como a animação pode abordar temas moralmente controversos por meio do absurdo, da metáfora visual e da ambiguidade. O filme expõe a relatividade das percepções morais e reforça a ideia de que a comédia animada atua como ferramenta crítica capaz de questionar normas sociais e limites culturais. (WELLS, 1998, p.175).

17) A comédia de crueldade de Driessen

Wells caracteriza a obra de Paul Driessen como uma "comédia da crueldade", na qual situações aparentemente comuns são transformadas em eventos cômicos por meio de uma lógica narrativa perversa e inesperada. Diferentemente da piada tradicional baseada apenas no excesso físico, Driessen constrói o humor a partir da subversão das expectativas morais e narrativas, fazendo da vítima o centro da ironia. Em *Oh, What a Knight!* (1981), por exemplo, o cavaleiro atravessa inúmeros perigos para salvar a donzela, mas, ao final, após derrotar o dragão, ela morre acidentalmente ao abraçar apenas a armadura vazia, enquanto o herói permanece impotente diante do desfecho trágico. A comédia nasce, assim, da frustração do mito heroico e da negação de qualquer recompensa moral, evidenciando como a crueldade, em Driessen, opera como ferramenta crítica contra a previsibilidade e a idealização das narrativas tradicionais. (WELLS, 1998, p.179-180).

18) Tecno-risadinhas e formas pós-modernas

Wells analisa a animação por computador como uma nova linguagem visual para a construção do humor, destacando especialmente a obra de John Lasseter. Em *Tin Toy* (1988), o autor evidencia como a técnica tridimensional redefine o tempo, o espaço e o movimento como elementos centrais da piada. O uso da câmera simulada, da escala entre personagens e do controle preciso do timing, como no atraso entre a antecipação e a realização do espirro do bebê, transforma ações banais em eventos cômicos altamente elaborados. Já em *Knick Knack* (1989), Wells observa a herança direta da tradição cartunesca de Avery e Chuck Jones, na sucessão de gags sem explicação causal, agora potencializadas pela profundidade espacial e pela plasticidade dos objetos digitais.

No campo das formas pós-modernas, Wells argumenta que a animação ocupa um espaço híbrido entre modernidade e pós-modernidade, pois ao mesmo tempo em que retoma convenções clássicas, cria novos códigos expressivos. Em *Aladdin* (1992), a atuação do Gênio, interpretado por Robin Williams, exemplifica esse processo por meio da autorreferência, da metalinguagem, da metamorfose constante do corpo animado e da ruptura da narrativa tradicional, evidenciando como o humor contemporâneo na animação se constrói pela fusão entre inovação tecnológica, velocidade visual e referências culturais múltiplas. (WELLS, 1998, p.180-185).

3.2. As influências de Tex Avery e Chuck Jones

Diante das leituras das obras de Wells (1998, p.127-186), Furniss (1975, p.vii-xiv) e Adamson (1974, p.33-40), compreende-se que durante a Era de Ouro da animação americana, aproximadamente entre as décadas de 1930 e 1950, dois nomes tornaram-se referências na construção do humor nas animações: Tex Avery e Chuck Jones. Suas contribuições para os estúdios Warner Bros. e MGM moldaram profundamente a linguagem visual e cômica da animação do século XX, influenciando gerações de animadores e deixando um legado ainda perceptível em obras contemporâneas.

As piadas visuais constituem uma das contribuições mais significativas de Tex Avery para a linguagem da animação. Wells (1998, p.140) afirma que sua abordagem alia o humor vaudevilliano[15], caracterizado pelo ritmo acelerado e pela comicidade física com os mecanismos do trocadilho visual de cunho absurdo, resultando em gags que subvertem expectativas narrativas e exploram ao máximo os limites da representação gráfica.

Em entrevista a Adamson (1974, p.187), Avery afirma que suas animações eram direcionadas para os jovens ou adultos, e ainda que o humor visual, marcado por gags físicas, exageros gráficos e ritmo acelerado, tivesse grande apelo entre as crianças, os temas implícitos frequentemente dialogavam com questões complexas voltadas ao público adulto, tais como como Wells (1998, p.140) apresenta:

a) Status e poder, e especificamente, o papel do oprimido no qual pode ser observado em personagens constantemente humilhados por figuras de autoridade, mas que, por meio do nonsense ou da subversão da lógica, invertem essa dinâmica, como ocorre

[15] Referente ao Vaudeville que é um gênero de entretenimento popular teatral e musical, surgido nos Estados Unidos no final do século XIX e início do século XX que utilizava vários números curtos e independentes, como comédia, canto, dança, acrobacias e números de mágica.

frequentemente com o cachorro Droopy. No episódio *Problema Duplo* (1951) (Figura 1), ele vence o cachorro que é mais forte com passividade e astúcia.



Figura 1– Droopy's - Problema Duplo (1951)

b) Medos irracionais, expressos principalmente por meio de paranoia, obsessão e o ressurgimento de sentimentos anteriormente reprimidos, também são comuns em personagens que entram em espirais de loucura ao serem confrontados com o inesperado, assim como o lobo em *A fogosa Chapeuzinho Vermelho* (1943) (Figura 2), cuja reação exagerada à presença da personagem feminina evidencia um colapso psicológico cômico, mas carregado de tensão.



Figura 2 – A fogosa Chapeuzinho Vermelho (1943)

c) O instinto de sobreviver a qualquer custo, onde personagens enfrentam perigos extremos e reagem com recursos ilógicos, desafiando a lógica realista e evidenciando uma pulsão de vida exagerada, frequentemente cômica, pode ser encontrado em *Polícia Perseguida do Noroeste* (1946) (Figura 3), onde o lobo fugitivo tenta escapar da perseguição implacável de Droopy. Em uma sequência de fuga desesperada, o lobo atravessa continentes, pula de aviões, mergulha em

oceanos e até chega ao espaço, apenas para descobrir que Droopy já está esperando por ele em cada novo destino.



Figura 3 – Droopy's - Polícia Perseguida do Noroeste (1946)

d) Engajamento direto com sentimentos e identidade sexual, como nas representações hipersexualizadas de figuras femininas ou nas cenas onde personagens masculinos assumem posturas afeminadas ou travestismos (Figura 4).



Figura 4 – A fogosa Chapeuzinho Vermelho (1943)

e) Resistência à conformidade e, consequentemente, uma reavaliação do ponto de identificação antecipada e da empatia do público. Os personagens rejeitam regras sociais ou comportamentais previsíveis, forçando o espectador a reavaliar seus próprios pontos de identificação e empatia.

O antropomorfismo constituía uma das características principais da estética dos personagens de Avery, com suas personalidades próprias e seus próprios ritmos cômicos. Para

ele, não importava tanto as características físicas dos personagens, sua aparência ou identidade, mas a construção da personalidade e como eles agiam nas situações em que eram colocados. A função dramática e cômica era mais importante.

> Mas sempre achei que o que você fazia com um personagem era ainda mais importante do que o próprio personagem. O Pernalonga poderia ter sido um pássaro. O Pato Donald poderia ter sido qualquer personagem que perdesse a cabeça a cada três metros. Não é o que você vê na tela, é o que eles dizem e fazem que constrói a personalidade deles (ADAMSON, 1975, p.162).

Wells (1998, p.141-150) afirma que Avery reformulou o papel e a função da piada nas animações, promovendo uma ruptura com qualquer postura social ou política coerente priorizando algumas estratégias:

a) Ampliando a premissa de uma piada visual ao incorporar piadas secundárias dentro da estrutura principal do evento cômico e ao modificar o tempo e o desfecho esperado de uma piada já conhecida pelo público.
b) Utilizando dispositivos de alienação, assim como o dramaturgo Bertolt Brecht que utilizava o *Verfremdung* (distanciamento ou estranhamento), Avery utilizava estratégias que deixavam evidente para o público que estavam diante de uma obra ficcional. Ele fazia isso por meio da quebra da quarta parede, piadas autorreferenciais e piadas que revelavam os mecanismos da própria animação.
c) Usando a tensão entre o visual e o verbal para desenvolver a piada literal no qual brincava com o duplo sentido da linguagem, transformando metáforas e figuras de linguagem em imagens literais e exageradas para provocar humor e surpresa no público.
d) Incorporando o humor sombrio de forma inesperada em suas narrativas, no qual mesclava situações trágicas com uma comédia absurda, abordando temas como morte, violência e medo.
e) Explorando e exagerando tabus psicológicos, emocionais e físicos no qual os personagens desafiavam as regras de status e poder e invertiam papéis clássicos. Além disso, os personagens agiam por impulsos, ignorando normas sociais, permitindo explorar seus desejos, medos e instintos humanos de forma exagerada e cômica, tornando as animações mais ousadas e cheias de críticas ácidas à sociedade.

Uma das características mais marcantes de Avery era o uso das expressões exageradas nos personagens:

> O impacto dos exageros de Avery é talvez mais visível em seus famosos 'takes' — corpos que se desmontam como um bando enlouquecido e contraditório de pontos de exclamação, ou que se esticam membro por membro; mandíbulas que caem até o chão em choque; pescoços que brotam várias cabeças como uma hidra de surpresa; línguas que vibram em zigue-zague de horror ou se expandem infinitamente em desespero; olhos que crescem ao tamanho de mós de moinho, saltam para fora das órbitas ou se multiplicam em fileiras, disparando em direção ao objeto de desejo ou terror (SCHEIB, 1980, p.115).

Era comum nos personagens as distorções corporais exageradas para provocar a comicidade como: Mandíbulas que literalmente caem no chão de surpresa, olhos que saltam para fora das órbitas ou se multiplicam, línguas que vibram de pavor ou se estendem sem fim, pescoços que se dividem como cabeças de uma hidra (Figura 5).



Figura 5 – O Leão que tinha medo de ratos (1947)

> Tex Avery é um dos mestres indiscutíveis da animação. Mesmo tendo criado os personagens Pernalonga, Gaguinho, Patolino, Droopy e Screwy Squirrel, seu interesse não era a comédia centrada nos personagens, mas sim a proliferação de gags ocorrendo simultaneamente e operando em vários níveis. Avery convida o público a rir daquilo que já conhece, que toma como certo, que pouco compreende e que simplesmente suporta. Seu surrealismo é, na verdade, um reconhecimento da ilusão de controle e ordem na sociedade; sua comédia, uma entrega às forças confusas e primitivas que moldam a humanidade, mas que raramente são confrontadas. Curiosamente apropriado aqui é o grito de Avery: 'Pegue isso e pinte de verde!' toda vez que soltava um pum. Um som engraçado, uma resposta absurda, uma instrução impossível, um tabu quebrado, uma piada estendida! (WELLS, 1998, p.150).

Chuck Jones, assim como Tex Avery, recorria ao antropomorfismo em seus personagens, atribuindo-lhes características, emoções e comportamentos humanos que potencializavam o efeito cômico. Além disso, Jones também inovou nas piadas visuais de suas animações. Mas, ao contrário de Avery (que exagerava e expandia a lógica das situações), Jones preferia limitar a lógica, criando regras rígidas dentro das situações para que a comédia tivesse mais coerência e identidade: “Há – deve haver – regras. Sem elas, a comédia transborda pelas bordas. A identidade se perde” (WELLS, 1998, p.150).

Conforme observa Wells (1998, p.150-151), na animação *Coiote e Papa-Léguas*, ele criou regras fixas para manter a consistência e o humor da história. Essas regras diziam, por exemplo, que:

- O Papa-Léguas só pode derrotar o Coiote com um "bip-bip".
- O Coiote nunca é machucado por algo externo, só por sua própria incompetência ou pelas falhas dos produtos da ACME.
- O Coiote é um fanático que nunca desiste, mesmo quando falha.
- Não pode haver falas, só "bip-bip".
- Toda a ação deve acontecer no deserto, e os equipamentos usados devem vir da ACME.
- A gravidade é sempre uma inimiga constante.
- O Coiote acaba mais envergonhado do que ferido.

Essas regras serviam como um modelo cômico que era baseado na repetição, falhas e absurdos dentro de um universo muito bem definido.

Enquanto Tex Avery era caótico e surpreendente (buscando o riso por meio do inesperado e do exagero), Jones era mais emocional e contido. Ele valorizava o personagem, mostrando empatia até mesmo nos momentos em que eles fracassavam. O Coiote, por exemplo, nunca é tratado com crueldade gratuita: sua tragédia é cômica, mas também revela fragilidade, obsessão e persistência, quase humanas.

Chuck Jones criava o humor não através da surpresa no desfecho, como Tex Avery, mas através da previsibilidade, onde o público já sabe o desfecho da narrativa, mas o humor surgia de quando algo acontecia, e não de como acontecia: "O público sempre sabia que o Coiote falharia em sua tentativa de capturar e comer o Papa-Léguas, mas se divertia com a repetição da fórmula, porque o mais importante eram as variações sutis da piada, e não inovações inesperadas" (WELLS, 1998, p.151).

Wells (1998, p.151) revela que esse tipo humor conhecido como suspense cômico, era uma das maiores habilidades de Jones. Ele criava uma situação engraçada que enganava o espectador, no qual esperava que iria ocorrer o desfecho, mas Jones prolongava a expectativa, aumentando o impacto cômico, para o desfecho ocorrer mais adiante.

Este suspense cômico ajuda a construir as "running gags", isto é, piadas recorrentes e repetitivas, mantendo o humor interessante.

> O Coiote, por exemplo, está constantemente tentando lançar a si mesmo contra o Papa-Léguas, como uma flecha ou preso em uma grande tira de elástico. Da mesma forma, catapultas gigantes conspiram contra ele, e nenhuma encosta de rocha passa sem se tornar instrumento de sua queda (WELLS, 1998, p.151).

O suspense cômico se tornou a base do estilo de humor de Jones, conferindo às suas animações um ritmo mais refinado, inteligente e coeso.

4. O HUMOR EM SHREK E MADAGASCAR

Neste capítulo, serão desenvolvidas as análises fílmicas das animações *Shrek* (2001) e *Madagascar* (2005), com o objetivo de identificar a presença das principais estruturas cômicas recorrentes na indústria cinematográfica. Busca-se, ainda, verificar a ocorrência das especificidades do humor propostas por Paul Wells, bem como examinar possíveis influências do estilo cômico dos animadores Tex Avery e Chuck Jones nessas produções.

4.1. O Humor em Shrek

Shrek é uma animação lançada em 2001, baseada no livro *Shrek!* do escritor e ilustrador William Steig. Produzida pela PDI/DreamWorks e distribuída pela DreamWorks Pictures, a obra foi dirigida por Andrew Adamson e Vicky Jenson, com roteiro de Ted Elliott, Terry Rossio, Joe Stillman e Roger S. H. Schulman. O filme combina elementos dos gêneros aventura, fantasia e comédia, sendo este último o mais proeminente, conferindo à narrativa seu tom característico. E além disso, ganhou o Oscar em 2002[16], tornando-se o primeiro vencedor da recém-criada categoria de Melhor Filme de Animação.

Inicialmente, os produtores realizaram testes utilizando uma técnica híbrida que mesclava live-action com imagens geradas por computador (CGI). Nessa versão experimental, os cenários eram construídos em miniatura, enquanto os personagens digitais eram compostos nas cenas por meio da técnica de captura de movimento (motion capture). O sistema utilizado, *ExpertVision Hires Falcon 10*[17], permitia registrar e aplicar movimentos humanos realistas aos modelos tridimensionais. Entretanto, o resultado visual não atingiu as expectativas do estúdio[18].

Diante disso, a DreamWorks estabeleceu parceria com a *Pacific Data Images* (PDI)[19] e optou por desenvolver integralmente a animação em 3D, abandonando o formato híbrido. Para isso, utilizou-se um software próprio em conjunto com outros programas especializados em animação 3D[20], como o Maya, alcançando o resultado técnico e estético que se tornaria uma das marcas registradas da produção.

---

16 https://www1.folha.uol.com.br/folha/reuters/ult112u13602.shtml; consultado em 24 de outubro de 2025.
17 https://www.techmonitor.ai/technology/spielberg_casts_motion_analysis_systems_for_his_film_shrek; consultado em 24 de outubro de 2025.
18 https://limegreen-loris-912771.hostingersite.com/how-shrek-went-from-being-a-train-wreck-to-one-for-the-record-books/; consultado em 24 de outubro de 2025.
19 https://www.avid.wiki/Pacific_Data_Images;consultado em 24 de outubro de 2025.
20 https://www.youtube.com/watch?v=R6lkYKGGZN8; consultado em 24 de outubro de 2025.

A narrativa acompanha Shrek, um terrível ogro que vive isolado em um pântano e tem sua paz interrompida quando personagens de contos de fadas são despejados em seu território por ordem do tirano Lorde Farquaad. Em busca de recuperar a tranquilidade de seu lar, Shrek se dirige para o reino de Duloc, acompanhado do falante Burro. Ao encontrar com o vilão Lorde Farquaad, Shrek firma um acordo com ele: resgatar a princesa Fiona, aprisionada em uma torre guardada por um dragão, para que o Lorde possa se casar com ela e tornar-se rei. A dupla embarca em uma jornada, enfrentando obstáculos e situações cômicas, por fim, resgata a princesa Fiona. Ao retorno de Duloc, o trio enfrenta outros desafios e situações cômicas, além disso, Shrek se apaixona por Fiona. Já próximos ao seu destino, Fiona se revela uma ogra para o Burro, e logo após, ela é levada por Lorde Farquaad. Shrek retorna para sua solidão, mas é incentivado pelo Burro a ir em busca do seu amor e evitar o casamento. Os dois partem para Duloc, porém, agora, com a ajuda do Dragão. Eles conseguem impedir o casamento, onde Fiona se transforma em uma ogra e o casal assume seu amor um pelo outro e trocam um beijo apaixonado. Eles se casam no pântano, rodeado de seus amigos: os personagens dos contos de fadas.

4.1.1. Estruturas cômicas em Shrek

Neste subcapítulo, propõe-se uma análise das principais estruturas cômicas que predominam na animação *Shrek* (2001), a partir dos pressupostos teóricos previamente apresentados, Mark Blake (2016) e Stuart Voytilla e Scott Petri (2003). A investigação concentra-se na identificação dos mecanismos de comicidade mais recorrentes, examinando sua articulação com os personagens, as situações narrativas e a linguagem cinematográfica. Dessa forma, pretende-se compreender de que modo essas estruturas contribuem para a construção do humor característico da obra.

4.1.1.1. Peixe fora d'água

Essa estrutura cômica é explorada na animação, sendo um dos mecanismos centrais para a construção do humor da obra, onde um ogro solitário precisa se deslocar fisicamente para um novo lugar para recuperar seu espaço.

Logo no início da narrativa, o chamado o **mundo comum** é apresentado de forma clara na cena 00:02:26 (Figura 6). O protagonista vive satisfeito em seu pântano, um espaço que traduz sua natureza grotesca e autêntica. As sequências iniciais revelam um cotidiano de hábitos

considerados repulsivos pela sociedade: banhos de lama, alimentação à base de insetos e práticas de higiene nada convencionais, mas que para o ogro, simbolizam conforto e liberdade. O isolamento, entretanto, não é apenas uma escolha, mas também uma condição imposta pelo medo e pela rejeição que sua figura inspira. Essa aversão ao contato social é reforçada em 00:02:45 (Figura 7), quando ele instala uma placa com o aviso "Cuidado: Ogro", evidenciando o desejo de permanecer afastado do convívio humano e de preservar sua solidão.



