

Filipe Aguiar Cargnin

***FRAMEWORK* CONCEITUAL PARA A PRODUÇÃO DO HUMOR
VISUAL NO DESIGN DE ANIMAÇÕES PARA CRIANÇAS**

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina para obtenção do Grau de Mestre em Design.

Orientador:
Prof. Dr. Gilson Braviano

Florianópolis
2019

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor
através do Programa de Geração Automática da
Biblioteca Universitária da UFSC.

Cargnin, Filipe Aguiar

Framework conceitual para a produção do humor
visual no design de animações para crianças / Filipe
Aguiar Cargnin ; orientador, Gilson Braviano , 2019.
235 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de
Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão,
Programa de Pós-Graduação em Design, Florianópolis,
2019.

Inclui referências.

1. Design. 2. Animação. 3. Humor infantil. I. ,
Gilson Braviano. II. Universidade Federal de Santa
Catarina. Programa de Pós-Graduação em Design. III.
Título.

Filipe Aguiar Cargnin

**FRAMEWORK CONCEITUAL PARA A PRODUÇÃO DO HUMOR
VISUAL NO DESIGN DE ANIMAÇÕES PARA CRIANÇAS**

Esta Dissertação foi julgada adequada para obtenção do Título de
“Mestre” e aprovada em sua forma final pelo Programa de Pós-
Graduação em Design.

Florianópolis, 20 de maio de 2019.

Prof. Milton Luiz Horn Vieira, Dr. Eng.
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof. Gilson Braviano, Dr.
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Berenice Santos Gonçalves, Dr.^a
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Sérgio Nesteriuk Gallo, Dr. (videoconferência)
Universidade Anhembi Morumbi

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Murilo e Zulamar, exemplos de integridade e excelência em suas áreas de atuação, por sempre me incentivarem a perserguir meus objetivos acadêmicos e profissionais.

Ao meu orientador, Gilson Braviano, por ter aceitado embarcar na desafiadora jornada que foi estudar um assunto tão inusitado, contribuindo com o seu conhecimento profundo acerca da metodologia científica e do que é necessário para ser um bom pesquisador.

A todos aqueles que, de alguma forma, contribuíram para que eu atingisse os meus objetivos, em especial, aos meus queridos amigos, Francine, Ana, Anelise, Alexandra, e ao meu companheiro, Lantier.

Ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina e à CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, pela oportunidade de contribuir com a pesquisa nas áreas do design e da animação.

Por fim, a todos os docentes que fizeram parte da minha jornada acadêmica, compartilhando as suas inestimáveis experiências e mostrando os desafios e alegrias de se buscar o conhecimento.

RESUMO

A animação é uma mídia que possui uma predisposição para o humor, ao retratar universos desconhecidos, onde as regras podem ser quebradas e as impossibilidades lógicas são aceitas. Ainda que possa ser apreciada por pessoas de todas as idades, uma grande parte das animações destina-se ao público infantil. É importante, portanto, que o seu humor se adeque ao nível de desenvolvimento da criança, de forma que possa vir a ser efetivamente compreendido e apreciado. Embora os designers reconheçam o potencial do humor, o conhecimento sobre os meios de produção dele é limitado. O humor possui um potencial ainda pouco explorado, uma vez que o riso pode trazer benefícios cognitivos, emocionais, sociais e físicos para as crianças. Sendo assim, o objetivo geral desta pesquisa é propor um *framework* conceitual para a produção do humor visual no design de animações para crianças, estruturando os aspectos a serem considerados pelo(a) designer, durante a prática projetual. A criação desse *framework* seguiu as etapas: (1) mapeamento das fontes de dados, que envolveu uma revisão integrativa da literatura e a seleção de episódios de séries animadas para codificação; (2) leitura e análise das fontes de dados selecionadas; (3) identificação de termos relevantes; (4) integração de termos correlatos; (5) definição dos conceitos criados a partir dos termos resultantes; (6) categorização dos conceitos em eixos temáticos; (7) síntese dos conceitos e (8) verificação do *framework*, com base na opinião de profissionais da área. A partir da revisão sistemática da literatura realizada sobre a produção, compreensão e apreciação do humor visual pela criança, constatou-se a importância dos aspectos cognitivos da experiência humorística, que é gerada a partir da identificação de uma incongruência, ou seja, da associação de elementos habitualmente incompatíveis. Percebeu-se que essa incongruência deve estar inserida em um contexto lúdico, que pode ser evidenciado por diversos sinais comunicativos, sendo o riso um dos mais importantes. A análise das animações, por sua vez, evidenciou a predisposição dessa mídia para o humor, uma vez que ele esteve presente em praticamente todos os episódios selecionados. Por meio de exemplos extraídos das animações, demonstrou-se a utilização de nove técnicas para a produção de incongruências visuais: contraste, desarranjo, distorção, exagero, exclusão, infortúnio, repetição, transposição e travessura. Observou-se, também, que muitos dos eventos humorís-