Figura 6 – Shrek (2001) – Cena 00:02:26



Figura 7 – Shrek (2001) – Cena 00:02:45

Esse equilíbrio inicial é rompido em 00:13:38 (Figura 8), quando seu pântano é invadido por criaturas de contos de fadas que foram expulsas de seus reinos por ordem do tirano Lorde Farquaad. A presença desses seres perturba sua rotina e obriga Shrek a abandonar sua zona de conforto para recuperar seu território. A partir desse momento, ele se **compromete com o novo mundo** e parte em direção a Duloc, acompanhado do Burro, com a intenção de negociar com Farquaad a devolução de sua terra. Essa travessia marca sua entrada em um espaço completamente distinto de seu ambiente natural, no qual precisará lidar com regras, convenções sociais e padrões de comportamento e beleza que o colocam em constante situação de inadequação.



Figura 8 – Shrek (2001) – Cena 00:13:38

A comicidade de *Shrek* nasce justamente dessas **colisões entre os mundos**. Em 00:15:50 (Figura 9) o ogro, que viveu isolado e tem aversão ao contato com outras criaturas, é obrigado a interagir com o expansivo e afetivo Burro, cuja tagarelice incessante contrasta com o silêncio e o mau humor do protagonista. O humor surge da oposição entre esses temperamentos e da insistência do Burro em romper as barreiras emocionais que Shrek tenta preservar. Esse choque de personalidades se amplia em 00:33:11 (Figura 10), à medida que o ogro é inserido em situações típicas de um cavaleiro heroico, como resgatar uma princesa aprisionada por um dragão. A incongruência entre sua aparência monstruosa e a função de herói cria um deslocamento cômico: o monstro assume o papel do cavaleiro nobre, subvertendo os códigos tradicionais dos contos de fadas. Em 00:50:59 (Figura 11), seus comportamentos considerados impróprios diante da sociedade, também colide nesse novo mundo provocando a comicidade, além disso, em 00:58:48 (Figura 12) a paixão de Shrek por Fiona, também colide com seu mundo: o ogro, que sempre rejeitou qualquer forma de vínculo afetivo, é surpreendido pela experiência do amor, sentimento que contraria completamente sua natureza isolada e seu modo de vida anterior.



Figura 9 – Shrek (2001) – Cena 00:15:50



Figura 10 – Shrek (2001) – Cena 00:33:11



Figura 11 – Shrek (2001) – Cena 00:50:59



Figura 12 – Shrek (2001) – Cena 00:58:48

Ao longo da jornada, **o poder especial** de Shrek revelados pelo mau humor, egoísmo e a aparência ameaçadora, vão sendo ressignificadas pelas **forças da oposição** caracterizados pelos desafios e relações afetivas, onde ele aprende a se abrir emocionalmente e desenvolve empatia. O mundo especial que antes o temia é gradualmente transformado por sua presença.

Em 01:19:32 (Figura 13) Shrek já **conquistou o mundo especial**, ganhou aliados e aprendeu a viver em sociedade. Em 01:21:14 (Figura 14) ocorre **o retorno ao mundo comum**, agora compartilhado com Fiona e os amigos que antes ele rejeitava. O espaço do isolamento se transforma em espaço de convivência e o ogro que antes desejava apenas afastar-se de todos aprende a amar e ser amado.



Figura 13 – Shrek (2001) – Cena 01:19:32



Figura 14 – Shrek (2001) – Cena 01:21:14

4.1.1.2. Comédia Romântica

A comédia romântica não constitui a estrutura principal da animação Shrek (2001), mas funciona como uma subtrama significativa dentro da narrativa. A obra insere-se na categoria da **busca pelo amor verdadeiro**, conforme definida por Voytilla e Petri (2003, p. 97), ainda que o amor, não seja o objetivo principal dos personagens. O ogro Shrek deseja apenas recuperar seu pântano, enquanto Fiona, embora afirme esperar pelo beijo do amor verdadeiro, em essência, seu desejo é de libertar-se do feitiço que a aprisiona. Assim, o romance se desenvolve paralelamente à jornada principal, de modo quase involuntário, revelando-se como uma consequência da convivência.

A insatisfação inicial dos protagonistas é o ponto de partida da trama amorosa. Em 00:14:58 (Figura 15), Shrek demonstra sua frustração ao ver seu lar invadido por criaturas dos Contos de Fadas, enquanto Fiona, apresentada em 00:19:41 (Figura 16), aparece triste diante do espelho mágico, abandonada à espera de um amor idealizado que nunca chega. Essa solidão compartilhada, embora não percebida por eles, cria o terreno para o encontro. O chamado *meet cute*, **o encontro entre os futuros apaixonados**, ocorre em 00:35:27 (Figura 17), de modo

cômico e inesperado. Ao contrário dos contos de fadas tradicionais, Shrek não desperta Fiona com um beijo, mas a acorda de forma brusca, sacudindo-a. Nesse momento, não há atração, mas apenas o objetivo prático de Shrek: entregar a princesa a Lord Farquaad em troca da devolução de seu pântano.



Figura 15 – Shrek (2001) – Cena 00:14:58



Figura 16 – Shrek (2001) – Cena 00:19:41



Figura 17 – Shrek (2001) – Cena 00:35:27

A partir de 00:40:34 (Figura 18), a jornada conjunta entre os dois estabelece a dinâmica típica da comédia romântica: **o amor é perseguido em meio a obstáculos que mantêm os protagonistas afastados**. As diferenças de personalidade e aparência surgem como barreiras, especialmente quando Shrek revela sua aparência grotesca, provocando a decepção inicial de Fiona. No entanto, a convivência forçada leva ao reconhecimento mútuo e à construção gradual da intimidade. Em 00:56:10 (Figura 19), a narrativa sugere **o despertar de sentimentos** entre os dois, que se confirmam em 00:58:34 (Figura 20), quando o vínculo afetivo se torna evidente. Essa transformação reflete o movimento clássico da estrutura: da repulsa inicial à descoberta do amor através da empatia e da partilha.



Figura 18 – Shrek (2001) – Cena 00:40:34



Figura 19 – Shrek (2001) – Cena 00:56:10



Figura 20 – Shrek (2001) – Cena 00:58:34

Como é comum nas comédias românticas, **uma falha de comunicação provoca a separação dos apaixonados**. Em 01:04:25 (Figura 21), Shrek, prestes a declarar seu amor, ouve uma conversa entre Burro e Fiona e interpreta erroneamente as palavras da princesa, acreditando que ela o considera repulsivo. Ferido, ele desiste da relação e entrega Fiona a Lord Farquaad. A heroína, por sua vez, aceita o casamento por desilusão, e ambos retornam à solidão, repetindo o ciclo de infelicidade. Em 01:09:20 (Figura 22), a narrativa mostra os protagonistas distantes e insatisfeitos, reproduzindo o momento de crise característico da comédia romântica, em que a ausência do outro evidencia a importância do vínculo perdido.



Figura 21– Shrek (2001) – Cena 01:04:25



Figura 22 – Shrek (2001) – Cena 01:09:20

A virada emocional ocorre em 01:14:07 (Figura 23), quando o Burro, cumprindo a função clássica do **mentor e amigo do herói**[21], incentiva Shrek a lutar por Fiona antes que seja tarde demais. Motivado por esse gesto de amizade, Shrek decide impedir o casamento, contando com a ajuda do Burro e do Dragão. A cena culminante, em 01:16:17 (Figura 24), apresenta o herói invadindo a cerimônia, em um gesto grandioso de afirmação do amor, momento recorrente nas narrativas da comédia romântica. O desfecho se consolida em 01:19:34 (Figura 25), quando Shrek e Fiona, após enfrentarem Lord Farquaad e revelarem suas verdadeiras formas**, declaram seu amor e selam a união com o beijo final**, símbolo do amor verdadeiro e da aceitação mútua.



Figura 23 – Shrek (2001) – Cena 01:14:07



Figura 24 – Shrek (2001) – Cena 01:16:17



Figura 25 – Shrek (2001) – Cena 01:19:34

4.1.1.3. Sátira

Entre as múltiplas dimensões cômicas presentes em *Shrek* (2001), a sátira ocupa uma posição central na construção do humor como crítica sociocultural do filme. Como afirma Blake (2006, p.102), a sátira é um gênero que elege um alvo e o expõe até o limite, com o objetivo de evidenciar suas contradições e fragilidades. Em *Shrek* (2001), o alvo é claramente identificado: trata-se da crítica aos modelos narrativos e estéticos consagrados pela Disney na adaptação dos contos de fadas, que, ao longo de décadas, reforçaram estereótipos e padrões problemáticos de

[21] Conforme explicado previamente no subcapítulo 2.2.2, página 26.

beleza, moralidade e comportamento. De acordo com Voytilla e Petri (2003, p.173), a função primordial da sátira é conscientizar o espectador, e é exatamente isso que a animação da DreamWorks realiza, ao subverter todos os paradigmas narrativos e visuais que a Disney consolidou em seu domínio sobre o cinema de animação.

O contexto de produção de *Shrek* (2001) é fundamental para compreender a natureza dessa sátira. A rivalidade entre Jeffrey Katzenberg e a Disney teve papel determinante na concepção do filme. Após ter sido demitido da empresa em 1994, mesmo após participar de sucessos como *A Bela e a Fera* (1991) e *O Rei Leão* (1994), Katzenberg fundou, junto a Steven Spielberg e David Geffen, o estúdio DreamWorks SKG. O rompimento entre Katzenberg e Michael Eisner, então presidente da Disney, resultou em um processo judicial de grandes proporções, que consolidou a ruptura entre ambos. Para críticos como Rodrigo Carreiro (2004)[22], *Shrek* pode ser lido como uma espécie de "vingança" de Katzenberg contra a Disney, uma vez que a animação satiriza, de modo direto e persistente, os elementos característicos das narrativas e estéticas do estúdio rival.

Nos filmes clássicos da Disney, até então, perpetuava um ideal de beleza e moralidade rigidamente padronizado. As protagonistas eram a maioria belas, frágeis, dóceis e brancas, enquanto os antagonistas eram representados como figuras disformes, ousadas ou grotescas. Essa oposição entre beleza e feiura estruturava o imaginário dos contos de fadas na versão da Disney, estabelecendo a noção de que apenas os belos são dignos de felicidade e de um final feliz. Essa lógica pode ser observada em *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937) (Figura 26), *Cinderela* (1950) (Figura 27) e *A Bela Adormecida* (1959) (Figura 28), obras em que a aparência física, a docilidade e o romantismo das heroínas se tornam sinônimos de virtude e recompensa.



Figura 26 – Branca de Neve e os Sete Anões (1937) – Walt Disney



Figura 27 – Cinderela (1950) – Walt Disney

[22] https://cinerreporter.wordpress.com/2004/01/07/shrek/, acessado em 06 de dezembro de 25.



Figura 28 – A Bela Adormecida (1959) – Walt Disney

Shrek (2001) faz basicamente uso da paródia, para satirizar. Logo na sequência inicial em 00:01:15 (Figura 29), o filme revela sua postura satírica: A cena se inicia com Shrek lendo um livro de contos de fadas, cena típica do início de algumas animações da Disney (Figuras 30 e 31).



Figura 29 – Shrek (2001) – Cena 00:01:15



Figura 30 – Branca de Neve e os Sete Anões (1937) – Walt Disney



Figura 31 – Cinderela (1950) – Walt Disney

Shrek narra a tradicional narrativa da princesa aprisionada que aguarda o beijo do amor verdadeiro, e em seguida arranca uma página e na cena 00:02:05 (Figura 32) insinua que ele utilizou a página como papel higiênico. O gesto inaugura a recusa e a desconstrução da narrativa clássica. A partir desse momento, o espectador é alertado de que está diante de uma história que rejeita os valores tradicionais dos contos de fadas e propõe outra forma de olhar para o herói, para o amor e para a felicidade.



Figura 32 – Shrek (2001) – Cena 00:02:05

A animação, já no início, retomando à cena 00:02:26 (Figura 33), desconstrói o arquétipo do herói romântico. O protagonista não é nobre, belo nem virtuoso, mas um ser marginalizado, que valoriza sua solidão e seu espaço de isolamento. O humor nasce da inversão: o "monstro" se torna o sujeito da empatia e da identificação, enquanto os representantes do poder e da "nobreza" assumem a face da arrogância e da hipocrisia como visto em 00:16:35 (Figura 34). O próprio Lord Farquaad, vilão da história, é uma paródia direta da figura do rei benevolente. Sua estatura diminuta e sua obsessão pela ordem e perfeição funcionam como alegorias da tirania e da vaidade.



Figura 33 – Shrek (2001) – Cena 00:02:26



Figura 34 – Shrek (2001) – Cena 00:16:35

A sátira se faz presente também a partir da cena 00:04:59 (Figura 35) quando os personagens dos contos de fadas são expulsos de seus lugares originais e deslocados para o pântano de Shrek. Essa desapropriação espacial ironiza o domínio narrativo da Disney, que sempre centralizou esses personagens em universos idealizados e homogêneos. Ao contrário, *Shrek* (2001) apresenta um mundo caótico e fragmentado, onde figuras clássicas convivem em situações absurdas, expondo o anacronismo de suas próprias lógicas narrativas.





Figura 35 – Shrek (2001) – Cenas a partir de 00:04:59

A inversão de papéis e valores também se manifesta em outros personagens. O cavalo majestoso, típico companheiro do herói (Figura 36), é substituído por um burro falante, insistente e desajeitado como é visto na cena 00:08:05 (Figura 37). O personagem Burro quebra expectativas ao ser o fiel escudeiro, mas sem qualquer nobreza associada: é falante, ansioso e engraçado, contrastando com a rigidez e a solenidade das histórias clássicas.



Figura 36 – Branca de Neve e os Sete Anões (1937) – Walt Disney



Figura 37 – Shrek (2001) – Cena 00:08:05

Na cena 00:09:32 (Figura 38) em que o Burro começa a cantar e Shrek o interrompe ironiza as canções sentimentais dos musicais da Disney, uma crítica direta à tradição de transformar o drama em espetáculo melódico. Como observa Carreiro (2004), essa ausência de números musicais adocicados representa outro acerto da DreamWorks, já que nenhum adulto consegue suportar o excesso de canções sentimentais da Disney.



Figura 38 – Shrek (2001) – Cena 00:09:32

A princesa Fiona por sua vez, na cena 00:19:41(Figura 39), que novamente tomamos com exemplo, é apresentada como uma princesa que anseia desesperadamente pelo beijo do amor verdadeiro, que leva o espectador a acreditar que ela é uma típica donzela em perigo, mas durante a animação ela se revela uma inversão satírica das princesas da Disney. Seu comportamento rompe os moldes dos bons costumes e da passividade feminina. Fiona também arrota, é ágil, autossuficiente, como na cena 00:53:29 (Figura 40) em que luta contra Robin Hood e seus homens reforçando sua autonomia e desconstruindo a expectativa de que o herói masculino seja o único responsável pela ação e pela salvação. Na cena 01:02:53 (Figura 41), Fiona revela o verdadeiro motivo de seu desespero pelo beijo: não se trata da busca pelo amor, mas da necessidade de quebrar o feitiço e poder permanecer em sua verdadeira aparência.



Figura 39 – Shrek (2001) – Cena 00:19:41



Figura 40 – Shrek (2001) – Cena 00:53:29



Figura 41 – Shrek (2001) – Cena 01:02:53

A relação entre Fiona e Shrek refuta a noção de amor idealizado. O beijo do verdadeiro amor não devolve a princesa à forma humana (Figura 42), mas, como revela na cena 01:20:19 (Figura 43), a consolida como ogra satirizando o desfecho de *A Bela e a Fera* (1991), onde a Disney parece querer tratar do tema da diversidade e padrão de beleza, mas falha, quando a Fera retorna à forma de um príncipe belo, loiro e de olhos azuis. Em *Shrek* (2001), o belo não é restaurado, é o feio que é ressignificado. Essa inversão desconstrói o paradigma da transformação como prêmio da virtude e propõe, em seu lugar, a aceitação da diferença como condição de felicidade.



Figura 42 – A Bela e a Fera (1991) – Walt Disney



Figura 43 – Shrek (2001) – Cena 01:20:19

Outro aspecto satírico é a figura do dragão, tradicionalmente associada ao papel de carcereiro da princesa e símbolo do mal. Em *Shrek* (2001), a princípio parece se encaixar no padrão, mas o dragão é uma fêmea e ao invés de servir como antagonista, na cena 01:14:52 (Figura 44), torna-se aliada dos heróis, além de se apaixonar pelo Burro, numa relação que rompe as barreiras de espécie e aparência.



Figura 44 – Shrek (2001) – Cena 01:14:52

4.1.1.4. Paródia

A paródia em *Shrek* (2001) constitui o principal recurso responsável pela comicidade da obra. Conforme Propp (1992, p. 84,85) define, a paródia consiste em uma imitação exagerada de uma obra anterior, e *Shrek* se constrói inteiramente sobre esse princípio: a animação parodia e reinterpreta os contos de fadas tradicionais, bem como as animações clássicas da Disney, que se tornaram o modelo dominante dessas narrativas no imaginário popular. Embora o filme também apresente alusões a outras produções cinematográficas de sucesso, seu humor concentra-se, sobretudo, na desconstrução do universo criado pela Disney.

Harries (2000, *apud* Blake, 2016, p.94-97) identifica seis principais estratégias de paródia no cinema, das quais várias podem ser observadas em *Shrek* (2001).

Entre elas, a **reiteração**, que consiste na repetição de elementos como cenários, personagens e situações de forma a evidenciar o reconhecimento da obra parodiada. Essa estratégia permeia toda a narrativa e é essencial para a identificação humorística. Exemplos marcantes ocorrem, por exemplo, na cena 00:06:53 (Figura 45), que faz alusão à figura de Dumbo voando (Figura 46), e na cena 00:09:01(Figura 47), que reproduz a célebre cena do beijo de *Homem-Aranha* (2002) (Figura 48).



Figura 45 – Shrek (2001) – Cena 00:06:53



Figura 46 – Dumbo (1941) – Walt Diney



Figura 47 – Shrek (2001) – Cena 00:09:00



Figura 48 – Homem Aranha (2002) – Columbia Pictures / Marvel Enterprises / Laura Ziskin Productions

A **inversão**, que manifesta-se na subversão de expectativas, transformando o sublime em ridículo ou o trágico em cômico, aparece em diversas situações que rompem com os códigos tradicionais dos contos de fadas. Um exemplo ocorre na cena 00:05:53 (Figura 49), mais uma vez utilizada, quando o espectador se espera encontrar como nas narrativas clássicas do *Pinóquio*, um pai devotado e amoroso, mas se depara com Gepeto vendendo o próprio filho, quebrando a expectativa. Novamente como exemplo, temos a cena 00:53:29 (Figura 50), quando Fiona enfrenta sozinha um grupo de bandidos através de artes marciais e derrotando-os com facilidade. O espectador aguarda uma princesa frágil, passiva e dependente do resgate masculino, mas ocorre o oposto.



Figura 49 – Shrek (2001) – Cena 00:05:53



Figura 50 – Shrek (2001) – Cena 00:53:29

A **desorientação**, outra estratégia identificada, no qual consiste em conduzir o espectador a situações inesperadas ou absurdas, é explorado de forma recorrente, como ocorre na cena 00:14:29 (Figura 51), quando diversos personagens de contos de fadas aparecem reunidos em um mesmo espaço narrativo. Outro momento, surge na cena 01:21:57 (Figura 52), quando há a insinuação de um romance entre o dragão e o Burro.



Figura 51 – Shrek (2001) – Cena 00:14:29



Figura 52 – Shrek (2001) – Cena 01:21:57

O **literalismo** que se fundamenta na interpretação literal de expressões ou metáforas, também é recorrente em *Shrek* (2001), sobretudo nos diálogos. Esse tipo de humor surge do desencontro entre o sentido figurado pretendido e a compreensão ingênua ou concreta das palavras. Um exemplo ocorre na cena 00:09:51 (Figura 53) da versão dublada, quando Shrek pede que o Burro olhe para ele e diga o que vê, esperando uma resposta que reconheça sua identidade de ogro, Shrek é surpreendido pela resposta literal do Burro, que o observa de baixo para cima e responde: "Bem alto!". Outro exemplo aparece na cena 00:27:35 (Figura 54), quando Shrek utiliza a metáfora "os ogros são como cebolas" para explicar sua complexidade emocional, mas o Burro interpreta literalmente, retrucando com ingenuidade: "Fedem?".



Figura 53 – Shrek (2001) – Cena 00:09:51



Figura 54 – Shrek (2001) – Cena 00:27:35

A **inclusão estranha**, que consiste na inserção de elementos deslocados, anacrônicos ou fora do contexto lógico do universo narrativo, pode ser encontrado na cena 00:19:03 (Figura 55), quando o Espelho Mágico apresenta as pretendentes do príncipe Lord Farquaad em um formato que parodia os modernos programas de namoro televisivos, utilizando linguagem e recursos visuais típicos de reality shows. Outro caso ocorre na cena 00:22:44 (Figura 56), em que aparece uma máquina fotográfica, objeto evidentemente incompatível com o período medieval.



Figura 55 – Shrek (2001) – Cena 00:19:03



Figura 56 – Shrek (2001) – Cena 00:22:44

Como afirma Harries, o **exagero** constitui o principal motor da paródia, manifestando-se pelo aumento desproporcional de tamanho, intensidade ou duração de determinadas situações (Harries, 2000, *apud* Blake, 2016, p.96-97). Em *Shrek* (2001), o exagero permeia toda a narrativa, onde ocorre na cena 00:20:48 (Figura 57), em que o castelo de Lord Farquaad é retratado com proporções absurdamente grandiosas, contrastando ironicamente com a estatura diminuta do personagem. Outro momento ocorre na cena 00:24:00 (Figura 58), quando Shrek derrota com facilidade dezenas de cavaleiros em uma sequência que parodia a Lucha Libre (luta mexicana), exagerando tanto a agilidade do ogro quanto a coreografia das lutas.



Figura 57 – Shrek (2001) – Cena 00:20:48



Figura 58 – Shrek (2001) – Cena 00:24:00

Embora a paródia seja o elemento mais evidente em *Shrek* (2001), a animação também incorpora aspectos do pastiche, ao reproduzir de maneira fiel as características visuais dos contos de fadas clássicos (Figuras 59 à 62). Segundo Hutcheon (1985, p.55), o pastiche imita o estilo de uma obra de forma respeitosa, mantendo correspondência com o modelo original, contudo, em *Shrek* (2001), esse pastiche é atravessado pela paródia, que transforma e ironiza os elementos tradicionais, criando humor a partir da tensão entre familiaridade e distorção (subversão cômica).



Figura 59 – Shrek (2001)



Figura 60 – Shrek (2001)



Figura 61 – Shrek (2001)



Figura 62 – Shrek (2001)

4.1.2. Bergson em *Shrek*

Este capítulo tem como objetivo analisar de que maneira os mecanismos do riso identificados por Henri Bergson se manifestam na animação *Shrek* (2001), demonstrando como tais elementos contribuem para a construção do humor na narrativa.

Apesar de Bergson (2021) ter desenvolvido sua teoria a partir da observação de peças teatrais vaudevillianas, suas proposições continuam amplamente aplicadas em diversas linguagens cômicas, sobretudo no audiovisual, incluindo o cinema de animação.

Nesse sentido, é possível identificar em *Shrek* (2001) uma série de estratégias que dialogam diretamente com os cinco mecanismos do riso descritos por Bergson: o cômico de movimento, o cômico de forma, o cômico de situação, o cômico das palavras e o cômico de caráter.

4.1.2.1. O cômico dos movimentos

Segundo Bergson (2021, p.41-46), esse mecanismo manifesta-se quando gestos, ações ou reações corporais assumem um caráter mecânico, exagerado ou inesperado, rompendo a fluidez natural do comportamento humano ou animal. Em *Shrek* (2001), esse mecanismo surge de maneira recorrente e contribui para a construção do humor tanto visual quanto narrativo.

Na cena 00:08:11 (Figura 73), o riso decorre da **surpresa**: Shrek se assusta com a presença repentina do Burro, que surge de maneira abrupta e inconveniente. A comicidade emerge da reação automática e inesperada de Shrek, cuja expressão e movimento quebram a postura inicialmente controlada do personagem.

Outro exemplo é o **desajeitamento físico**, presente na cena 00:13:28 (Figura 74), quando um dos ratos cegos tropeça e cai, enquanto outro derruba um pote de vidro contendo olhos. A sequência explora tropeços, quedas e movimentos incoordenados, elementos característicos do humor físico na perspectiva bergsoniana.



Figura 63 – Shrek (2001) – Cena 00:08:11



Figura 64 – Shrek (2001) – Cena 00:13:28

A **repetição de falas,** um dos princípios do cômico identificados por Bergson, aparece claramente na cena 00:15:10 (Figura 75). Enquanto Shrek tenta perguntar se alguém sabe onde está Lord Farquaad, o Burro insiste em responder apenas “Eu sei!”, independentemente do que Shrek diga. A alternância entre pergunta e interrupção cria um ritmo mecânico, semelhante ao “vai e vem” de uma mola, produzindo humor pela obstinação automática do Burro.

O **disfarce**, outro elemento identificado por Bergson como fonte de riso, surge na narrativa por meio do Dragão. Inicialmente, na cena 00:33:54 (Figura 76), a criatura é apresentada de forma ameaçadora, cumprindo o papel clássico do “monstro antagonista”. No entanto, em 01:14:29 (Figura 77), o Dragão revela um comportamento afetuoso e aliado, configurando um disfarce moral: o espectador descobre que sua aparente ameaça era apenas uma interpretação equivocada.



Figura 65 – Shrek (2001) – Cena 00:15:10



Figura 66 – Shrek (2001) – Cena 00:33:54



Figura 67 – Shrek (2001) – Cena 01:14:29

Por fim, a **imitação** também funciona como recurso cômico. Na cena 00:06:36 (Figura 78), a senhora tenta imitar o Burro, fingindo que ele fala, a fim de vendê-lo como um animal "especial". O humor emerge do esforço exagerado da personagem e do contraste entre o que ela tenta simular e a reação confusa dos demais.



Figura 68 - Shrek (2001) – Cena 00:06:36

4.1.2.2. O cômico das formas

Segundo Bergson (2021, p.46-64), o cômico das formas se manifesta quando a figura humana é deformada, exagerada ou caricaturada, rompendo com a naturalidade das proporções físicas. Nessas situações, o corpo é transformado em algo visualmente estranho ou grotesco, provocando o riso pela distorção e pelo afastamento do real. Em *Shrek* (2001), a caricatura é um recurso constante. O próprio protagonista já constitui um exemplo evidente desse mecanismo: seu corpo é desproporcional, volumoso, de feições grosseiras e movimentos pesados, construído visualmente para gerar humor e desconforto cômico ao mesmo tempo. De modo semelhante, Lord Farquaad também apresenta um desenho corporal caricatural: sua estatura exageradamente baixa contrastada com um torso rígido e imponente cria um efeito cômico de desproporção, reforçando sua tentativa frustrada de parecer intimidador.

Além das caricaturas corporais, o filme explora o cômico das formas por meio das caretas e deformações faciais momentâneas. Na cena 00:02:45 (Figura 79), Shrek faz uma careta enquanto solta gases. Já na cena 00:21:34 (Figura 80), após uma queda, o Burro permanece por alguns instantes com uma expressão facial exagerada e distorcida, explorando o riso através da deformação do rosto.



Figura 69 – Shrek (2001) – Cena 00:02:45



Figura 70 – Shrek (2001) – Cena 00:21:34

4.1.2.3. O cômico de situação

O cômico de situação, conforme Bergson (2021, p.66-81), surge quando as ações dos personagens geram coincidências absurdas, mal-entendidos e reações em cadeia, frequentemente escapando ao controle racional das personagens e conduzindo a uma sequência inesperada de acontecimentos. Trata-se de um tipo de comicidade que não depende apenas do gesto físico, mas da organização dos eventos narrativos.

Um dos exemplos dessa mecânica é a **ação que provoca logo em seguida uma reação**, comparada por Bergson (2021, p.66-69) ao movimento de uma mola comprimida que se distende e retorna. Esse efeito pode ser observado na cena 00:13:33 (Figura 81), quando Shrek tenta agarrar o rato cego em seu ombro, mas o animal rapidamente escapa para o lado oposto. A ação se repete mecanicamente, transformando o gesto deliberado de Shrek em uma situação cômica pela insistência frustrada.



Figura 71 – Shrek (2001) – Sequência a partir da cena 00:13:33

Outra modalidade frequente é o "efeito bola de neve", no qual um acontecimento desencadeia uma cadeia **crescente de desastres** (Bergson, 2021, p.71-76). Na cena 00:06:41 (Figura 82), os guardas agarram uma senhora que resiste, e, no tumulto, ela chuta acidentalmente a gaiola onde está Tinker Bell (segurada por Peter Pan). A gaiola voa pelo ar, atinge o Burro e ele voa. O humor nasce da escalada inesperada do caos.






Figura 72 – Shrek (2001) – Sequência a partir da cena 00:06:41

A **repetição de situações** também contribui para a comicidade (Bergson, 2021, p.76-71). Retomamos à cena 00:08:05 (Figura 83), em que o Burro inicia sua característica tagarelice, reaparece diversas vezes ao longo da animação sempre que o personagem insiste em falar sem parar, independentemente da situação. A repetição sistemática da mesma atitude reforça a comicidade por insistência.



Figura 73 – Shrek (2001) – Cena 00:08:05

A **inversão de situações**, quando personagens assumem funções contrárias às expectativas associadas a clichês[23] e estereótipos[24], também cria humor (Bergson, 2021, p.77-78). Na cena 00:26:47 (Figura 84), Shrek, um ogro socialmente temido e marginalizado, assume o papel de herói do conto de fadas. Já em 00:53:19 (Figura 85), Fiona, inicialmente apresentada como princesa frágil e indefesa, assume o papel de guerreira e salva o grupo, invertendo completamente a expectativa na narrativa.

[23] São ideias, frases, situações ou recursos narrativos muito repetidos, que perderam a originalidade.
[24] São generalizações simplificadas sobre um grupo de pessoas (social, cultural, profissional, étnico etc.).



Figura 74 – Shrek (2001) – Cena 00:26:47



Figura 75 – Shrek (2001) – Cena 00:53:19

Por fim, o filme utiliza a **interferência de séries**, conceito destacado por Bergson (2021, p.79-81), que ocorre quando uma mesma situação pertence simultaneamente a duas histórias independentes que se cruzam sem que os personagens percebam. Esse mecanismo aparece na cena 00:35:45 (Figura 86): de um lado, Fiona acredita estar prestes a viver o encontro romântico tradicional do conto de fadas, com o beijo do "cavaleiro salvador"; de outro, Shrek está ali apenas para cumprir um acordo e recuperar sua privacidade no pântano. A expectativa romântica de Fiona colide com o pragmatismo de Shrek, e o desencontro de perspectivas gera humor pelos mal-entendidos produzidos.



Figura 76 – Shrek (2001) – Cena 00:35:45

4.1.2.4. O cômico das palavras

Esse mecanismo manifesta-se sobretudo nos diálogos dos personagens, por meio de trocadilhos, jogos de palavras, ironias, literalismo e paródias (Bergson, 2021, p.81-94). Um exemplo de **literalismo** ocorre na cena 00:09:41, quando Shrek pergunta ao Burro: "O que que eu sou?", esperando que ele responda "um ogro". O Burro, entretanto, interpreta a pergunta literalmente e diz apenas "Grande!", frustrando a intenção comunicativa de Shrek. Outro exemplo previamente citado é o da cena 00:27:43, quando Shrek tenta explicar que ogros "têm camadas", comparando-os a cebolas; o Burro, porém, interpreta "cebolas" de forma literal e conclui: "Fedem". Nesses casos, o humor resulta do conflito entre a fala figurada e a interpretação concreta.

O **jogo de palavras** também aparece associado à **interferência de sentidos**. (Bergson, 2021, p.89,90). Na cena 00:44:41, o Burro faz chacota com a estatura de Lord Farquaad, afirmando: "Dizem que ele dá golpe baixo." A expressão pode significar tanto uma atitude desonesta quanto uma referência literal à baixa estatura do personagem, produzindo humor pela sobreposição de significados.

A **repetição** com **exagero**, outro elemento apontado por Bergson (2021, p.91, 92), surge na cena 01:05:27, quando o Burro reage de forma melodramática ao descobrir que Fiona é uma ogra e, a pedido dela, promete guardar segredo: "Quando tudo isso terminar, vou precisar de terapia. Olha só o meu olho piscando!" A comicidade provém da intensificação emocional e do excesso de dramatização.

A animação também utiliza a **paródia** (Bergson, 2021, p.90), subvertendo frases tradicionais dos contos de fadas. Na cena 01:23:15, a frase "E viveram felizes para sempre" é transformada em "E viveram feios para sempre", ironizando o modelo narrativo idealizado das histórias clássicas.

A **ironia** (Bergson, 2021, p.92) aparece de forma evidente na cena 00:10:25, quando o Burro critica o local em que estão: "Quem iria querer morar num lugar assim?" Ao descobrir que se trata da casa de Shrek, ele rapidamente muda o discurso e afirma, em tom exageradamente elogioso: "Oh, é uma graça, linda mesmo! Sabe que você é um decorador e tanto! É incrível o que você fez com um orçamento tão modesto! Gostei da pedra! Pedra muito bonita!" O humor emerge do contraste entre o que o personagem realmente pensa e o que diz para agradar Shrek, revelando o uso consciente da ironia.

4.1.2.5. O cômico de caráter

Bergson (2021, p.95-124) define o cômico de caráter como aquele que surge a partir de tipos humanos fixos, cujas manias, teimosias ou traços repetitivos os tornam previsíveis e rígidos. Em *Shrek* (2001), o protagonista exemplifica esse mecanismo: **Shrek** é mal-humorado, introvertido, aprecia a solidão, demonstra pouca empatia, mas é corajoso. É justamente a combinação dessas características estáveis de personalidade que gera humor, sobretudo quando suas atitudes rígidas colidem com situações inesperadas ou com outros personagens.

Em contraste, o **Burro** apresenta traços opostos: sociável, falante, medroso e ansioso por amizades, ele cria um contraponto direto a Shrek. A interação entre essas personalidades divergentes funciona como um recurso cômico eficaz, pois o contraste entre a teimosia e o pessimismo do ogro e a energia e insistência do Burro produz situações de humor recorrente.

Fiona, por sua vez, combina doçura e assertividade, alternando momentos de fragilidade com demonstrações de força e autonomia. Essa dualidade de comportamento contribui para a comicidade de sua personagem, já que desafia expectativas narrativas e estereótipos clássicos de princesas indefesas.

O vilão **Lord Farquaad**, caracterizado por autoritarismo, perfeccionismo e egocentrismo, é também fonte de humor. A comicidade desse personagem emerge principalmente da forma exagerada como ele lida com seus subordinados e inferiores, revelando o ridículo de sua postura autoritária e sua incapacidade de exercer poder de maneira equilibrada.

4.1.3. Especificidades da animação em Shrek

Em *Shrek* (2001), identificam-se alguns dos recursos cômicos específicos do cinema de animação descritos por Wells (1998, p. 127-186). No entanto, tais recursos manifestam-se de forma menos recorrente. Ainda assim, é possível reconhecer determinados procedimentos que se aproximam das categorias propostas pelo autor, embora não constituam o eixo central da construção humorística da obra. Entre eles, destacam-se os seguintes:

1) Surpresas mágicas: Na cena 00:24:00 (Figura 63) ocorre a luta no castelo de Farquard, onde corpos são esmagados, giram no ar, ricocheteiam no chão sem qualquer consequência física real, há violação direta das leis da física: peso, impacto e resistência corporal são ignorados. O corpo humano é tratado como matéria elástica e desmontável, exatamente como na tradição dos filmes de truques de Méliès.



Figura 77 – Shrek (2001) – Cena 00:24:00

2) O poder da personalidade: Temos novamente como exemplo, a cena que ocorre a partir do início do filme: 00:02:26 (Figura 64), onde já é possível identificar a personalidade, a maneira que Shrek vive, seu estilo de vida. Assim também como início da amizade entre o Burro e Shrek em 00:08:16 (Figura 65) onde Burro agradece por ser salvo e passa a tagarelar sem parar. Shrek reage com irritação, silêncio e ironia. E o contraste entre os dois: Burro é tagarela hiperativo e Shrek é lacônico, agressivo. Os personagens possuem personalidades marcantes.



Figura 78 – Shrek (2001) – Cena 00:02:26



Figura 79 – Shrek (2001) Cena 00:08:16

3) Trocadilho visual: Em toda a animação é possível identificar vários trocadilhos visuais, em destaque para as cenas 00:01:57 (Figura 67), em que a lama é a água de Shrek, a gosma que sai da lagarta é a pasta de dente e em 00:12:10 (Figura 68) onde a cera do ouvido é a vela.



Figura 80 – Shrek (2001) – Cena 00:01:57



Figura 81 – Shrek (2001) – Cena 00:12:10

4) Expectativa e Exploração: O filme constrói sua comicidade a partir de um mecanismo recorrente na escrita humorística: a criação de expectativas no espectador para, em seguida, explorá-las e subvertê-las. Essas expectativas são formadas principalmente pelas convenções clássicas dos contos de fadas, narrativas que, ao longo do tempo, estabeleceram padrões amplamente reconhecíveis, como o herói nobre e corajoso, a princesa bela e delicada, o vilão claramente malvado e o desfecho romântico idealizado. No entanto, a narrativa rompe com esses modelos tradicionais: a princesa não se comporta como se espera, o herói não corresponde ao arquétipo clássico e o universo encantado revela elementos banais ou grotescos que contrastam com a idealização típica do gênero. Esse procedimento produz humor justamente pelo contraste entre o que o espectador espera ver, moldado pela tradição dos contos de fadas, e o que efetivamente acontece na cena.

5) 'Pegue isso e pinte de verde!': Avery adulto: Entre os diversos temas abordados, a animação apresenta conteúdos de natureza mais madura, direcionados ao público adulto. Um exemplo é a solidão de Shrek, que se configura como um dos motivos centrais de sua não aceitação social, onde poder ser novamente observada na sequência em 00:02:45 (Figura 69).