ticos visuais identificados nessas animações apresentaram componentes agressivos. A partir dos dados obtidos no decorrer da revisão integrativa da literatura e da análise das animações selecionadas, foram identificados 72 termos relevantes para a produção do humor visual em animações para crianças. Os conceitos elaborados a partir dos termos identificados foram definidos de acordo com suas principais características e componentes, dentro do contexto da produção do humor visual no design de animações para crianças, e passaram a integrar o *framework* conceitual proposto, que é constituído por dois componentes, um textual e outro visual.

Palavras-chave: Animação. Design. Humor infantil.

ABSTRACT

Animation is a medium that has a predisposition to humor, while portraying unknown universes, where rules can be broken and logical impossibilities are accepted. Although it can be enjoyed by individuals of all ages, a large part of the animations is aimed at children. Its humor, therefore, should be appropriate to the child's level of development, so that it can be understood and appreciated. Although designers acknowledge the potential of humor, their understanding about the methods of its production are limited. Humor has a potential that is yet unexplored, since laughter can bring cognitive, emotional, social, and physical benefits to children. Thus, the objective of this research is to propose a conceptual framework for the production of visual humor when designing animations for children. The development of the framework followed eight steps: 1) mapping of data sources, which involved an integrative review of the literature and the selection of episodes of animated series for coding; (2) reading and analysis of selected data sources; (3) identification of relevant terms; (4) integration of related terms; (5) elaboration of the resulting terms into concepts; (6) categorization of concepts into thematic axes; (7) synthesis of concepts and (8) verification of the framework, based on the opinion of professionals of the field. The systematic review of the literature on the production, comprehension and appreciation of visual humor by the child showed the importance of the cognitive aspects of the humorous experience, which is generated from the identification of an incongruity, that is, the association of usually incompatible elements. It was noticed that this incongruence should be inserted in a playful context, which can be evidenced by many communicative signals, with laughter being one of the most important. The analysis of the animations, in turn, further evidenced the predisposition of this medium to humor. By means of examples extracted from the animations, nine techniques for the production of visual incongruities were demonstrated: contrast, disarrangement, distortion, exaggeration, exclusion, misfortune, repetition, transposition and mischief. It was observed, too, that many of the visual humorous events identified presented aggressive components. From the data obtained in the course of the integrative literature review and the analysis of the selected animations, it was identified 72 relevant terms for the production of visual humor in

animations for children. The concepts elaborated from these terms were defined according to its main characteristics and components, in the context of the production of visual humor when designing animations for children, integrating the proposed conceptual framework, which consists of two components, a textual one and a visual one.