Figura 82 – Shrek (2001) – Cena 00:02:45

6) Sobre o humor sombrio – O humor sombrio manifesta-se ao longo da narrativa, destacando-se a cena em 00:16:42 (Figura 70), na qual o personagem Biscoito de Gengibre é submetido a uma situação de tortura, enquanto Lord Farquaad trata o sofrimento com leveza cômica, manipulando de forma jocosa as pernas arrancadas do personagem.



Figura 83 – Shrek (2001) – Cena 00:16:42

7) Algumas teorias sobre comédia de personagens – Embora os protagonistas de *Shrek* (2001) não apresentem características idênticas, eles se ajustam à tipologia proposta por Wells (1998, p.152-156) para personagens de animação. Shrek pode ser identificado como o **Controlador**, pois raramente sofre danos reais e mantém domínio sobre as situações. Também assume traços do **Palhaço**, no sentido de transgredir normas sociais e de comportamento, algo intensificado pelo fato de ser um ogro. Sua conduta inicial é orientada por necessidades básicas, como solidão, segurança e preservação de sua rotina, o que evidencia um funcionamento próximo ao **Id**[25], caracterizado pela impulsividade, pelo instinto e pela ausência de mediações sociais. O Burro, por sua vez, configura-se como **Super-reator**, já que é o personagem que mais sofre quedas, danos cômicos e reações exageradas. Em certos momentos, funciona como **Estraga-prazeres**, sobretudo quando assume o papel de instância moral da dupla: é ele quem questiona, julga e confronta Shrek quando este age movido por impulsos egoístas. Nesse sentido, encarna o **Superego**, pois busca alinhar as ações dos demais personagens a padrões éticos e humanizados, insistindo no "modo correto" de agir. Lorde Farquaad pode ser compreendido como o **Perturbador**, responsável por instaurar os conflitos fundamentais da narrativa ao expulsar criaturas mágicas e desestabilizar a ordem do reino. Ele também se enquadra no tipo **Falsário**, já que prega pureza, perfeição e ordem enquanto age motivado por vaidade, egoísmo e oportunismo. No plano simbólico, pode ainda ser associado a um **Ego negativo**, tentando equilibrar normas rígidas (Superego) e desejos mesquinhos (Id). Para isso,

[25] Conforme explicado previamente no subcapítulo 3.1, página 47.

racionaliza seus impulsos — sobretudo o desejo de poder, por meio de justificativas burocráticas e moralistas. Fiona, por fim, aproxima-se da figura da **Ingênua**, pois, em sua forma humana, adere rigidamente aos códigos tradicionais dos contos de fadas: acredita no "beijo do amor verdadeiro", busca comportar-se como uma princesa exemplar e exige etiqueta e compostura de Shrek e Burro. Também assume traços de **Estraga-prazeres**, ao insistir em protocolos sociais e expectativas normativas, além de manifestar características do **Superego**, operando como voz moral e disciplinadora dentro do grupo.

8) A história do cão peludo – A animação diversas vezes promete um sentido, mas entrega um desvio ilógico, como por exemplo, a própria narrativa em si, que simula os clássicos contos de fadas, mas vai quebrando essa lógica repetida vezes. Uns dos exemplos, como já citado anteriormente, ocorre na cena 00:35:40 (Figura 71) em que Shrek encontra Fiona na torre e, em vez de beijá-la nos lábios para o "beijo de amor verdadeiro", ele simplesmente a sacode para acordar, frustrando a expectativa romântica clássica.



Figura 84 – Shrek (2001) – Cena 00:35:40

9) Linhas descontinuadas – Na animação, a lógica causal é rompida abruptamente por elementos inesperados, incongruentes ou absurdos, como novamente na cena 00:04:59 (Figura 72), onde a narrativa corta inesperadamente para um mercado medieval onde criaturas dos contos de fadas são vendidas como contrabando causando um contraste totalmente inesperado.



Figura 85 – Shrek (2001) – Cena 00:04:59

10) Contando a mesma história de novo e de novo – Esse recurso manifesta-se sobretudo nas interações entre Shrek e Burro. A tagarelice incessante do Burro reaparece em diferentes momentos do filme, criando um padrão cômico baseado na repetição. Um exemplo ocorre logo após o primeiro encontro dos personagens, quando o Burro decide acompanhar Shrek até o pântano e continua falando sem parar (00:07:57), mesmo diante das tentativas do ogro de permanecer em silêncio. O mesmo comportamento se repete durante a viagem para resgatar a princesa, quando os dois caminham entre os girassóis e o Burro continua puxando conversa (00:26:23), fazendo perguntas e comentários enquanto Shrek reage com irritação ou respostas curtas. Esse padrão também reaparece em outras cenas ao longo da narrativa, reforçando a tagarelice do Burro como um traço marcante de sua personalidade e como um mecanismo cômico recorrente.

11) A comédia de crueldade de Driessen – Esse recurso manifesta-se em alguns momentos da animação e pode ser identificado, por exemplo, na cena em 00:16:42 (Figura 70), já mencionada anteriormente, no qual o Biscoito de Gengibre é torturado por Lord Farquaad. Nesse caso, o humor decorre do sofrimento físico exagerado e cartunesco da vítima, aproximando-se, ainda que de forma suavizada, da lógica da comédia de crueldade associada a obra de Driessen, conforme descreve Wells.

12) Tecno-risadinhas e formas pós-modernas – *Shrek* (2001) não emprega a computação gráfica apenas como uma atualização tecnológica da animação, mas como um recurso central para a construção do humor. A modelagem e a animação 3D possibilitam a elasticidade expressiva, especialmente nas expressões faciais, nos olhares e nos gestos corporais. A comicidade emerge do contraste entre corpos volumosos e "pesados", como o de Shrek, e movimentos inesperadamente ágeis ou delicados, produzindo efeitos de surpresa e incongruência. Além disso, a computação gráfica permite exagerar peso, escala e força,

intensificando o humor físico sem aderir ao realismo estrito. Ao adotar um estilo visual que valoriza o grotesco, o irregular e o anti-idealizado, o filme subverte as expectativas associadas ao realismo tecnológico e reforça o humor ao contrariar padrões tradicionais de beleza e heroísmo na animação.

4.1.4. As influências de Avery e Jones

Apesar de Tex Avery e Chuck Jones serem referências fundamentais na consolidação do humor na animação, e não ser descabido pensar que *Shrek* (2001) pode apresentar influências associadas a esses animadores, o que se identificou neste trabalho é que tais influências não se configuram como elementos marcantes do estilo geral da obra.

Entende-se, nesta pesquisa, que *Shrek* (2001) se destaca, em sua maioria, pela presença de outros recursos humorísticos, distintos daqueles consolidados por Avery e Jones.

4.2. O humor em Madagascar

Madagascar é um longa-metragem de animação lançado em 2005, pertencente aos gêneros aventura e comédia. Realizado com a técnica de animação digital em 3D, o filme foi roteirizado por Mark Burton, Billy Frolick, Eric Darnell e Tom McGrath, que também assinam a direção. A produção contou com as vozes originais de renomados atores e comediantes, como Ben Stiller, Chris Rock, David Schwimmer, Jada Pinkett Smith, Sacha Baron Cohen, Cedric the Entertainer e Andy Richter.

A narrativa acompanha quatro animais do zoológico do Central Park, em Nova York — o leão Alex, a zebra Marty, a hipopótama Glória e a girafa Melman — que, após um acidente, acabam na ilha de Madagascar. Lá, os personagens enfrentam o choque entre o conforto da vida domesticada e os desafios da natureza selvagem.

O processo criativo de Madagascar não seguiu a lógica tradicional de desenvolvimento linear do roteiro, com finalização prévia antes da visualização. Segundo o diretor Tom McGrath (2005, apud PHILLIPS, 2005), a abordagem foi inversa:

> "Queríamos contar a história visualmente. Começamos com um rascunho inicial do roteiro, que é mais ou menos uma ideia geral. Consideramos tudo isso muito maleável. Então, pegamos esses desenhos, esses storyboards e os filmamos. Começamos a assistir às sequências para ver como elas funcionam."

A animação foi desenvolvida com o software proprietário Emo[26], da DreamWorks. Cerca de 80% da produção foi realizada no campus norte da PDI-DreamWorks, em Redwood City, Califórnia[27]. A infraestrutura tecnológica contou com a colaboração da Hewlett-Packard, que forneceu uma rede de renderização com servidores HP ProLiant, além de estações de trabalho de alto desempenho[28].

Esteticamente, os diretores optaram por um estilo visual não realista, priorizando personagens estilizados, com feições exageradas e grande expressividade. A inspiração em elementos da animação tradicional em 2D foi incorporada ao universo tridimensional, conferindo à obra liberdade criativa e identidade cômica. Nas palavras de McGrath (2005, apud PHILLIPS, 2005):

> "Nossos personagens são muito estilizados e não baseados na realidade, então pudemos nos divertir muito com a aparência deles e como eles se moviam. Eles são muito inspirados em 2D, mas criados no mundo 3D do computador. Isso nos deu muita liberdade porque este é claramente um desenho animado."

Além disso, a equipe criativa recorreu a princípios clássicos da animação, como o *squash and stretch* ("esticar e amassar"), conferindo dinamismo às ações e expressões dos personagens, em uma estética que remete à tradição das animações cômicas da era de ouro do desenho animado.

Do ponto de vista narrativo, Madagascar se estrutura a partir do modelo clássico da jornada do herói[29], ao mesmo tempo em que incorpora recorrentes estruturas narrativas de comédia, as quais serão analisadas na próxima seção.

4.2.1. Estruturas cômicas em Madagascar

Neste subcapítulo, serão analisadas as principais estruturas cômicas que predominam na animação *Madagascar*. A abordagem buscará identificar os mecanismos de comicidade mais recorrentes ao longo do filme, observando como eles se articulam com os personagens, situações e linguagem.

[26] Relatório anual da DreamWorks Animation de 2004.
[27] Relatório anual da DreamWorks Animation de 2004.
[28] https://www.datacenterknowledge.com/energy-power-supply/hp-technology-powers-shrek-forever-after-
[29] A Jornada do Herói é um modelo narrativo formulado por Joseph Campbell que descreve a trajetória de um protagonista que parte de seu mundo comum, enfrenta desafios e retorna transformado, trazendo algum benefício ou aprendizado.

4.2.1.1. Peixe Fora d'água

O filme *Madagascar* (2005) adota exemplarmente a estrutura do *Peixe Fora d'Água* para enfatizar sua comicidade. **O Mundo Comum** está presente desde os primeiros minutos em 00:01:45 (Figura 87), situado no zoológico do Central Park, em Nova York, onde os protagonistas Alex, Marty, Gloria e Melman, vivem uma existência confortável, protegida e aclamada pelo público. Em 00:08:58 (Figura 88), Marty começa a expressar inquietação: sente que algo falta em sua vida e passa a sonhar com o mundo selvagem. Ao ouvir os pinguins falando sobre fuga, decide abandonar o zoológico. Esse momento configura o **Comprometimento com o Mundo Especial**, pois Marty dá o primeiro passo em direção ao desconhecido.



Figura 86 – Madagascar (2005) – Cena 00:01:45



Figura 87 – Madagascar (2005) – Cena 00:08:58

A partir de 00:18:20 (Figura 89), com a fuga de Marty, seus amigos também deixam o zoológico em sua busca. Esse novo espaço, inicialmente representado pela cidade e, posteriormente, pela ilha de Madagascar, configura o **Mundo Especial.** Aqui, os personagens se tornam verdadeiros "peixes fora d'água", deslocados de seu habitat artificial e lançados em um ambiente que desafia suas crenças, comportamentos e habilidades.



Figura 88 – Madagascar (2005) – Cena 00:18:20

A **Colisão entre os mundos** é claramente percebida em 00:19:43 (Figura 90) e se manifesta tanto no plano físico (a dificuldade de se locomover pela cidade e depois pela

floresta) quanto psicológico. Acostumados com o conforto do cativeiro, os personagens enfrentam situações desconfortáveis e imprevisíveis como os predadores (Fossas), a natureza, a comida.



Figura 89 – Madagascar (2005) – Cena 00:19:43

O **poder especial do peixe,** entendido aqui como a falha cômica que entra em colisão com o novo mundo, se manifesta nas características psicológicas dos protagonistas:

- Alex é um "popstar" do zoológico, obcecado por sua imagem e status. Sua falha cômica reside em sua vaidade e negação de sua natureza instintiva. O humor emerge do contraste entre sua persona de celebridade e o impulso predador que começa a emergir, gerando cenas como o desespero por um bife ou os sorrisos forçados para disfarçar sua fome por carne.
- Marty, movido por um desejo infantil de aventura, idealiza o mundo selvagem. Sua falha cômica reside na ingenuidade com que imagina a savana, acreditando encontrar um paraíso, mas sendo confrontado com o caos.
- Melman vive em constante estado de hipocondria. Seu medo exagerado da morte e obsessão com a saúde se traduzem em humor físico e verbal, principalmente quando menciona doenças raras ou se recusa a abrir mão de seu soro.
- Gloria é pragmática e direta. Sua comicidade vem de sua sinceridade brutal, preguiça inicial e uso irreverente de sua força física. Seus comentários sarcásticos funcionam como alívio cômico diante da disfuncionalidade do grupo.

O ponto de crise máxima, ou "pior situação possível", ocorre em 01:04:05 (Figura 91), quando Alex sucumbe ao instinto predador e ameaça seus amigos. A ruptura da amizade gera isolamento e sofrimento, marcando o fundo do poço da jornada.

A virada acontece por volta de 01:07:03 (Figura 92), quando as **forças de oposição,** a separação entre os amigos e o próprio medo de si, funcionam **como mentores**. Com o apoio dos lêmures e impulsionado pela culpa, Alex compreende a necessidade de controlar seus

impulsos e se reintegrar ao grupo. Ele aceita se alimentar de peixes, superando seu lado selvagem. Marty reconhece sua impulsividade, Melman enfrenta seus medos e Gloria demonstra afeto e perdão.


Figura 90 – Madagascar (2005) – Cena 01:04:05


Figura 91 – Madagascar (2005) – Cena 01:07:03

Em 01:14:26 (Figura 93), ocorre **a Conquista do Mundo Especial**. Alex retorna para ajudar seus amigos e derrota as fossas. Ao reafirmar sua amizade com Marty e restabelecer a coesão do grupo, transforma o mundo ao seu redor. Os personagens, agora adaptados e transformados, completam o arco da estrutura "Peixe Fora d'Água", retornando ao mundo comum em 00:19:00 (Figura 94) com uma nova consciência e pertencimento.


Figura 92 – Madagascar (2005) – Cena 01:14:26


Figura 93 – Madagascar (2005) – Cena 00:19:00

4.2.1.2. Comédia de conjunto

A animação *Madagascar* (2005), é um exemplo da aplicação da estrutura da comédia de conjunto. A obra reúne um grupo de personagens centrais: Alex, Marty, Melman e Gloria, cujas individualidades contrastantes contribuem para a construção de um humor pautado na interação entre diferentes perspectivas e comportamentos. Conforme Voytilla e Stuart, (2003, p.144) analisam, nesta comédia não há um único herói, mas um conjunto de personagens com subtramas que se cruzam, mantendo o foco na trama central.

A animação se inicia em 00:03:34 (Figura 95) apresentando os protagonistas com seus traços individuais e perspectivas cômicas bem definidas. Alex, o leão, está plenamente adaptado

à vida domesticada e adora ser o centro das atenções; Marty, a zebra, sonha em experimentar a liberdade da vida selvagem; Melman, a girafa hipocondríaca, vive obcecado com a própria saúde e teme o mundo exterior; já Glória, a hipopótama, demonstra um comportamento tranquilo e passivo.



Figura 94 – Madagascar (2005) – A partir da cena 00:03:34

Além das personalidades dos personagens, a animação apresenta, a partir de 00:04:45 (Figura 96), o estilo de vida do grupo no zoológico: animais domesticados que vivem em um ambiente urbano e atuam como atrações de entretenimento para o público. Esse cenário reforça a subcultura em que estão inseridos: uma versão "humanizada" da vida animal, moldada por rotinas artificiais e paparicos.



Figura 95 – Madagascar (2005) – A partir da cena 00:05:07

Na sequência, em 00:04:45 (Figura 97), a narrativa aprofunda ainda mais esse cotidiano peculiar, mostrando os protagonistas sendo tratados com luxo e cuidados tipicamente humanos, o que contrasta com suas naturezas selvagens e cria situações de humor. Essa construção cênica reforça a ideia de um grupo coeso, cuja união decorre tanto do espaço compartilhado quanto da convivência em torno de um estilo de vida comum.



Figura 96 – Madagascar (2005) – A partir da cena 00:08:59

Esses elementos exemplificam a característica **unificação pelos grupos de personagens**. Cada figura possui sua individualidade, mas é através da interação dentro dessa microcultura específica, o zoológico, que a narrativa se desenvolve, explorando os contrastes e afetos entre eles.

> "Neste tipo de história de conjunto, os cineastas nos levam a um mundo único e nos entretêm com uma jornada que não faríamos de outra forma. Quando bem feitas, essas

> histórias servem como fábulas antropológicas, nos dando uma visão de uma classe ou subconjunto de pessoas. No final de uma peça de conjunto, o público sentirá que viveu o estilo de vida. Eles agora são especialistas no campo" (VOYTILLA; PETRI, 2003, p.144).

Dessa forma, *Madagascar* permite ao espectador mergulhar em um universo específico, o dos animais domesticados tratados como celebridades urbanas, proporcionando tanto o riso quanto uma reflexão sobre identidade, rotina e o desejo de liberdade.

Os personagens também são **unificados pelo local** em que vivem, o zoológico de Nova York, que desempenha um papel fundamental na narrativa. Esse ambiente urbano e artificial não apenas molda o estilo de vida dos protagonistas, mas também reforça os vínculos entre eles, que compartilham uma rotina comum de exibição e comodidades. Contudo, a trama não se restringe a esse cenário inicial. Ao longo da história, os personagens são deslocados para um novo universo: a ilha de Madagascar. Essa mudança de ambiente amplia a dinâmica do grupo, colocando em contraste o mundo domesticado do zoológico com a imprevisibilidade e liberdade da vida selvagem, o que gera novos conflitos, desafios e situações cômicas (VOYTILLA; PETRI, 2003, p.148,149).

Assim, tanto o zoológico quanto a ilha funcionam como espaços simbólicos que contribuem para o desenvolvimento dos personagens e para a construção da comédia de conjunto, evidenciando como o grupo reage, se adapta e se transforma diante de diferentes realidades.

Embora os personagens estejam unidos por elementos já mencionados anteriormente, é a **unificação pelo evento** que impulsiona a trama e provoca a verdadeira transformação do grupo. Esse evento central ocorre em 00:16:51 (Figura 98), com a fuga de Marty em busca da vida selvagem, o que rompe com a rotina estabelecida e desencadeia uma reação imediata dos demais personagens.



Figura 97– Madagascar (2005) – Cena 00:16:51

A partir desse momento, o grupo se une em torno de um objetivo comum: encontrar e trazer Marty de volta. Essa missão conjunta não apenas os tira de sua zona de conforto, mas também os conduz a um novo mundo: a natureza selvagem da ilha de Madagascar,

completamente diferente do ambiente domesticado do zoológico. O evento, portanto, atua como catalisador da narrativa, reforçando os laços entre os personagens e possibilitando o desenvolvimento das subtramas dentro da estrutura da comédia de conjunto.

Além dos elementos já discutidos, **o tema também desempenha um papel fundamental na unificação dos personagens**, pois todos estão inseridos sob um mesmo eixo temático e compartilham questionamentos existenciais que atravessam a narrativa. A trama levanta dúvidas centrais que interligam as jornadas individuais: Será que um grupo de animais domesticados conseguirá sobreviver à vida selvagem? Melman conseguirá lidar com seu medo constante de doenças fora do ambiente controlado do zoológico? Alex, como um predador carnívoro, será capaz de conter seus instintos diante de amigos que, em outras circunstâncias, seriam suas presas? Glória romperá com sua postura passiva e se posicionará mais ativamente? Marty enfrentará consequências por ter seguido seu desejo de liberdade? A amizade entre eles resistirá aos desafios e transformações que surgem no novo mundo?

O tema da amizade, em meio ao confronto entre o instinto e a convivência, funciona como o fio condutor emocional da história, promovendo identificação no público e fortalecendo a unidade do grupo dentro da lógica da comédia de conjunto.

> No coração deste filme está sempre esta história de amizade. Entre um leão e uma zebra, que todos nós sabemos que não devem ser amigos. Você sabe, não coma seu melhor amigo. Então temos esse tipo de conflito 'Green Acres'[30]. E então eles acabam na Natureza, e então a Natureza define quem eles são (MCGRATH *apud* PHILLIPS, 2005).

4.2.1.3. Farsa

A animação *Madagascar* (2005) incorpora diversos elementos típicos da farsa, com exageros físicos, situações absurdas e personagens que frequentemente rompem com a lógica realista. A animação explora essencialmente o uso da comédia pastelão ao utilizar o corpo dos personagens e o ambiente ao redor como obstáculos para provocar o riso. Tais situações se intensificam especialmente fora do ambiente controlado do zoológico, quando os protagonistas se deparam com os desafios e imprevisibilidades do mundo exterior, seja na vida urbana ou na natureza selvagem.

Exemplos recorrentes de obstáculos cômicos impostos pelo espaço físico reforçam essa dimensão farsesca. Em 00:10:38 (Figura 99), Alex se assusta e cai do muro quando Marty

[30] É uma sitcom norte-americana exibida entre 1965 e 1971, que acompanha um advogado de Nova York e sua esposa urbana ao mudarem para uma fazenda em Hooterville, explorando o contraste entre vida urbana e rural.

confessa seu desejo de viver na natureza; em 00:19:59 (Figura 100), Melman prende a perna na porta do trem; em 00:21:11 (Figura 101), o mesmo personagem, com dificuldades de locomoção usando caixas como sapatos, esbarra em uma bateria e cai; em 00:25:10 (Figura 102), Alex bate com a cabeça em uma caixa onde está confinado.



Figura 98 – Madagascar (2005) – Cena 00:10:38



Figura 99 – Madagascar (2005) – Cena 00:19:59



Figura 100 – Madagascar (2005) – Cena 00:21:11



Figura 101 – Madagascar (2005) – Cena 00:25:10

Em 00:31:59 (Figura 103), Melman dentro de uma caixa, tropeça, sem conseguir enxergar ao redor; em 00:36:08 (Figura 104), ele prende acidentalmente o pescoço em flores pendentes; em 00:44:27 (Figura 105), aparece com um arbusto cobrindo totalmente sua cabeça, impedindo sua visão; em 01:04:30 (Figura 106), Alex, prestes a atacar Marty, é interrompido por Maurice, que lança um coco em sua cabeça; e em 01:13:17 (Figura 107), Melman, pendurado em um cipó, colide com uma pedra ao tentar salvar Marty dos lêmures.



Figura 102 – Madagascar (2005) – Cena 00:31:59



Figura 103 – Madagascar (2005) – Cena 00:36:08



Figura 104 – Madagascar (2005) – Cena 00:44:27



Figura 105 – Madagascar (2005) – Cena 01:04:30



Figura 106 – Madagascar (2005) – Cena 01:13:17

Outro importante recurso cômico da comédia pastelão utilizado na narrativa é o da incongruência, onde os personagens utilizam objetos de forma ilógica e não intencional, resultando em situações absurdas e risíveis. Exemplos disso aparecem em diversas cenas: em 00:04:10 (Figura 108), Melman utiliza um megafone como escudo; em 00:07:06 (Figura 109), os pinguins escavam o solo com uma colher, em vez de uma pá; em 00:19:26 (Figura 110), Melman usa caixas de lenços como sapatos e chupa uma pedra sanitária acreditando ser uma bala; em 00:22:22 (Figura 111), após escorregar, sua cabeça fica presa no relógio da Grand Central Station, substituindo momentaneamente sua cabeça real.



Figura 107 – Madagascar (2005) – Cena 00:04:10


Figura 108 – Madagascar (2005) – Cena 00:07:06


Figura 109 – Madagascar (2005) – Cena 00:19:26


Figura 110 – Madagascar (2005) – Cena 00:22:22

Em 00:22:51 (Figura 112), macacos se disfarçam de humanos para comprar bilhetes; em 00:27:52 (Figura 113), um pinguim usa um clipe como chave para abrir um cadeado; em 00:33:00 (Figura 114), Glória surge com estrelas-do-mar e um caranguejo no lugar do biquíni, além de plantas na cabeça como uma peruca; em 00:33:11 (Figura 115), Marty aparece surfando sobre golfinhos.



Figura 111 – Madagascar (2005) – Cena 00:22:51


Figura 112 – Madagascar (2005) – Cena 00:27:52


Figura 113 – Madagascar (2005) – Cena 00:33:00


Figura 114 – Madagascar (2005) – Cena 00:33:11

Em 00:45:21 (Figura 116), Melman transforma uma tábua em lápide para seu próprio "túmulo"; em 00:50:16 (Figura 117), o Rei Julien utiliza o braço de uma caveira como cetro e extensão do próprio corpo. Em 00:51:16 (Figura 118), um lagarto digita com a língua em uma máquina de escrever no meio da floresta; em 00:56:33 (Figura 119), Maurice e Julien usam uma folha como leque.


Figura 115 – Madagascar (2005) – Cena 00:45:21


Figura 116 – Madagascar (2005) – Cena 00:50:16


Figura 117 – Madagascar (2005) – Cena 00:51:16


Figura 118 – Madagascar (2005) – Cena 00:56:33

Em 00:58:12 (Figura 120), Julien caminha com caules de árvores como pernas de pau; em 00:59:23 (Figura 121), Marty "transforma" Alex em um macaco hidráulico; em 01:13:51 (Figura 122), o chapéu de um dos pinguins é feito de chantilly; e em 01:15:42 (Figura 123), Glória utiliza suas nádegas como arma.


Figura 119 – Madagascar (2005) – Cena 00:58:12


Figura 120 – Madagascar (2005) – Cena 00:59:23


Figura 121 – Madagascar (2005) – Cena 01:13:51


Figura 122 – Madagascar (2005) – Cena 01:15:42

Além disso, o filme emprega a comédia do abuso, onde o humor é gerado por meio de agressões físicas entre os personagens. Embora nem sempre os alvos desse tipo de violência mereçam o castigo, como tradicionalmente ocorre na lógica da farsa clássica, tais atos são utilizados para provocar o riso imediato. Exemplos incluem: em 00:07:36 (Figura 124), um pinguim dá um tapa em outro para silenciá-lo; em 00:10:44 (Figura 125), Glória soca a cabeça de Melman para que ele cuspa uma língua de sogra que engolira durante um susto; em 00:21:24 (Figura 126), uma senhora agride Alex, acreditando tratar-se de um animal selvagem perigoso; em 00:22:17 (Figura 127), Alex enforca Marty por sua fuga impulsiva; e em 00:45:08 (Figura 128), um pinguim dá um tapa no comandante do navio.



Figura 123 – Madagascar (2005) – Cena 00:07:36



Figura 124 – Madagascar (2005) – Cena 00:10:44



Figura 125 – Madagascar (2005) – Cena 00:21:24



Figura 126 – Madagascar (2005) – Cena 00:22:17

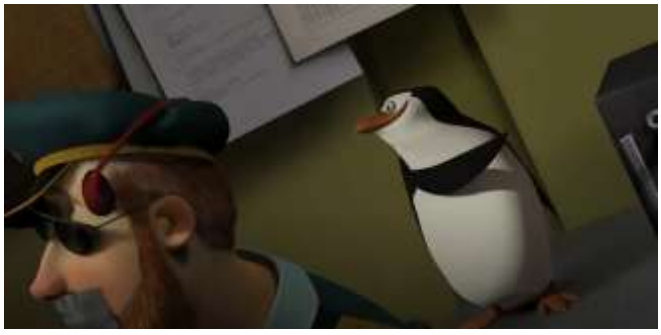

Figura **127** – Madagascar (2005) – Cena 00:45:08

A comédia de erros também se faz presente, manifestando-se por meio de uma sucessão de situações absurdas, equívocos, coincidências improváveis e consequências inesperadas que, em efeito dominó, levam a um clímax de caos. Esse tipo de comicidade não apenas permeia

cenas pontuais, mas influencia a própria estrutura narrativa da animação, contribuindo para a sensação de instabilidade e imprevisibilidade constante. Como apontam Voytilla e Petri: “tudo o que pode dar errado, dará, e é justamente isso que o público espera” (VOYTILLA; PETRI, 2003, p.158).

Diversas cenas do filme ilustram essa construção de comédia de erros. Em 00:29:19 (Figura 129), os pinguins tentam assumir o controle do navio e, ao girar a roda do leme de maneira descontrolada, provocam uma turbulência que lança ao mar as caixas onde estão os protagonistas.



Figura 128 – Madagascar (2005) – Sequência a partir da cena 00:29:19

Em 00:30:30 (Figura 130), uma onda arrasta a caixa de Alex para a praia; ela se abre com o impacto, Alex rola pela areia e, desorientado, acaba vomitando areia.



Figura 129 – Madagascar (2005) – Sequência a partir da cena 00:30:30

Em 00:32:45 (Figura 131), ao encostar na tampa da caixa onde Glória está presa, ocorre uma reação em cadeia: Glória chuta a tampa, que o arremessa com força, com a tampa ainda nas mãos, sobre Melman, quebrando a caixa onde este também se encontra preso.



Figura 130 – Madagascar (2005) – Sequência a partir da cena 00:32:45

A sequência continua com novos erros e reações encadeadas: em 00:36:13 (Figura 132), Melman afasta um galho do caminho, e este, ao ser solto, atinge o nariz de Alex, que cai de dor. Ao caminhar com as mãos no rosto, Alex tropeça em um objeto no chão, pula em um pé só e pisa em um espinho, o que o faz gritar e saltar novamente. Na tentativa de se reequilibrar, acaba caindo em uma teia de aranha, na qual fica preso. Ao tentar se desvencilhar, balança-se descontroladamente e acaba atingindo um coqueiro, que desaba sobre ele.





Figura 131 – Madagascar (2005) – Sequência a partir da cena 00:36:13

Em 01:05:20 (Figura 133), Alex tem suas garras presas em folhas. Ao tentar se libertar, prende-se em uma árvore. No esforço para se soltar, desencadeia uma série de quedas: rola por um morro, depois por pedras pontiagudas, atravessa um jardim de flores, um jardim de cactos, passa por um rio, despenca de uma cachoeira e, por fim, é lançado no território das fossas, inimigos naturais do grupo.





Figura 132– Madagascar (2005) – Sequência a partir da cena 01:05:20.

Na narrativa também é possível identificar os elementos da comédia de erros, que se intensificam progressivamente ao longo dos três atos[31]:

No primeiro ato, dedicado à preparação, o filme se inicia em um mundo familiar e artificial: o Zoológico do Central Park, onde os animais vivem em um ambiente domesticado e controlado, sendo tratados como celebridades. No entanto, por trás dessa aparente estabilidade, são plantadas as sementes do conflito: Marty, a zebra, anseia por liberdade e aventura; Alex, o leão, encontra conforto na fama e segurança da vida em cativeiro; Melman, a girafa, vive obcecado com doenças imaginárias; Gloria, a hipopótamo, está satisfeita com sua rotina ociosa; e os pinguins, por sua vez, tramam uma fuga secreta para a Antártida. A quebra da ordem inicial ocorre quando Marty decide fugir à noite para explorar a cidade, desencadeando o caos e obrigando os demais a irem atrás dele. A narrativa assume um tom farsesco ao naturalizar uma série de coincidências e absurdos, como animais andando livremente pelas ruas de Nova York,

[31] A estrutura de três atos organiza a narrativa em início, meio e fim, incialmente estabelecida por Aristóteles em *Poética* (p.50) e aplicada por Christopher Vogler em *A Jornada do Escritor: Estrutura mítica para escritores* (p.40)

pegando o metrô e sendo confundidos com terroristas, e ao incorporar esses elementos à sua própria lógica cômica interna, que os torna plenamente aceitáveis dentro do universo da obra. Ainda nesse ato, uma subtrama importante é introduzida: os primeiros sinais dos instintos predatórios de Alex, que mais adiante provocarão o colapso da farsa.

No segundo ato, os personagens entram em um mundo de enganos ao despertarem em Madagascar, um ambiente selvagem, imprevisível e totalmente oposto ao zoológico. Sem as estruturas da civilização, os animais precisam fingir que sabem como sobreviver: Alex luta contra seus impulsos carnívoros, tentando manter a imagem de leão domesticado; os lêmures, liderados por Julien, veem Alex como um protetor dos predadores locais, sustentando uma ilusão conveniente. À medida que as mentiras se acumulam, Alex começa a perder o controle, tendo alucinações em que enxerga os amigos como comida, o que evidencia sua crescente instabilidade. Ele tenta, em vão, esconder seus impulsos violentos, mas cada nova tentativa o encurrala ainda mais, aprofundando o conflito.

No terceiro ato, o caos atinge seu ápice quando Alex, dominado por seus instintos, ataca Marty, mergulhando em uma crise existencial. Percebendo que não pode mais negar sua verdadeira natureza, ele opta por se afastar do grupo, assumindo a imagem de uma "besta" selvagem e abrindo mão de sua posição de líder e de sua identidade construída. Esse gesto representa o sacrifício necessário da mentira, conforme preconiza a estrutura da farsa. No entanto, ocorre a reconciliação: Alex compreende que sua força pode ser usada de forma positiva, retorna para salvar os lêmures dos predadores e, através de uma performance cênica, ressignifica sua identidade. O gesto culmina na restauração dos laços com o grupo, especialmente com Marty, a quem Alex pede perdão, sendo aceito de volta. Ao final, após enfrentar o caos, o ridículo e a degradação, Alex é recompensado, como prevê a lógica cômica, com a restauração da amizade, a aceitação de sua natureza e a possibilidade de viver uma nova vida em grupo.

Os personagens também são movidos por objetivos simples e demonstram estar dispostos a fazer qualquer coisa para alcançá-los, mesmo que isso implique colocar a si mesmos e os outros em risco. Marty, por exemplo, parte em busca do sonho de experimentar a vida selvagem, sem considerar as consequências de seu ato impulsivo, o que acaba expondo todo o grupo ao perigo. Alex, que inicialmente valoriza apenas sua fama e o conforto proporcionado pela vida no zoológico, tem sua motivação transformada ao perceber a ausência de Marty e passa a priorizar a amizade tentando resgatar o amigo, enfrentando todos os obstáculos para alcançá-lo. Melman, cujo desejo inicial é preservar obsessivamente sua saúde, também sofre

uma mudança significativa: seu objetivo se redefine, e ele decide participar da missão de resgate de Marty, colocando-se em risco sem hesitação. Gloria, por sua vez, começa a narrativa buscando apenas manter sua rotina tranquila e ociosa, mas, diante da situação emergencial, abandona seu desejo pessoal e se une ao grupo na tentativa de salvar a todo custo o amigo, sem se preocupar com os riscos futuros.

4.2.2. Bergson em *Madagascar*

Neste capítulo, busca-se analisar de que modo os mecanismos do riso identificados por Henri Bergson se manifestam na animação *Madagascar* (2005), evidenciando como esses elementos contribuem para a construção do humor no filme.

Embora Bergson (2021) tenha concentrado suas reflexões principalmente no campo teatral, os princípios por ele descritos revelam-se plenamente aplicáveis ao audiovisual, inclusive em narrativas animadas. Isso se deve, em parte, à herança estética do teatro na linguagem cinematográfica, particularmente à influência do teatro do *vaudeville*, cujas estruturas cômicas também serviram de base para a formulação de muitos dos modelos humorísticos presentes no cinema e na animação. Assim, é possível identificar, em *Madagascar* (2005), diversos recursos que dialogam com os cinco principais mecanismos do cômico propostos por Bergson: o cômico de movimento, o cômico de forma, o cômico de situação, o cômico das palavras e o cômico de caráter.

4.2.2.1. O cômico dos movimentos

Conforme já visto no subcapítulo 2.3.1., o riso é provocado quando percebemos o corpo agindo como máquina, de maneira repetitiva, automática ou descoordenada. Isso acontece frequentemente em *Madagascar* através do humor físico que são revelados através das quedas, tropeços e transformações.

Melman é um dos personagens que mais possui seus movimentos desajeitados, com quedas constantes e reações físicas exageradas. Ao se mover como se estivesse sempre prestes a desmaiar ou colapsar, Melman torna seu corpo uma caricatura da fraqueza e da ansiedade. Em 00:21:08 (Figura 134), por exemplo, podemos ver um de seus inúmeros desajeitamentos.



Figura 133 – Madagascar (2005) – Cena 00:21:08

Em outro momento da animação, em 01:04:02 (Figura 135), temos a transfiguração de humano em objeto, quando Alex começa a ver seus amigos como bifes ambulantes.



Figura 134 – Madagascar (2005) – Cena 01:04:02

Utilizamos novamente a cena de 00:22:51 (Figura 136) para observar que o disfarce físico também se faz presente, quando os macacos se disfarçam de pessoas a fim de comprar bilhetes.



Figura 135 – Madagascar (2005) – Cena 00:22:51

4.2.2.2. O cômico das formas

Na animação, esse mecanismo é amplamente utilizado. Os personagens são constantemente deformados, com cabeças desproporcionais, olhos saltados, corpos que se esticam e se comprimem, criando efeitos cômicos visuais, inclusive o design dos personagens já colabora para o humor visual. Temos alguns desses exemplos em 00:03:44 (Figura 137), 00:08:31 (Figura 138), 00:10:37, cena já analisada anteriormente e aqui retomada como exemplo (Figura 139) e em 00:08:50 (Figura 140).



Figura 136 – Madagascar (2005) – Cena 00:03:44



Figura 137 – Madagascar (2005) – Cena 00:08:31



Figura 138 – Madagascar (2005) – Cena 00:10:37



Figura 139 – Madagascar (2005) – Cena 00:08:50

4.2.2.3. O cômico de situação

Esse é um dos motores principais do humor em *Madagascar*. A inversão entre expectativa e realidade, as repetições cíclicas, e o encadeamento de desastres inesperados transformam cada sequência em uma engrenagem de situações ridiculamente inevitáveis.