Keywords: Animation. Design. Children's humor.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Enfoque do estudo	27
Figura 2 – Exemplo de humor visual em uma animação.....	29
Figura 3 – Componentes essenciais da experiência humorística	30
Figura 4 – Exemplo de resolução	37
Figura 5 – <i>Peekaboo</i>	39
Figura 6 – Exemplo de incongruência conceitual.....	43
Figura 7 – Exemplo de sinal comunicativo.....	47
Figura 8 – Animação tradicional.....	54
Figura 9 – <i>Stop motion</i>	54
Figura 10 – Animação tridimensional.....	55
Figura 11 – Espaço em profundidade.....	56
Figura 12 – Espaço plano.....	56
Figura 13 – Espaço limitado	57
Figura 14 – Espaço ambíguo	57
Figura 15 – Borda.....	58
Figura 16 – Contorno.....	58
Figura 17 – Fechamento.....	59
Figura 18 – Intersecção	59
Figura 19 – Objeto visto à distância	60
Figura 20 – Eixo invisível.....	60
Figura 21 – Rastro.....	60
Figura 22 – Forma quadrangular	61
Figura 23 – Forma circular.....	61
Figura 24 – Forma triangular.....	62
Figura 25 – Combinação de formas.....	62
Figura 26 – Atração por áreas iluminadas	63
Figura 27 – Quantidade de luz projetada.....	63
Figura 28 – Significados associado às cores	64
Figura 29 – Círculo cromático	65
Figura 30 – Movimento complexo	66
Figura 31 – Ritmo criado por objetos estacionários.....	67
Figura 32 – Exemplo de arte conceitual.....	69
Figura 33 – Exemplo de guia de estilo visual.....	70

Figura 34 – Trecho extraído de um <i>color script</i>	70
Figura 35 – Trecho extraído de um <i>storyboard</i>	71
Figura 36 – Modelo virtual.....	72
Figura 37 – Marionete com armadura de metal.....	72
Figura 38 – Processo de animação tradicional.....	73
Figura 39 – Exemplo de <i>clean-up</i>	74
Figura 40 – Exemplo de acabamento à tinta	74
Figura 41 – Animação utilizando a técnica de <i>stop motion</i>	75
Figura 42 – <i>Foley</i>	77
Figura 43 – Humorous Phases of Funny Faces.....	78
Figura 44 – Gato Félix.....	79
Figura 45 – Exemplo de metamorfose	80
Figura 46 – Exemplo de antropomorfismo	81
Figura 47 – Exemplo de subversão das leis da física	82
Figura 48 – Exemplo do uso da violência.....	82
Figura 49 – Exemplo de reflexividade.....	83
Figura 50 – Exemplo de exagero.....	84
Figura 51 – <i>Framework</i> para a criação de infográficos interativos .	89
Figura 52 – Etapas da metodologia do estudo.....	90
Figura 53 – Etapas da revisão sistemática	95
Figura 54 – Exemplo de fichamento.....	96
Figura 55 – Estudos selecionados na revisão narrativa	98
Figura 56 – Estudos obtidos na revisão integrativa da literatura....	99
Figura 57 – Etapas da análise de conteúdo.....	100
Figura 58 – Codificação das animações	105
Figura 59 – Quantidade de publicações por década.....	107
Figura 60 – Países de origem dos artigos	108
Figura 61 – Número de pesquisas x idade dos participantes.....	109
Figura 62 – Número de pesquisas x sexo dos participantes.....	110
Figura 63 – Número de artigos x método de coleta de dados.....	110
Figura 64 – Número de artigos x pressupostos teóricos.....	111
Figura 65 – Número de artigos x aspecto do humor estudado.....	112
Figura 66 – Número de artigos x estímulo visual.....	112
Figura 67 – Exemplo de contraste no mesmo plano	117
Figura 68 – Exemplo de contraste em planos consecutivos	117