A partir de 00:33:57 (Figura 141), observa-se uma sequência cômica marcada *por uma ação que imediatamente provoca uma reação*, instaurando um ciclo repetitivo semelhante ao efeito de uma mola. Na cena, Alex persegue Marty em um movimento cíclico: ambos correm em uma direção, retornam rapidamente e repetem o percurso, gerando um ritmo mecânico e automatizado que reforça o humor físico da situação.



Figura 140 – Madagascar (2005) – Sequências a partir da cena 00:33:57

Um desastre que gera outros desastres crescentes e inesperados, tipo efeito dominó, ou bola de neve como sugere Bergson, pode ser observado a partir de 00:21:47 (Figura 142), na cena ambientada na Grand Central Station. Nela, Melman desce por uma escada com caixas de lenços em seus pés, o que o faz escorregar e cair. O impacto da queda leva sua cabeça a quebrar o vidro de um grande relógio, fazendo com que sua cabeça acabe presa no interior do objeto. Desorientado e sem conseguir enxergar, Melman se levanta de forma cambaleante.

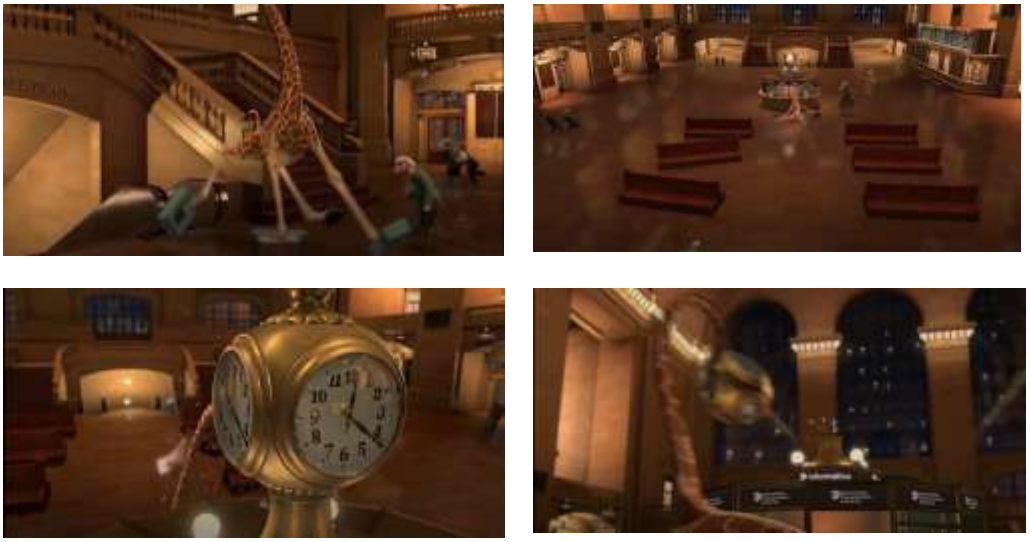

Figura 141 – Madagascar (2005) – Sequências a partir da cena 00:21:47

Um exemplo claro da *manipulação de um personagem por outro*, em que um indivíduo acredita estar no controle de suas próprias ações, mas, na realidade, está sendo instrumentalizado como um fantoche, ocorre por volta de 00:58:10 do filme. Nessa cena, o Rei Julien apresenta Marty, Alex, Gloria e Melman como heróis ao povo lêmure, criando a ilusão de acolhimento e reconhecimento. No entanto, sua verdadeira motivação é utilizá-los como escudo contra as fossas, os predadores locais. Enquanto os protagonistas, acreditam estar sendo honrados e úteis à comunidade, o Rei Julien manipula a situação para proteger seu povo sem se colocar em risco, operando nos *bastidores como o verdadeiro condutor das ações.*



Figura 142 – Madagascar (2005) – Cena 00:58:10

4.2.2.4. O cômico das palavras

Os diálogos em *Madagascar* são intensamente marcados pelo humor verbal, recorrendo a trocadilhos, ironias, inversões e exageros. Muitos desses recursos se enquadram no que Henri Bergson denomina "cômico das palavras", um tipo de comicidade que emerge das peculiaridades da linguagem, especialmente quando esta se torna automática, ambígua ou desajustada ao contexto.

Um exemplo de humor resultante da **interpretação literal** de uma expressão ocorre aos 00:04:41, quando Marty declara: *"Oh, I'm gonna be fresh. Straight out the ground. Tasty fresh. Freshelicious. Ziploc fresh!"* (Ah, eu vou estar fresco. Direto do chão. Deliciosamente fresco. Fresco como um Ziploc!).[32] A palavra *fresh* apresenta duplo sentido: pode significar tanto "fresco" (literalmente), quanto "descolado" (na gíria). Alex havia usado o termo anteriormente com o sentido figurado, ao dizer que Marty precisava ser *fresh*, no sentido de estar na moda, atualizado. No entanto, Marty compreende a palavra literalmente, o que gera o efeito cômico. Como aponta Bergson:

> Obtemos um efeito cômico quando fingimos entender uma expressão em seu sentido próprio enquanto esta foi empregada em seu sentido figurado. Ou, ainda: Desde que nossa atenção se concentre na materialidade de uma metáfora, a ideia nela expressa se torna cômica (BERGSON, 2021, p.87).

A **inversão das palavras** também aparece como estratégia cômica. Aos 00:13:39, Marty questiona: *"And I don't even know if I'm black with white stripes or white with black Stripes."* (E eu nem sei se sou preto com listras brancas ou branco com listras pretas.)[33] Nesse caso, há uma troca de posição entre sujeito e predicado, provocando humor através da reorganização inusitada da lógica da frase.

Outro recurso identificado é a **repetição com paródia**, que aparece não necessariamente na palavra em si, mas na situação construída por meio da linguagem. Aos 00:04:07, Alex afirma: *"It's another fabulous morning in the Big Apple! Let's go!"* (É mais uma manhã fabulosa na Big Apple! Vamos lá!). Em resposta, Melman diz: *"Not for me. I'm callin' in sick"* (Não para mim. Estou ligando para dizer que estou doente.)[34] Nesse momento, Melman parodia uma situação típica do mundo corporativo, em que um funcionário comunica sua ausência por motivos de saúde.

---

[32] Tradução nossa.
[33] Tradução nossa.
[34] Tradução nossa.

O **exagero cômico**, por sua vez, se evidencia aos 00:10:57, quando Alex declara: *"The penguins are psychotic."* (Os pinguins são psicóticos).[35] Atribuir uma condição psiquiátrica grave aos pinguins é um exagero proposital, que visa destacar a natureza absurda e imprevisível de seu comportamento. O uso hiperbólico da linguagem intensifica o efeito cômico.

Já a **inversão de valores** pode ser vista aos 00:11:22, em um diálogo entre os protagonistas, no qual Alex pergunta: *"Marty, come on! What would Connecticut have to offer us?"* (Marty, qual é! O que Connecticut teria a nos oferecer?). Melman responde: *"Lyme disease."* (Doença de Lyme), ao que Alex replica com ironia: *"Thank you, Melman."* (Obrigado, Melman).[36] Aqui, a resposta de Melman inverte o valor esperado, em vez de citar uma qualidade positiva do local, menciona uma doença, enquanto Alex utiliza a ironia para expressar o oposto do que diz, intensificando o efeito cômico.

Também são frequentes as **particularidades de linguagem**, outro aspecto do cômico de palavras segundo Bergson. Os pinguins, por exemplo, utilizam expressões militares como parte de seu jargão. Aos 00:06:06, um deles diz: *"Kowalski, target report. We're only 500 feet from the main sewer line."* (Kowalski, relatório de alvo. Estamos a apenas 150 metros da rede de esgoto principal). Já Melman, em consonância com seu perfil hipocondríaco, recorre frequentemente a termos médicos. Aos 00:10:56, ao comentar sobre a possibilidade de viver na floresta, ele afirma: *"It's unsanitary."* (É anti-higiênico)[37].

4.2.2.5. O cômico de caráter

Conforme descrito no subcapítulo 2.3.5., Bergson define o cômico de caráter como aquele que resulta da rigidez comportamental, da repetição obsessiva de um traço psicológico, mesmo quando esse traço se revela inadequado ao contexto social. Rimos, segundo o filósofo, não por causa da maldade ou falhas morais, mas por causa da insociabilidade, ou seja, pela recusa, consciente ou inconsciente, de adaptar-se à vida em comum. O personagem cômico é, portanto, aquele que se transforma num "tipo social", uma máscara comportamental fixa, o que provoca riso ao se confrontar com as exigências da convivência. A animação constrói sua comicidade fortemente apoiada em tipos rígidos, que repetem padrões de comportamento com insistência cega, gerando situações cômicas não apenas por sua inadequação, mas por sua persistência inalterada diante da mudança de cenário.

[35] Tradução nossa.
[36] Tradução nossa.
[37] Tradução nossa.

Alex é um leão narcisista, vaidoso e completamente condicionado à vida domesticada do zoológico, onde é tratado como celebridade. Sua obsessão com o espetáculo o impede de se adaptar à selva: continua performando como astro mesmo sem plateia, insistindo em coreografias e rugidos ensaiados. Sua rigidez, o apego à identidade de "estrela", provoca o riso pela total inadequação ao novo meio. Alex é uma engrenagem social deslocada, e seu comportamento repetitivo torna-se cômico não pela vaidade em si, mas por sua incapacidade de se desprender dela diante da mudança radical de contexto.

Melman é uma girafa hipocondríaca paranoica e repete obsessivamente comportamentos associados à doença, mesmo quando se encontra em liberdade. Vive monitorando sintomas inexistentes, preocupado com contaminações e exames, mesmo na selva. Sua rigidez mental o prende à condição de paciente crônico, transformando-o em um tipo cômico: o hipocondríaco urbano, deslocado no mundo natural. Sua insociabilidade se expressa na dificuldade de viver fora da lógica institucionalizada da saúde médica.

Gloria é um hipopótamo fêmea, que a princípio é preguiçosa, mas se revela sensata e inflexível, no qual funciona como a mais racional do grupo, e também o tipo da pragmática controladora. Embora menos caricata, sua função é constantemente a de conter os excessos dos demais. Sua comicidade surge da rigidez racional, do excesso de bom senso que a impede de entrar no espírito das situações. Quando tudo à sua volta é absurdo, sua lucidez torna-se, paradoxalmente, cômica.

Marty é uma a zebra ingênua e idealista que é incapaz de perceber as nuances da realidade. Movido por ideias românticas sobre liberdade, continua idealizando a selva mesmo quando ela revela seus perigos. Sua rigidez está no idealismo ingênuo, que não se abala com a frustração da realidade. O riso nasce da fidelidade cega a uma visão fantasiosa do mundo.

Rei Julien é um lêmure ególatra e extravagante e sua personalidade gira em torno de um traço fixo: o egocentrismo. Julien age como se o mundo estivesse a seu serviço, exigindo atenção, aplausos e obediência. Sua incapacidade de considerar o outro ou refletir sobre as consequências de seus atos o transforma num tipo: o impiedoso vaidoso e irresponsável. Seu comportamento é sempre exagerado, teatral e despropositado, mesmo em situações de perigo, continua dançando ou fazendo discursos sobre sua própria importância. Sua rigidez egocêntrica o torna socialmente disfuncional, gerando situações de riso pelo descompasso com a realidade.

Maurice é um aie-aie[38] submisso, mas sensato, cuja função é mediar os impulsos de seu mestre. Seu comportamento é regido pela passividade e conformismo: ele alerta, adverte, tenta

[38] É um lêmure noturno nativo de Madagascar.

trazer lucidez, mas nunca age de fato para mudar o curso das decisões de Julien. A comicidade de Maurice está na repetição de um papel submisso, quase burocrático, diante do absurdo. Sua rigidez está na aceitação eterna do desequilíbrio de poder, o que o transforma num tipo recorrente da comédia: o escudeiro que enxerga o erro, mas não rompe com ele.

Mort é um lêmure devoto e infantilizado que é movido por uma obsessão cômica: sua paixão irracional pelos pés do Rei Julien. Ele age como um fã devoto, infantilizado, insaciável, sempre tentando agarrar os pés do rei mesmo quando é repelido. A comicidade está justamente na repetição automática desse impulso, que não se altera diante da recusa, do desprezo ou do perigo. Mort é um tipo cômico por excelência: o obcecado adorável, cuja conduta é puramente instintiva e inflexível, alheia a normas sociais.

Mason e Phil são os chipanzés que tipificam o burocrata e o farsante aristocrata. Fingem ser civilizados, leem jornais, elaboram planos complexos e manipulam humanos com elegância artificial. Mason, com sua linguagem afetada e tom britânico, é a caricatura do burocrata educado e frio, que trata tudo com um distanciamento racional desproporcional à realidade ao redor. Phil, mudo e expressivo, encarna o cômico visual, imitando comportamentos humanos com precisão mecânica. Ambos reproduzem, de forma estereotipada e repetitiva, gestos e valores de uma sociedade que claramente não lhes pertence, e é essa rigidez de papéis e formalismos deslocados que provoca o riso.

Os quatro pinguins, Skipper, Kowalski, Rico e Recruta, formam uma subversão cômica da estrutura militar. Agem como uma tropa de elite em missão secreta, com táticas, comandos e planejamento estratégico, mesmo em situações completamente banais. Cada um deles tem um traço fixo e repetitivo que compõe o grupo. Skipper é um comandante inflexível, sempre alerta, rígido, paranoico e controlador, enquanto Kowalski é analista, racional e técnico, que oferece soluções científicas mesmo para problemas triviais. Rico é um agente explosivo e imprevisível, que comunica-se com grunhidos e regurgita objetos úteis. Recruta é um novato, sempre ansioso por agradar, submisso à hierarquia.

4.2.3. Especificidades da animação em Madagascar

Em *Madagascar* (2005), identificam-se diversos recursos cômicos específicos da animação, conforme mapeados por Wells (1998, p. 127-186). Entre eles destacam-se: *Surpresas mágicas*; *O poder da personalidade*; *Trocadilho visual*; *Expectativa e exploração*; *"Espere um minuto, Chubby - você ainda não viu nem metade do repertório do garoto!": alguns bordões*

antigos'; Algumas teorias sobre comédia de personagens; *A história do cão peludo*; *Linhas descontinuadas*; *Acidentes acontecerão*; *"A visão de genitália de 40 anos é muito nojenta, é?": humor autoconsciente*; *Tudo pode significar seu oposto*; *Yabba-Dabba-Do!!!*; *Contando repetidamente*; e *Tecno-risadinhas e formas pós-modernas*.

Esses recursos serão analisados ao longo deste subcapítulo. Por outro lado, estratégias como *"Pegue isso e pinte de verde!": Avery adulto*; *Estendendo a premissa da piada visual*; *O desenvolvimento de dispositivos de alienação*; *Piadas literais, visuais e verbais*; *Sobre humor sombrio*; *Reconhecendo tormento e tabu*; *Piadas do Papa-Léguas de Jones*; e *25 maneiras de exagerar, entender e alienar* estão mais diretamente associadas ao trabalho dos animadores Tex Avery e Chuck Jones, e por essa razão, serão discutidos de forma mais aprofundada no subcapítulo 4.2.3.

1) Surpresas mágicas - Esse recurso pode ser observado na cena situada em 00:26:04 (Figura 144), na qual Melman aparece com o corpo preso dentro de uma caixa. As posições assumidas pelo personagem em seu interior seriam fisicamente impossíveis para uma girafa na realidade. A suspensão da lógica física e anatômica funciona, assim, como estratégia cômica, explorando as possibilidades expressivas da animação para produzir humor.



Figura 143 – Madagascar (2005) – Cena 00:26:04

2) O poder da personalidade - Todos os personagens da animação, que são animais, comportamentos inerentes aos humanos, assim também, como personalidade, emoções e questionamentos humanos, inclusive, cada personagens possui suas características distintas de personalidades, seus medos e defeitos de personalidade.

3) Trocadilho visual - Na cena em 01:13:51 (Figura 145), já utilizada anteriormente como exemplo, observa-se um trocadilho visual em que o chantilly sobre a cabeça do pinguim passa a assumir também o sentido de um chapéu. O objeto denota, em um primeiro nível, o chantilly, mas conota, simultaneamente, um chapéu, produzindo humor a partir da sobreposição de significados visuais.



Figura 144 – Madagascar (2005) – Cena 01:13:51

4) Expectativa e exploração - Logo no início, a partir da cena 00:03:40 (Figura 146) o filme estabelece um contexto reconhecível e estável: o zoológico do Central Park como espaço controlado, organizado e seguro. Cada personagem é apresentado com traços comportamentais claros e exagerados: Alex como astro confiante e vaidoso, Marty como inquieto e insatisfeito, Melman como hipocondríaco neurótico, Gloria como figura racional e maternal. Assim, ele cria a expectativa, onde o público compreende rapidamente quem é quem e como cada um deve reagir às situações. Ao longo da animação, exploração cômica ocorre quando esses papéis serão continuamente problematizados e redefinidos, principalmente quando o grupo é retirado desse espaço.



Figura 145 – Madagascar (2005) – Cena 00:03:40

5) "Espere um minuto, Chubby - você ainda não viu nem metade do repertório do garoto!": alguns bordões antigos'- Na animação, diversas vezes é possível encontrar, alguns clichês de piadas rápidas, exagero corporal, timing cômico, a cena funcionando como um número autônomo, um "sketch" dentro da narrativa, todos herdados do teatro vaudevilliano, um destaque novamente para a cena 00:04:45 (Figura 147), onde Alex inicia a apresentação, onde há uma série dessas velhas formas humorísticas citadas anteriormente, além disso, relação direta entre performer e espectador, lembrando o palco de variedades.



Figura 146 – Madagascar (2005) – Cena 00:04:45

6) Algumas teorias sobre comédia de personagens - As caraterísticas de personagens de animação propostas por Wells (1998, p.152-156), podem ser encontradas nos protagonistas de Madagascar (2005). **Alex** poder ser identificado como **Controlador**, não é o alvo principal de danos físicos, também como **inocente**, no sentido de estar preso às regras do seu mundo, achando incapaz de viver além do Jardim Zoológico e se identifica também como **Ego** quando tenta trazer equilibrar a impulsividade de Marty através da fuga.

Marty pode ser identificada como **Controlador**, quase não sofre danos físicos, **Perturbador**, pois a sua fuga arrasta os personagens para o caos cômico, também o Palhaço, desafiando as "normas sociais" do seu mundo, o zoológico, assim também como o **Id**, agindo totalmente de modo impulsivo sem pensar nas consequências de seus atos.

Melman pode ser identificado como o **Super-reator**, pois é alvo principal de quedas e colisões cômicas, também como inocente estando preso a regras médicas e normas de comportamento, tenta conter o risco e a espontaneidade do grupo. Também **Estraga-prazeres** tentando conter o risco de pegar novas doenças e espontaneidade do grupo. **Superego**, pois através do seu comportamento de culpa e medo de pegar alguma doença.

Gloria pode ser identificada como **Controlador**, pois raramente sofre danos físicos, **Estraga-prezares,** pois, estabilizando os comportamentos em excêntricos do grupo e **Ego** e mediando conflitos entre os outros personagens.

7) A história do cão peludo - A partir da cena 00:05:45 (Figura 148), a animação estabelece um sentido narrativo aparentemente lógico, ao apresentar os pinguins com o desejo de escapar do zoológico e retornar à Antártica. Esse objetivo inicial funciona como um vetor racional da narrativa, sendo reiterado ao longo do filme por meio de planos meticulosamente elaborados, operações estratégicas e uma cadeia de ações coerentes que parecem conduzir, progressivamente, à realização desse desejo. No entanto, apesar da narrativa sustentar consistentemente essa lógica interna, investindo tempo, engenhosidade e expectativa na execução dos planos, o desfecho frustra a resolução esperada. Em vez de alcançar a Antártica, os pinguins permanecem em Madagascar, desviando abruptamente o sentido que vinha sendo construído.



Figura 147 – Madagascar (2005) – Cena 00:05:45

8) Linhas descontinuadas - Os pinguins novamente exemplificam esse recurso. Sua presença na animação é profundamente incongruente, pois rompe a continuidade lógica do mundo representado ao sobreviverem completamente fora de seu habitat natural, tanto do ponto de vista geográfico quanto comportamental. Animais tradicionalmente associados ao frio extremo e à Antártica surgem perfeitamente adaptados ao ambiente urbano de Nova York, circulando por esgotos, docas, navios e até por instalações humanas complexas. A comicidade está justamente em transformar essa condição absurda em algo tratado como absolutamente normal pelos personagens.

9) Acidentes acontecerão - Esse recurso aparece com grande frequência na animação, de maneira bastante evidente. A obra é praticamente toda construída a partir de acidentes cômicos, que funcionam como um motor recorrente do humor. Nesse contexto, destaca-se o personagem Melman, que se configura como o principal alvo desses acidentes. A cena de 00:21:08 (Figura 149), que novamente tomamos como exemplo, ilustra de forma clara esse uso sistemático do acidente como estratégia cômica.



Figura 148 – Madagascar (2005) – Cena 00:21:08

10) 'A visão de genitália de 40 anos é muito nojenta, é?': Humor autoconsciente - A animação frequentemente convida o espectador a rir da fragilidade de Melman por meio de comportamentos derivados de sua hipocondria. O personagem vive sob o medo constante de contrair doenças, manifestando essa neurose em falas obsessivas sobre exames, consultas médicas e diagnósticos imaginários. Um exemplo ocorre na cena 00:26:00 (Figura 150), quando Melman acredita estar dentro de uma máquina de ressonância magnética. Ao ser informado por Alex de que isso não é verdade, ele reage com espanto e ansiedade, passando a se preocupar com a consulta marcada, a necessidade de receita médica e a impossibilidade de ser transferido para outro zoológico. A cena explicita o humor autoconsciente ao expor, de forma exagerada, suas inseguranças e obsessões.



Figura 149 – Madagascar (2005) – Cena 00:26:00

11) Tudo pode significar seu oposto - A ironia também manifesta-se na cena 00:43:09 (Figura 151), quando o Rei Julien afirma: *"Os homens não são o máximo? Bem na deles."* A fala sugere que os humanos são tranquilos e não oferecem qualquer ameaça aos lêmures. No entanto, a imagem que acompanha o discurso contradiz essa interpretação: Julien refere-se a uma caveira humana, evidenciando que os homens não perturbam justamente porque estão mortos.



Figura 150 – Madagascar (2005) – Cena 00:43:09

12) Yabba-Dabba-Do!!! - Na cena 00:32:26 (Figura 152), ao perceber que Alex está prestes a cair sobre ele, Melman é incapaz de recorrer à linguagem verbal para expressar o medo que sente. Em vez disso, a emoção se manifesta exclusivamente por meio de expressões faciais exageradas e gestualidade cômica, que substituem a palavra e intensificam o efeito humorístico. A piada constrói-se justamente a partir dessa falência da linguagem: o pânico não é dito, mas encenado corporalmente, instaurando a histeria da "palhaçaria" típica da comédia de personagens.



Figura 151 – Madagascar (2005) – Cena 00:32:26

13) Contando repetidamente - A frase "Sorria e acene", proferida pelos pinguins, aparece inicialmente aos 00:05:39 (Figura 153) e retorna aos 01:19:08 (Figura 154),

configurando um claro uso do recurso cômico da repetição com variação. A comicidade não reside apenas na reiteração da frase, mas sobretudo no deslocamento de contexto: na primeira ocorrência, o comando serve para distrair e enganar a plateia humana; na segunda, é reutilizado como uma tentativa de simular normalidade diante de um erro recém-cometido. O reconhecimento do padrão pelo espectador gera antecipação, enquanto a inadequação da resposta automática à nova situação produz o efeito cômico.



Figura 152 – Madagascar (2005) – Cena 00:05:39



Figura 153 – Madagascar (2005) – Cena 01:19:08

14) Tecno-risadinhas e formas pós-modernas - A animação *Madagascar* (2005) pode ser compreendida como herdeira direta das transformações estéticas e cômicas possibilitadas pela computação gráfica. Nesse contexto, o computador não atua apenas como um meio de produção, mas como uma ferramenta central na construção do humor, ao redefinir elementos fundamentais como o timing, a espacialidade, a escala e a performance dos personagens. A computação gráfica não está a serviço de um realismo mimético, ao contrário, ela explora a tridimensionalidade como forma de atualizar o cartoon clássico. Os personagens não são biologicamente realistas: seus corpos elásticos, expressões exageradas e movimentos estilizados remetem diretamente à tradição cômica de animadores como Tex Avery e Chuck Jones. No entanto, essa herança é agora mediada por um ambiente tridimensional digitalmente controlado. Dessa forma, o uso do computador amplia o vocabulário cômico da animação, permitindo a articulação entre o exagero cartunesco e uma consistência espacial tridimensional que potencializa os efeitos humorísticos.

4.2.4. As influências de Avery e Jones

Madagascar carrega o pastelão vaudelvilliano, usado por Tex Avery, que está presente em toda a animação, com tropeços, quedas, tapas de graça, explosões e perseguições. Além disso, as características que Avery consagrou em suas animações como o humor explosivo,

absurdo e visual, sustentado por piadas rápidas, cortes abruptos e um ritmo acelerado. Os personagens dotados do antropomorfismo, apresentam comportamentos humanos e estão em constante movimento, exibindo comportamentos exagerados como esticar, flutuar, explodir e retornar ao estado normal sem qualquer consequência física ou lógica. Ainda, são frequentes as expressões faciais exageradas como olhos saltando, bocas desproporcionais, contorções corporais que, embora não tão extremadas quanto nas obras de Avery, remetem diretamente à sua estética. Tais expressões podem ser observadas em momentos específicos do filme, como Gloria em 00:03:44 (Figura 155); Alex em 00:08:31 (Figura 156) e 00:10:37 (Figura 157); e novamente Melman em 00:08:50 (Figura 158).



Figura 154 – Madagascar (2005) – Cena 00:03:44



Figura 155 – Madagascar (2005) – Cena 00:08:31



Figura 156 – Madagascar (2005) – Cena 00:10:37



Figura 157 – Madagascar (2005) – Cena 00:08:50

Também Melman em 00:10:39 (Figura 159) e 00:10:44 (Figura 160). O personagem Melman, em particular, é aquele cuja fisicalidade e expressividade mais se aproximam do estilo de Tex Avery, como se percebe também na cena de 00:19:42 (Figura 161). Outro exemplo dessa linguagem visual ocorre em 00:34:17 (Figura 162), envolvendo todos os protagonistas em uma sequência cômica marcada por exagero e plasticidade gestual. Os diretores, inclusive, afirmam

em entrevista que: “Para este filme, nós realmente nos baseamos em Bob Clampett, Tex Avery, Chuck Jones — pessoas que realmente fizeram o que amamos em animação, que é uma espécie de realidade caricata ou exagerada” (MCGRATH *apud* CHAW, 2005).



Figura 158 – Madagascar (2005) – Cena 00:10:39



Figura 159 – Madagascar (2005) – Cena 00:10:44



Figura 160 – Madagascar (2005) – Cena 00:19:42



Figura 161 – Madagascar (2005) – Cena 00:34:17

Embora seja uma animação cujo público principal são as crianças, Madagascar também se utiliza de temas e elementos voltados para o público adulto:

- **A Subversão da lógica e a Inversão de expectativas** onde o fraco vence o forte é claramente visto quando os pinguins, criaturas mais frágeis que um ser humano, golpeiam e capturam o comandante do navio em 00:28:31 (Figura 163), e, retomando à cena 00:21:24 (Figura 164), no qual a senhora que bate em Alex.



Figura 162 – Madagascar (2005) – Cena 00:28:31



Figura 163 – Madagascar (2005) – Cena 00:21:24

- **Medos irracionais, exploração de tabus e sentimentos mais profundos**, que são comuns em adultos também estão presentes na animação com o personagem Melman em 00:04:12 (Figura 165) através da sua hipocondria, Marty em 00:10:36 (Figura 166) querendo experimentar o desconhecido e Alex em 00:05:06 (Figura 167) com seu egocentrismo e Gloria com sua constante preguiça em 00:03:43 (Figura 168).


Figura 164 – Madagascar (2005) – Cena 00:04:12


Figura 165 – Madagascar (2005) – Cena 00:10:36


Figura 166 – Madagascar (2005) – Cena 00:05:06


Figura 167 – Madagascar (2005) – Cena 00:03:43

- **Instinto de sobreviver a qualquer custo** está presente em toda a narrativa, os Lêmures fugindo das fossas em 00:38:18 (Figura 169) e Marty e os amigos fugindo de Alex em 01:04:21 (Figura 170).

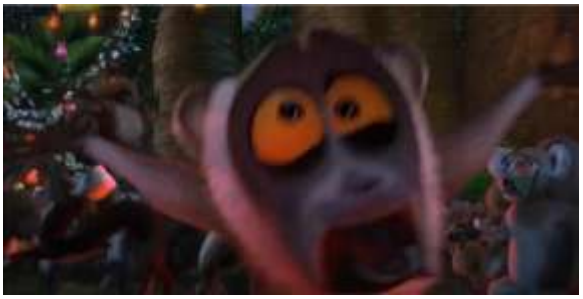
Figura 168 – Madagascar (2005) – Cena 00:38:18


Figura 169 – Madagascar (2005) – Cena 01:04:21

- **Humor para adultos com referências que só adultos entendem,** assim como Avery fazia, além do politicamente incorreto, por exemplo, em 00:12:53 (Figura 171) há uma piada com o peso da Gloria, no momento em que ela pula na piscina, sai uma grande quantidade de água, e Alex instantaneamente saca um guarda-chuva para não ser molhado. Há referências

culturais em 00:47:33 (Figura 172) do filme *Náufrago*, piadas que só adultos vão entender. O humor sombrio pode ser visto na cena 01:06:37 (Figura 173) em que Marty acredita que está salvando o patinho do perigo, e o coloca em um lago, e logo em seguida um jacaré o abocanha, esta cena nos induz a rir da morte do patinho, através da surpresa.



Figura 170 – Madagascar (2005) – Cena 00:12:53



Figura 171 – Madagascar (2005) – Cena 00:47:33



Figura **172** – Madagascar (2005) – Cena 01:06:37

A **ampliação da premissa da piada visual** está presente de forma recorrente na animação em 00:21:10 a 00:21:13 (Figura 174), por exemplo, temos uma sequência de piadas quando o grupo chega ao Grand Central Station, Melman tenta se equilibrar e cai na frente do baterista cego, que por sua vez, bate com a baqueta na cabeça de Melman. Logo em seguida, emenda a cena 00:21:14 (Figura 175), já mencionada, mas que também exemplifica este recurso cômico: enquanto as pessoas correm apavoradas ao ver Alex, uma senhora rompe a expectativa ao não demonstrar medo e, ao contrário dos demais, passa a golpeá-lo com sua bolsa.





Figura 173 – Madagascar (2005) – Sequência das cenas 00:21:10 a 00:21:13



Figura 174 – Madagascar (2005) – Cena 00:21:14

A **quebra da quarta parede** não acontece na animação, mas em alguns momentos, alguns personagens olham diretamente para o expectador, referenciando esse recurso presente nas animações de Avery, como em 00:34:29 (Figura 176) em que MelMan olha diretamente para o expectador e em 01:17:08 (Figura 177), onde há uma sequência dos vários personagens também olhando diretamente para o expectador.



Figura 175 – Madagascar (2005) – Cena 00:34:29



Figura 176 – Madagascar (2005) – Cena 01:17:08

Outro recurso que aparece na animação é a **piada visual literal.** Em 00:55:32 (Figura 178) o "instinto selvagem" de Alex, literalmente aflora e é representado visualmente em seu sonho, com ele flutuando em meio a pedaços de bife. Em 00:59:22 (Figura 179), Marty pede para Alex "por para fora o leão interior" e ele literalmente passa a agir como um animal selvagem e não um doméstico e mais a frente novamente Marty diz a expressão "Vire um selvagem" e logo em seguida, Alex enxerga todos os animais da floresta como um pedaço de bife. Novamente retornando à cena 01:04:02 (Figura 180), Marty pergunta "Qual é, pareço um bife para você", enquanto estão em forma de bifes, na visão de Alex.



Figura 177 – Madagascar (2005) – Cena 00:55:32



Figura 178 – Madagascar (2005) – Cena 00:59:22



Figura 179 – Madagascar (2005) – Cena 01:04:02

Assim como Chuck Jones estabelecia regras internas consistentes em suas animações, definindo, por exemplo, os limites do que era possível dentro do universo do Coiote e do Papa-Léguas, *Madagascar* também constrói uma lógica própria dentro de seu mundo ficcional. Apesar de pertencer ao gênero da fantasia, a animação estabelece uma convenção narrativa em que apenas os animais compreendem uns aos outros. A comunicação entre eles é fluente, mas os seres humanos não são capazes de entendê-los. Nesse universo diegético, os animais, embora antropomorfizados em comportamento e emoções, ainda são percebidos pelos humanos como meros animais, o que reforça uma separação clara entre os dois mundos e permite o desenvolvimento de situações cômicas e críticas dentro dessa regra específica.

O suspense cômico se manifesta na própria estrutura narrativa da animação. Quando o grupo de animais deixa o conforto do zoológico e é lançado em ambientes desconhecidos, primeiro a cidade, depois a selva, o espectador já pressupõe que eles conseguirão sobreviver fora do ambiente luxuoso e protegido em que viviam. No entanto, a expectativa gira em torno do "como" essa sobrevivência acontecerá. Essa incerteza é explorada de maneira cômica, especialmente nas tentativas desajeitadas de adaptação dos personagens tanto ao caos urbano quanto à vida selvagem. As dificuldades enfrentadas pelo grupo, somadas às reações exageradas e às situações inesperadas, geram momentos de humor que se baseiam justamente na tensão e no desenlace prolongado, características fundamentais do suspense cômico trabalhado por Chuck Jones.

5. ANÁLISE COMPARATIVA

Após a identificação e a análise individual das estruturas cômicas, dos mecanismos do riso e das especificidades do humor em filmes de animação, presentes em *Shrek* (2001) e *Madagascar* (2005), este capítulo dedica-se à realização de uma análise comparativa entre as duas obras. O objetivo central é evidenciar de que modo a DreamWorks Animation articulou diferentes estratégias de comicidade dentro de um mesmo contexto industrial e histórico, explorando recursos narrativos e visuais distintos para a construção do humor.

Para sistematizar essa comparação, foi elaborada um quadro analítico que organiza as observações a partir de categorias previamente discutidas ao longo da pesquisa, tais como: estruturas cômicas predominantes, mecanismos do riso segundo Henri Bergson, estratégias narrativas e humorísticas propostas por Wells e as influências dos animadores Tex Avery e Chuck Jones. Esse procedimento metodológico permite visualizar convergências e divergências entre as duas animações, oferecendo uma leitura comparativa mais clara e objetiva.

Quadro 1 - Quadro comparativo da comicidade em *Shrek* (2001) e *Madagascar* (2005)

Categorias de Análise	**Shrek (2001)**	**Madagascar (2005)**
Estruturas cômicas predominantes	• Sátira • Paródia • Peixe Fora d'Água, • Comédia Romântica	• Comédia de Conjunto • Peixe Fora d'Água • Farsa
Paul Wells e as estratégias narrativas na animação encontradas	• Surpresas mágicas • O poder da personalidade • Trocadilho visual • Expectativa e Exploração • 'Pegue isso e pinte de verde!': Avery adulto • Sobre o humor sombrio • Algumas teorias sobre comédia de personagens • A história do cão peludo • Linhas descontinuadas • Contando a mesma história de novo e de novo • A comédia de crueldade de Driessen • Tecno-risadinhas e formas pós-modernas	• Surpresas mágicas • O poder da personalidade • Trocadilho visual • Expectativa e exploração • "Espere um minuto, Chubby - você ainda não viu nem metade do repertório do garoto!": alguns bordões antigos' • Algumas teorias sobre comédia de personagens • A história do cão peludo • Linhas descontinuadas • Acidentes acontecerão • 'A visão de genitália de 40 anos é muito nojenta, é?': Humor autoconsciente • Tudo pode significar seu oposto • Yabba-Dabba-Do!!! • Contando repetidamente • Tecno-risadinhas e formas pós-modernas
Influências cômicas de Avery e Jones encontradas	Pouca influência direta de Avery e Jones.	Forte influência: cartoonização extrema, física impossível, timing exagerado, forte presença do humor exagerado típico de Tex Avery e Chuck Jones (timing físico, explosões narrativas).

Mecanismos do riso segundo Bergson encontrados	Todos os mecanismos foram identificados.	Todos os mecanismos foram identificados.
Função da comicidade	Satirizar padrões das estéticas tradicionais impostas pela sociedade e reproduzidos pelos Contos de Fadas e pela Disney, produzir valorização da diferença. Ressignificação do feio e celebração do amor imperfeito	Gerar caos divertido, explorar contrastes de personalidade e o reforço da convivência, da amizade e da adaptação social; leve crítica à ideia de superioridade da vida urbana em relação à vida rural. Reintegração social e harmonia entre diferenças individuais

As animações *Shrek* (2001) e *Madagascar* (2005) utilizam a comicidade como elemento estruturante de suas narrativas, ainda que a mobilizem de maneiras distintas e com finalidades diversas. Em *Shrek*, articulam-se diferentes estruturas cômicas, como o **Peixe Fora d'Água**, **a Comédia Romântica**, a **Sátira** e a **Paródia**. Contudo, é por meio da sátira e da paródia que se consolida o eixo humorístico da obra, especialmente na crítica aos modelos estéticos, narrativos e comportamentais consagrados pelos contos de fadas e amplamente difundidos pelo imaginário da Disney.

Já *Madagascar* mobiliza predominantemente as estruturas do **Peixe Fora d'Água**, da **Comédia de Conjunto** e da **Farsa**, sendo a primeira a principal responsável pela produção da comicidade. Nesse caso, o humor emerge essencialmente das interações entre os protagonistas diante de um ambiente desconhecido, cujas regras contrastam com aquelas do espaço urbano de origem, desencadeando conflitos, desajustes e obstáculos de natureza cômica.