Figura 69 – Exemplo de desarranjo	118
Figura 70 – Exemplo de distorção de formas.....	118
Figura 71 – Exemplo de distorção de movimentos	119
Figura 72 – Exemplo de exagero	119
Figura 73 - Exemplo de exagero utilizado para ênfase.....	120
Figura 74 – Exemplo de exagero de causa e consequência.....	120
Figura 75 – Exemplo de exagero na representação de emoções	121
Figura 76 – Exemplo de exclusão	121
Figura 77 – Exemplo de infortúnio.....	121
Figura 78 – Exemplo de falta de sorte.....	122
Figura 79 – Exemplo de situação embaraçosa.....	122
Figura 80 – Exemplo de repetição	123
Figura 81 – Exemplo de imitação	123
Figura 82 – Exemplo de repetição do mesmo erro.....	124
Figura 83 – Exemplo de transposição (objetos)	124
Figura 84 – Exemplo de transposição (situações)	124
Figura 85 – Exemplo de interação incongruente.....	125
Figura 86 – Exemplo de reflexividade.....	125
Figura 87 – Exemplo de travessura.....	126
Figura 88 – Frequência das técnicas de acordo com a faixa etária	127
Figura 89 – Exemplo de uso da cor.....	128
Figura 90 – Exemplo de uso da forma (aparência).....	129
Figura 91 – Exemplo de uso da forma (posicionamento).....	129
Figura 92 – Exemplo de uso da forma (expressões faciais).....	130
Figura 93 – Exemplo de uso do movimento	130
Figura 94 – Exemplo de uso do movimento para o infortúnio	131
Figura 95 – Exemplo de uso do tom.....	131
Figura 96 – Frequência dos elementos visuais de acordo com a faixa etária.....	132
Figura 97 – Exemplo de incongruência perceptual.....	133
Figura 98 – Exemplo de incongruência lógica	133
Figura 99 – Frequência dos tipos de incongruência de acordo com a faixa etária.....	134
Figura 100 – Exemplo de agressividade.....	135
Figura 101 – Outro exemplo de agressividade.....	135

Figura 102 – Frequência da presença ou ausência de agressividade de acordo com a faixa etária.....	136
Figura 103 – Exemplo de conteúdo sexual.....	137
Figura 104 – Exemplo de conteúdo escatológico	137
Figura 105 – Frequência da presença ou ausência de conteúdo sexual ou escatológico de acordo com a faixa etária.....	138
Figura 106 – Componente visual do <i>framework</i> conceitual.....	151
Figura 107 – Grau de conhecimento dos profissionais.....	153

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Caracterização da pesquisa.....	26
Quadro 2 – Procedimentos metodológicos de acordo com os objetivos específicos da pesquisa	87
Quadro 3 – Termos selecionados	94
Quadro 4 – Canais infantis distribuídos em território nacional	101
Quadro 5 – Séries animadas selecionadas.....	102
Quadro 6 – Episódios selecionados.....	103
Quadro 7 – Técnicas utilizadas para a produção do humor	116
Quadro 8 – Elementos visuais básicos da animação.....	128
Quadro 9 – Termos identificados de acordo com a procedência....	142
Quadro 10 – Integração de termos correlatos.....	143
Quadro 11 – Exemplo de conceito elaborado	144
Quadro 12 – Categorização dos conceitos.....	144
Quadro 13 – Conceitos do eixo do estímulo	145
Quadro 14 – Elementos visuais básicos (subconceitos).....	146
Quadro 15 – Técnicas (subconceitos)	147
Quadro 16 – Conceitos do eixo do contexto	148
Quadro 17 – Conceitos do eixo da criança.....	149
Quadro 18 – Conceitos do eixo do processo.....	149
Quadro 19 – Conceitos do eixo da resposta.....	150

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Número de eventos humorísticos visuais de acordo com a técnica utilizada.....	126
Tabela 2 – Número de eventos humorísticos visuais de acordo com o elemento visual responsável pelo humor.....	131

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	21
1.1 OBJETIVOS.....	23
1.1.1 Objetivo geral.....	23
1.1.2 Objetivos específicos.....	23
1.2 JUSTIFICATIVA E RELEVÂNCIA	23
1.3 ADERÊNCIA AO PROGRAMA	25
1.4 ABORDAGEM METODOLÓGICA.....	25
1.5 DELIMITAÇÃO DO ESTUDO	26
1.6 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO	28
2 HUMOR.....	29
2.1 AS TEORIAS SOBRE O HUMOR	30
2.1.1 Teoria da superioridade	31
2.1.2 Teoria do alívio	33
2.1.3 Teoria da incongruência	35
2.2 O DESENVOLVIMENTO DO HUMOR INFANTIL.....	38
2.2.1 As primeiras manifestações do humor	38
2.2.2 Aspectos cognitivos.....	40
2.2.3 Aspectos sociais	46
2.2.4 Aspectos emocionais	49
2.3 CONSIDERAÇÕES SOBRE O CAPÍTULO	51
3 DESIGN DE ANIMAÇÕES	53
3.1 ELEMENTOS VISUAIS BÁSICOS.....	55
3.1.1 Espaço	56
3.1.2 Linha.....	58
3.1.3 Forma.....	61
3.1.4 Tom.....	62
3.1.5 Cor	64