Sob a perspectiva bergsoniana, ambas as animações acionam os cinco mecanismos do riso propostos por Henri Bergson, embora com ênfases distintas. Em *Shrek*, destaca-se o **cômico de caráter**, no qual a personalidade dos personagens constitui um elemento central da comicidade. A animação satiriza e parodia figuras típicas dos contos de fadas, sobretudo por meio dos protagonistas Shrek e Burro, cujas personalidades opostas produzem a comicidade típica da dupla. O **cômico das palavras** também assume papel relevante, manifestando-se em diálogos marcados por ironia, trocadilhos e humor de tonalidade sombria.

Em *Madagascar*, por sua vez, o cômico das palavras é menos expressivo, enquanto os demais mecanismos do riso são amplamente explorados. O **cômico de movimentos** aparece em quedas, desajeitamentos e disfarces; o **cômico das formas** manifesta-se no design caricatural e altamente expressivo dos personagens; o **cômico de situação** é recorrente em sequências construídas a partir de desastres sucessivos, organizados em um efeito de "bola de neve"; e o **cômico de caráter** evidencia-se nas fragilidades, manias e neuroses dos protagonistas, com destaque para Melman, cuja hipocondria é explorada de forma recorrente ao longo da narrativa.

No que diz respeito às estratégias narrativas e humorísticas sistematizadas por Paul Wells, dentre as vinte e cinco maneiras de provocar o riso, *Shrek* apresenta doze ocorrências expressivas, conforme indicado no Quadro 1. Destacam-se, entre elas: **o poder da personalidade**, dado o caráter marcante dos personagens; o **trocadilho visual**, especialmente na ambientação do pântano de Shrek, onde objetos cotidianos são ressignificados segundo a estética ogra; a **expectativa e exploração**, evidenciada na constante subversão dos padrões narrativos dos contos de fadas; o princípio **"Pegue isso e pinte de verde!:Avery adulto",** por meio da abordagem de temas mais maduros, como solidão, aceitação e o romance entre Shrek e Fiona; **Sobre o humor sombrio**, presente em piadas envolvendo morte e tortura; além de **algumas teorias sobre comédia de personagens**, onde os personagens apresentam as características das teorias propostas; **a história do cão peludo** e **linhas descontinuadas**, observáveis na condução narrativa da animação. Soma-se a isso o uso das **tecno-risadinhas e formas pós-modernas**, nas quais a computação gráfica em 3D não atua apenas como técnica de animação, mas como elemento potencializador do humor.

Em *Madagascar*, identificam-se quatorze das estratégias propostas por Wells, conforme Quadro 1. Destacam-se: **o poder da personalidade**, uma vez que os animais apresentam comportamentos e traços psicológicos humanizados; o **trocadilho visual**, recorrente nas sequências ambientadas na selva; a **expectativa e exploração**, sobretudo nas transformações comportamentais provocadas pelo deslocamento para o novo ambiente; em **"Espere um minuto, Chubby - você ainda não viu nem metade do repertório do garoto!": alguns bordões antigos'**, a presença de clichês do humor vaudevilliano; em algumas teorias sobre a comédia de personagens; os personagens apresentam as características propostas por Wells; **a história do cão peludo** e **linhas descontinuadas**, especialmente na subtrama dos pinguins; o princípio **acidentes acontecerão**, que estrutura grande parte da narrativa a partir de sucessões de eventos cômicos; em **'A visão de genitália de 40 anos é muito nojenta, é?': Humor autoconsciente é** evidenciado principalmente na exposição da hipocondria de Melman; em **tudo pode significar seu oposto**, frequente nos diálogos; o recurso **Yabba-Dabba-Do!!!,** também aparece com frequência, herança do humor de Tex Avery e Chuck Jones; e, por fim, as **tecno-risadinhas e formas pós-modernas**, nas quais a computação gráfica é explorada como ferramenta expressiva do humor.

No que se refere às influências de Tex Avery e Chuck Jones, embora *Shrek* apresente traços pontuais associados a esses animadores, tais influências não se mostram expressivas no conjunto da obra. *Madagascar*, em contrapartida, evidencia de forma mais clara essa herança,

sobretudo nas reações exageradas, no ritmo acelerado e na expressividade caricatural dos personagens.

Por fim, embora ambas as animações adotem a comédia como gênero predominante, suas funções narrativas e discursivas divergem significativamente. *Shrek* utiliza o humor não apenas como entretenimento, mas como instrumento crítico, questionando padrões culturais e estéticos, ressignificando o "feio" e problematizando representações idealizadas do amor romântico. *Madagascar*, por sua vez, emprega o humor como estratégia para explorar o caos, a adaptação social e a dinâmica grupal, enfatizando valores como a amizade e insinuando, ainda que de forma sutil, uma crítica à suposta superioridade da vida urbana em relação ao ambiente natural.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa começou com uma pergunta bastante simples, mas também bastante curiosa: como a comédia funciona nas animações *Shrek* (2001) e *Madagascar* (2005), produzidas pela DreamWorks Animation? A partir dessa inquietação, o objetivo foi investigar quais elementos cômicos estruturam essas narrativas e de que forma eles contribuem para provocar o riso. Para isso, foi realizada uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório, baseada em revisão bibliográfica sobre humor, comédia e riso, combinada com a análise fílmica das duas animações, levando em consideração tanto as estruturas cômicas quanto as particularidades da linguagem da animação.

Ao longo do processo, foi possível identificar, organizar e comparar diferentes estratégias de comicidade presentes nas duas obras. Assim, pode-se afirmar que o objetivo da pesquisa foi alcançado, já que as análises permitiram observar tanto as semelhanças quanto as especificidades de cada animação na forma de construir o humor.

Uma das principais constatações foi que o riso nessas obras não nasce de um único recurso, mas da combinação de vários elementos cômicos. Paródia, sátira, humor físico, inversão de expectativas, exagero e personagens com traços cômicos marcantes aparecem como ingredientes fundamentais dessa construção humorística.

Outro aspecto importante foi perceber como muitos dos mecanismos do riso descritos por Henri Bergson continuam bastante atuais. O cômico de caráter, o cômico de situação e o cômico de movimento aparecem com frequência nas duas animações analisadas. Ao mesmo tempo, a linguagem da animação permite ampliar essas estratégias, explorando deformações corporais, exageros visuais e movimentos impossíveis no mundo real, algo que a animação faz com grande liberdade e, muitas vezes, com resultados bastante engraçados.

Ao longo deste percurso, a pesquisa também acabou se tornando uma descoberta sobre a complexidade da escrita cômica. Fazer rir pode parecer algo simples quando estamos assistindo a um filme, mas o processo de construção do humor é tudo, menos improvisado. Ele envolve ritmo narrativo, construção de personagens, domínio de diferentes estratégias cômicas e um cuidado preciso com a estrutura da narrativa. No caso de Shrek, por exemplo, a sátira mostra como o humor pode ir além da diversão, funcionando também como uma forma de crítica e reflexão ao brincar com convenções clássicas dos contos de fadas. Entender esses mecanismos também significa reconhecer que a comédia possui um valor artístico e narrativo muitas vezes subestimado.

A pesquisa também revelou algo que talvez não seja tão surpreendente. Embora o humor esteja presente em grande parte das produções audiovisuais, o estudo da comédia, especialmente na animação — até onde pudemos verificar —, ainda ocupa um espaço relativamente pequeno na produção acadêmica brasileira. Por isso, este trabalho busca contribuir para ampliar essa discussão, aproximando a teoria do riso das análises de narrativa audiovisual e da linguagem da animação.

Além das contribuições acadêmicas, esta pesquisa teve um impacto muito pessoal em minha própria trajetória. Como pesquisadora e criadora interessada na escrita de humor para o audiovisual, este estudo me permitiu olhar de forma mais atenta para os mecanismos que estruturam a comicidade nas narrativas animadas. O que começou como uma curiosidade sobre o humor nas animações acabou se transformando em um aprofundamento teórico que ampliou tanto meu olhar crítico quanto meu repertório criativo.

Durante o desenvolvimento da pesquisa, vivi também uma experiência profissional bastante significativa. Fui selecionada para integrar a sala de roteiro da sitcom *Vai que Cola* (2013) em sua décima segunda temporada. De certa forma, esta pesquisa teve um papel importante nesse processo, já que o conhecimento que eu vinha desenvolvendo sobre estruturas cômicas e mecanismos do humor acabou se tornando um diferencial. Em vários momentos da escrita dos roteiros, recorri à própria pesquisa para pensar soluções cômicas que dialogassem com o estilo da série. Um exemplo, foi o episódio *O assassinato no expresso Santa Cruz* (2024), construído a partir da paródia do romance *O assassinato no Expresso Oriente* (1934), de Agatha Christie.

Além disso, o estudo também ampliou minha capacidade de identificar e aplicar diferentes formas de comicidade na criação de histórias. A partir desse repertório, venho desenvolvendo alguns projetos autorais de comédia, entre eles uma série de sitcom em formato de mocumentário, duas séries de sitcom, um longa-metragem de comédia romântica e um longa-metragem de animação. Até o momento da conclusão desta pesquisa, esses projetos ainda não foram produzidos, mas continuam em desenvolvimento.

Espera-se que esta investigação também possa dialogar com profissionais do audiovisual, especialmente roteiristas, animadores e criadores interessados em compreender melhor como o humor pode ser construído nas narrativas. Ao destacar diferentes estratégias cômicas presentes nas obras analisadas, o estudo busca oferecer referências que possam inspirar processos criativos.

Como toda pesquisa, esta também apresentou algumas limitações. A análise foi concentrada em apenas duas animações, embora a proposta inicial incluísse um número maior de obras da DreamWorks Animation. Essa escolha foi feita principalmente em função do tempo disponível para a realização da pesquisa, o que acabou exigindo um recorte mais específico. Além disso, o foco em produções de um único estúdio limita a possibilidade de generalizar os resultados para todo o universo da animação contemporânea. Por se tratar de uma pesquisa qualitativa, as interpretações apresentadas também não pretendem esgotar todas as possíveis leituras das obras analisadas.

Essas limitações, no entanto, também abrem espaço para novas investigações. Pesquisas futuras podem ampliar o corpus de análise, incluindo animações de outros estúdios e contextos culturais, o que permitiria comparações mais amplas entre diferentes estilos de humor. Outra possibilidade interessante seria investigar a recepção do humor nas animações, observando como diferentes públicos interpretam e respondem às estratégias cômicas presentes nessas narrativas. Também há espaço para aprofundar estudos sobre a escrita de humor no roteiro de animação, aproximando ainda mais o campo acadêmico da prática profissional do audiovisual.

Assim, esta pesquisa talvez tenha respondido à pergunta inicial, mas também busca abrir caminhos para novas reflexões sobre o humor nas animações. Se o estudo começou com uma pergunta sobre como o riso se constrói nessas narrativas, ele se encerra com a certeza de que ainda há muito a investigar. Talvez seja justamente essa abertura para novas perguntas que torna o estudo da comédia tão instigante quanto o próprio riso que ela provoca.

7. REFERÊNCIAS

ADAMSON, Joe. **Tex Avery: King of Cartoons**. New York: Popular Library Edition, 1975.

ARISTÓTELES. **Poética**: Tradução, textos adicionais e notas Edson Bini. 1. ed. São Paulo: Edipro, 2011.

ATTARDO, Salvatore. **Encyclopedia of humor studies**. USA: Sage Publications, 2014.

BERGSON, Henri. **O Riso: Ensaio sobre o significado do cômico.** São Paulo: Edipro, 2018.

BLAKE, Marc; **Writing the Comedy Movie**. USA: Bloomsbury Academic, 2016.

BREMMER, Jan N.; ROODENBURG, Herman (org.). **Uma história cultural do humor**. Rio de Janeiro: Record, 2000.

CHAW, Walter. Tall Order: FFC Interviews Eric Darnell & Tom McGrath. **Film Freak Central,** 2005. Disponível em: https://filmfreakcentral.net/2005/05/tall-order-ffc-interviews-eric-darnell-tom-mcgrath/. Acesso em: 05 maio 2025.

FURNISS, Maureen. **Chuck Jones**: Conversations. USA: University Press of Mississippi, 2005.

HARRIES, Dan. **Film Parody**. 2000. ed. Londres, England: BFI Publishing, 2000.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da paródia: Ensinamentos das formas de arte do século XX**. Baltimore, MD, USA: University of Illinois Press, 1985.

JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**: Técnica e estética através da história. 2. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

LABICHE, Eugène. **Les Suites d'un premier lit**. Paris: Michel Lévy Frères, livreiros e editores,1852.

LABICHE, Eugène. **Un chapeau de paille d'Italie**. Paris: Ligaran, 2015.

MARX, Nick; SIENKIEWICZ, Matt (ORGS.). **The comedy studies reader**. Austin, TX, USA: University of Texas Press, 2018.

MOLIÈRE. **Le Mariage forcé**. Paris: Hachette et Cie, 1867.

MOLIÈRE. **O misantropo**. Tradução de Bárbara Heliodora. São Paulo: Zahar, 2014.

MOLIÈRE. **Tartufo**. Tradução de Jaci Monteiro. São Paulo: Abril Jovem, 1976. (Coleção Teatro Vivo).

PHILLIPS, Juliano. **Escape from Zoo-York: Behind The Scenes of Madagascar.** Skwigly Online Animation Magazine, 2005. Disponível em: https://www.skwigly.co.uk/behind-the-scenes-of-madagascar/. Acesso em: 28 abr. 2025.

PROPP, Vladimir. **Comicidade e riso**. Baltimore, São Paulo: Editora Ática, 1985.

SENNA, Marcelus Gaio Silveira de. **Animação e Expressionismo**: Uma questão de linguagem, gênero e estilo. Orientador: Nilton Gonçalves Gamba Junior. 2018. 264 f. Tese (Doutorado em Design) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 7. ed. Campinas, SP: Papirus Editora, 2012.

VOYTILLA, Stuart; PETRI, Scott. **Writing the comedy film**: make 'em laugh. USA: Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2003.

WELLS, Paul. **Understanding Animation**. Londres: Routledge, 1998.

8. FILMOGRAFIA

A bela adormecida. Direção: Clyde Geronimi. Produção: Walt Disney. EUA: Walt Disney Pictures, 1959. DVD.

A bela e a fera (*Beauty and the Beast*). Direção: Gary Trousdale, Kirk Wise. Produção: Don Hahn. EUA: Walt Disney Pictures, 1991. DVD.

A fogosa Chapeuzinho Vermelho (*Red Hot Riding Hood*). Direção: Tex Avery. Produção: Fred Quimby. EUA: Metro-Goldwyn-Mayer, 1943. YouTube.

A Repossuída (*Repossessed*). Direção: Bob Logan. Produção: Bob Logan. EUA: 20th Century Fox, 1990. DVD.

ACE Ventura: Um detetive diferente. Direção: Tom Shadyac. Produção: Morgan Creek Productions. EUA: Warner Bros., 1994. DVD.

AGENTE 117: Uma aventura no Cairo (*OSS 117: Le Caire, nid d'espions*). Direção: Michel Hazanavicius. Produção: Éric Altmayer, Nicolas Altmayer. França: Gaumont, 2006. DVD.

APERTEM os cintos... o piloto sumiu! (*Airplane!*). Direção: Jim Abrahams, David Zucker, Jerry Zucker. Produção: Howard W. Koch. EUA: Paramount Pictures, 1980. DVD.

AUSTIN Powers: Um agente nada discreto (*Austin Powers: International Man of Mystery*). Direção: Jay Roach. Produção: Suzanne Todd, Demi Moore. EUA: New Line Cinema, 1997. DVD.

BAD Luck Blackie. Direção: Tex Avery. Produção: Fred Quimby. EUA: Metro-Goldwyn-Mayer, 1949. YouTube.

BRANCA de Neve e os sete anões. Direção: David Hand. Produção: Walt Disney. EUA: Walt Disney Productions, 1937. DVD.

CINDERELA. Direção: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. Produção: Walt Disney. EUA: Walt Disney Productions, 1950. DVD.

DROOPY'S: Polícia perseguida do Noroeste (*Northwest Hounded Police*). Direção: Tex Avery. Produção: Fred Quimby. EUA: Metro-Goldwyn-Mayer, 1946. YouTube.

DROOPY'S: Problema duplo (*Daredevil Droopy*). Direção: Tex Avery. Produção: Fred Quimby. EUA: Metro-Goldwyn-Mayer, 1951. YouTube.

DUCK Amuck. Direção: Chuck Jones. Produção: Edward Selzer. EUA: Warner Bros. Cartoons, 1953. DVD.

HAREDEVIL Hare. Direção: Chuck Jones. Produção: Edward Selzer. EUA: Warner Bros. Cartoons, 1948. DVD.

ISTO é Spinal Tap (*This Is Spinal Tap*). Direção: Rob Reiner. Produção: Karen Murphy. EUA: Embassy Pictures, 1984. DVD.

MADAGASCAR. Direção: Eric Darnell, Tom McGrath. Produção: Mireille Soria, Jeffrey Katzenberg. EUA: DreamWorks Animation, 2005. GloboPlay.

MONTY Python em busca do cálice sagrado (*Monty Python and the Holy Grail*). Direção: Terry Gilliam, Terry Jones. Produção: Mark Forstater. Reino Unido: Python Pictures, 1975. DVD.

O leão que tinha medo de ratos (*King-Size Canary*). Direção: Tex Avery. Produção: Fred Quimby. EUA: Metro-Goldwyn-Mayer, 1947. YouTube.

O show de Truman (*The Truman Show*). Direção: Peter Weir. Produção: Scott Rudin, Andrew Niccol, Edward Feldman. EUA: Paramount Pictures, 1998. DVD.

ONE Froggy Evening. Direção: Chuck Jones. Produção: Edward Selzer. EUA: Warner Bros. Cartoons, 1955. YouTube.

RABBIT Fire. Direção: Chuck Jones. Produção: Edward Selzer. EUA: Warner Bros. Cartoons, 1951. YouTube.

RABBIT of Seville. Direção: Chuck Jones. Produção: Edward Selzer. EUA: Warner Bros. Cartoons, 1950. Youtube.

SENHORITA Curva (*Little Rural Riding Hood*). Direção: Tex Avery. Produção: Fred Quimby. EUA: Metro-Goldwyn-Mayer, 1949. YouTube.

SEXTA-FEIRA muito louca (*Freaky Friday*). Direção: Mark Waters. Produção: Andrew Gunn. EUA: Walt Disney Pictures, 2003. DVD.

SHREK. Direção: Andrew Adamson, Vicky Jenson. Produção: Jeffrey Katzenberg, Aron Warner. EUA: DreamWorks Animation, 2001. Netflix.

THE Cat That Hated People. Direção: Tex Avery. Produção: Fred Quimby. EUA: Metro-Goldwyn-Mayer, 1948. YouTube.

THE House of Tomorrow. Direção: Tex Avery. Produção: Fred Quimby. EUA: Metro-Goldwyn-Mayer, 1949. YouTube.

TODO mundo em pânico (*Scary Movie*). Direção: Keenen Ivory Wayans. Produção: Eric L. Gold, Lee R. Mayes. EUA: Dimension Films, 2000. DVD.

WHAT'S Opera, Doc?. Direção: Chuck Jones. Produção: Edward Selzer. EUA: Warner Bros. Cartoons, 1957. DVD.