3.1.6 Movimento	65
3.1.7 Ritmo.....	67
3.2 ETAPAS DA CRIAÇÃO DE UMA ANIMAÇÃO	68
3.2.1 Desenvolvimento.....	68
3.2.2 Pré-produção	69
3.2.3 Produção.....	73
3.2.4 Pós-produção	76
3.3 ANIMAÇÃO E HUMOR.....	77
3.3.1 As origens cômicas da animação	78
3.3.2 Metamorfose	79
3.3.3 Subversão	81
3.3.4 Exagero.....	83
3.4 CONSIDERAÇÕES SOBRE O CAPÍTULO	84
4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	87
4.1 CRIAÇÃO DO <i>FRAMEWORK</i> CONCEITUAL	87
4.1.1 Mapeamento das fontes de dados	90
4.1.2 Leitura e análise das fontes de dados	90
4.1.3 Identificação de termos relevantes	91
4.1.4 Integração de termos correlatos	91
4.1.5 Definição dos conceitos.....	91
4.1.6 Categorização dos conceitos.....	92
4.1.7 Síntese dos conceitos	92
4.1.8 Verificação do <i>framework</i>	92
4.2 REVISÃO INTEGRATIVA DA LITERATURA.....	93
4.2.1 Revisão sistemática	93
4.2.2 Revisão narrativa	98
4.3 SELEÇÃO E ANÁLISE DE ANIMAÇÕES.....	99
4.3.1 Seleção das animações	100

4.3.2 Criação do referencial de codificação	103
4.3.3 Codificação das animações.....	104
4.3.4 Análise dos dados	106
5 SÍNTESE QUANTITATIVA DA REVISÃO SISTEMÁTICA.....	107
6 ANÁLISE DAS ANIMAÇÕES.....	115
6.1 TÉCNICA UTILIZADA PARA A PRODUÇÃO DO HUMOR.....	116
6.2 ELEMENTO VISUAL RESPONSÁVEL PELO HUMOR.....	127
6.3 TIPO DE INCONGRUÊNCIA	132
6.4 PRESENÇA DE AGRESSIVIDADE	134
6.5 PRESENÇA DE CONTEÚDO SEXUAL OU ESCATOLÓGICO	136
6.6 DISCUSSÃO	138
7 PROPOSTA DE <i>FRAMEWORK</i> CONCEITUAL	141
7.1 IDENTIFICAÇÃO DE TERMOS RELEVANTES.....	141
7.2 INTEGRAÇÃO DE TERMOS CORRELATOS	142
7.3 DEFINIÇÃO DOS CONCEITOS	143
7.4 CATEGORIZAÇÃO DOS CONCEITOS.....	144
7.5 SÍNTESE DOS CONCEITOS	145
7.5.1 Componente textual	145
7.5.2 Componente visual.....	150
7.6 VERIFICAÇÃO DO <i>FRAMEWORK</i>	152
7.7 DISCUSSÃO	154
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	157
8.1 SUGESTÕES PARA ESTUDOS FUTUROS.....	159
REFERÊNCIAS	161
APÊNDICE A – PROTOCOLO DA REVISÃO SISTEMÁTICA.....	177
APÊNDICE B – REFERÊNCIAS SELECIONADAS.....	183
APÊNDICE C – FICHAMENTOS	187
APÊNDICE D – INDICADORES BIBLIOMÉTRICOS	203

APÊNDICE E - SÉRIES ANIMADAS IDENTIFICADAS.....	205
APÊNDICE F - DESCRIÇÃO DAS ANIMAÇÕES SELECIONADAS .	207
APÊNDICE G - DEFINIÇÃO DOS CONCEITOS	213
APÊNDICE H - QUESTIONÁRIO APLICADO	217
APÊNDICE I - RESPOSTAS COMPLETAS DOS PROFISSIONAIS.	221

1 INTRODUÇÃO

Durante séculos, na história do pensamento ocidental, o humor esteve associado a conceitos negativos, em oposição ao belo, ao sublime e ao elevado (SANTOS, 2012). Na medida em que o riso é acompanhado da renúncia momentânea ao autocontrole e resulta da subversão de expectativas, não surpreende o fato de muitas sociedades terem contemplado o humor com desprezo (MORREALL, 2009). Essa rejeição se torna evidente ao se examinar duas das maiores fontes de conhecimento da cultura ocidental, a filosofia grega e a bíblia. Aristóteles, por exemplo, descreve a comédia como a imitação das ações de homens inferiores, ao contrário da tragédia, que busca imitar os feitos e atitudes dos heróis (SANTOS, 2012).

No campo do design, o potencial do humor permaneceu inexplorado durante décadas, possivelmente, por causa da origem da profissão, que foi marcada pela aplicação de princípios funcionalistas, disseminados pelos integrantes da Bauhaus¹ e da Escola de Ulm² (BÜRDEK, 2015; CARDOSO, 2008). A convicção de que a forma ideal de um objeto deveria ser determinada pela sua função impeliu muitos dos primeiros designers a se concentrarem nos aspectos ergonômicos, produtivos e de uso.

A animação, no entanto, é uma mídia que possui uma predisposição para o humor (WELLS, 1998), pois retrata universos desconhecidos, onde as regras podem ser quebradas e as impossibilidades lógicas são aceitas. Animais falam e agem como humanos. Carros, luminárias e até mesmo os sentimentos ganham vida. As personagens animadas costumam ser obstinadas e suas ações desmedidas. Suas falhas as tornam humanas e a identificação dessa humanidade é exteriorizada por meio do riso.

Ainda que possa ser apreciada por pessoas de todas as idades, muitas das animações destinam-se ao público infantil. É importante, portanto, que o humor presente nelas se adeque ao nível de

¹ A Bauhaus (*Staatliches-Bauhaus*, em alemão) é reconhecida como a primeira escola de design do mundo, fundada por Walter Gropius, em 1919 (CARDOSO, 2008).

² A Escola de Ulm (*Hochschule für Gestaltung Ulm*, em alemão) foi fundada em 1953, com o objetivo de promover os princípios estabelecidos pela Bauhaus (CARDOSO, 2008).

desenvolvimento da criança, de forma que possa vir a ser efetivamente compreendido e apreciado (LOIZOU; KYRIAKOU, 2016).

O humor pode trazer benefícios cognitivos, emocionais, sociais e físicos para as crianças. Ele estimula a criatividade, na medida em que exige a apreciação de múltiplas soluções e o entendimento de ideias contraditórias, promovendo o pensamento divergente (ZIV, 1976, 1983, 1989). Além disso, o riso atua como um barreira contra emoções negativas como a raiva e o medo, que são responsáveis pela supressão da criatividade, uma vez que tendem a estreitar o foco da atenção a tarefas específicas (MORREALL, 2009; MARTIN, 2007). O humor desenvolve o pensamento crítico, ao refletir as contradições da sociedade e do ser humano, servindo não somente ao “entretenimento alienado e inconsequente, mas também para fustigar as ideias estabelecidas, para criticar os modismos e para denunciar a hipocrisia” (SANTOS, 2012, p. 44).

Em relação à sua função emocional, o humor permite que eventos traumáticos e estressantes sejam acessados a partir de novas perspectivas e reavaliados como oportunidades ou desafios (DOWLING, 2014; MARTIN, 2007). Alguns estudos envolvendo indivíduos que sobreviveram a adversidades extremas revelam que ridicularizar os opressores e as dificuldades enfrentadas é um meio importante para engendrar emoções positivas e manter o moral do grupo (MARTIN, 2007). Dessa forma, o humor pode auxiliar as crianças a lidarem com o estresse e o desconhecido (GURILLO, 2015), empoderando-as para superar os desafios da infância.

O humor é um fenômeno social (CHAPMAN, 1976), que contribui para a coesão interna de um grupo, visto que seus integrantes descobrem, ao rir de uma mesma piada, atribuírem os mesmos significados e valores às mesmas coisas. Segundo McGhee (1989), ele está associado à competência social da criança, uma vez que pode ser empregado com o intuito de atrair ou manter a atenção e expressar opiniões ou questionamentos difíceis de serem exteriorizados de outros modos, criando um ambiente favorável a todas as formas de comunicação.

O humor ainda apresenta consequências positivas para a saúde física das crianças. O riso é acompanhado de uma série de alterações bioquímicas nos sistemas nervoso e endócrino (MARTIN, 2007), responsáveis pela redução da pressão sanguínea, da frequência cardíaca e da tensão muscular, além de combater o estresse e ampliar a atuação do sistema imunológico (MORREALL, 2009).

Em vista da predisposição da animação para o humor e dos benefícios relacionados ao riso, este estudo busca responder ao seguinte problema de pesquisa: *como produzir o humor visual no design de animações para crianças?* Para responder a essa questão, foram traçados os objetivos apresentados a seguir.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo geral

Propor um *framework* conceitual para a produção do humor visual no design de animações para crianças.

1.1.2 Objetivos específicos

- Identificar as causas do riso, com foco no estudo do humor visual infantil;
- Determinar o potencial dos elementos visuais da animação para o humor;
- Estruturar os conceitos associados à produção do humor em animações para crianças e as relações entre eles;
- Verificar a estrutura criada, com base na avaliação de profissionais da área.

1.2 JUSTIFICATIVA E RELEVÂNCIA

A animação é uma mídia que possui um grande potencial expressivo, narrativo e comunicacional, permitindo contar histórias que envolvem a sensibilidade do espectador e o fazem vivenciar emoções como o medo, a raiva e a compaixão. Ao identificar-se com personagens como Gumball³ e Star Butterfly⁴, a criança exercita a sua imaginação, experienciando situações tanto habituais como inusitadas, que a auxiliam na difícil tarefa de dar sentido ao mundo à sua volta. A criança passa uma parte considerável de seu tempo em contato com animações dos mais diferentes estilos visuais e narrativos, enquanto assiste televisão, acessa a internet e as redes sociais, utiliza aplicativos para celulares e *tablets* e interage com

³ Gumball é um dos protagonistas da série *O Incrível Mundo de Gumball*.

⁴ Star Butterfly é uma das protagonistas da série *Star vs. As Forças do Mal*.

livros e jogos digitais. Sendo assim, a influência que a animação exerce na vida das crianças legitima os esforços acadêmicos empreendidos com o intuito de aprofundar o conhecimento acerca dessa mídia e de seus elementos constitutivos.

Uma vez que a animação apresenta uma predisposição para o humor, é de fundamental importância o estudo das causas e consequências do riso. Ainda que o humor possa trazer uma série de benefícios cognitivos, emocionais, sociais e físicos, como apontado anteriormente, “não se conclui daí que o riso seja sempre justo, nem que se inspire numa ideia de benevolência ou mesmo de equidade” (BERGSON, 1983, p. 100). Para que haja a percepção do humor, é necessário um distanciamento emocional em relação ao objeto do riso. “O cômico exige algo como certa anestesia momentânea do coração para produzir todo o seu efeito” (Ibid., p. 13). Se algo nos inspira piedade, por exemplo, é preciso que esqueçamos esse sentimento por alguns instantes, para que se manifeste o riso. Esse distanciamento permite a assimilação de ideias preconceituosas, sem que elas sejam devidamente avaliadas (MORREALL, 2009). Formas agressivas de humor podem ser utilizadas com o intuito de coagir indivíduos a se adequarem a certos comportamentos (MARTIN, 2007), ao caçoar de ações e particularidades que desviam das normas aceitas pelo grupo, como é o caso das piadas sexistas, racistas e homofóbicas. O estudo aprofundado dos diferentes aspectos relacionados ao humor na animação pode guiar os designers em suas escolhas projetuais, permitindo que explorem os seus benefícios e evitem os seus malefícios.

Embora os designers reconheçam o potencial do humor, o conhecimento sobre os meios de produção dele é limitado (YU; NAM, 2017). Martin (2007) sugere alguns motivos para o descaso dos pesquisadores frente ao humor. Em virtude de seu caráter não sério e de sua associação com o lúdico, é possível que alguns pesquisadores considerem-no um assunto frívolo e desmerecedor de estudos acadêmicos mais aprofundados. Esse desinteresse também pode resultar da grande diversidade de estímulos e situações que provocam o riso, da falta de uma definição precisa para o humor e da abundância de teorias propostas para explicar o seu funcionamento. No entanto, uma vez que constitui um aspecto importante do convívio social e está presente em muitas das animações, o seu estudo revela-se pertinente.

1.3 ADERÊNCIA AO PROGRAMA

A temática e o escopo deste estudo adequam-se ao Programa de Pós Graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina e à linha de pesquisa Mídia, na medida em que a animação, no contexto do design, constitui um produto midiático, sendo que a sua criação compreende aspectos expressivos, comunicacionais e tecnológicos. O designer é responsável, muitas vezes, pela organização tanto do conteúdo visual quanto dos conteúdos sonoro e narrativo, ao passo que desenvolve as personagens, desenha os cenários, seleciona as músicas, elabora a estória e cria o movimento.

Por sua vez, o humor é um poderoso recurso que pode ser utilizado não apenas na criação de animações, mas também, de forma geral, no design de produtos, interfaces, sites e impressos.

1.4 ABORDAGEM METODOLÓGICA

A pesquisa científica produz um conjunto ordenado de proposições passíveis de verificação sobre o comportamento dos fenômenos. Segundo Lakatos e Marconi (2010), o conhecimento científico é factual, uma vez que os fenômenos estudados podem ser apreendidos pela experiência e observação e não apenas por meio da razão. É sistemático, visto que se trata de um saber ordenado logicamente, mediante a utilização de um método de investigação próprio que orienta as decisões do pesquisador. E é falível, dado que novas proposições e o desenvolvimento de novas técnicas podem ocasionar a revisão de ideias e conceitos, na medida em que o conhecimento científico não é definitivo.

Conforme apresenta o Quadro 1, este estudo caracteriza-se, segundo a natureza dos dados coletados, como qualitativo (GIL, 2017), visto que a subjetividade do pesquisador exerce influência na coleta de dados, exigindo que se posicione de forma reflexiva (CRESWELL, 2014). A pesquisa qualitativa é utilizada quando as variáveis estudadas não podem ser medidas facilmente e se distingue pelo método indutivo⁵, ainda que seus resultados sejam difícil-

⁵ Segundo Lakatos e Marconi (2010, p. 68), a “indução é um processo mental por intermédio do qual, partindo de dados particulares, suficientemente constatados, infere-se uma verdade geral ou universal, não contida nas partes examinadas”.

mente generalizáveis. Na análise dos dados, os pesquisadores qualitativos criam categorias e identificam temas, organizando os dados em unidades de informação cada vez mais abstratas.

Quadro 1 – Caracterização da pesquisa

Critérios	Classificação
Natureza dos dados coletados	Qualitativa
Finalidade	Prática
Objetivos gerais	Exploratória

Fonte: elaborado pelo autor, com base em Gil (2017).

Esta pesquisa caracteriza-se, segundo a sua finalidade, como aplicada, pois seus resultados possuem o propósito prático de auxiliar os designers no desenvolvimento de animações para o público infantil. Por último, este estudo caracteriza-se, segundo seus objetivos mais gerais, como exploratório (GIL, 2017), pois busca preencher lacunas no conhecimento do objeto de estudo e gerar novas hipóteses de pesquisa.

1.5 DELIMITAÇÃO DO ESTUDO

Este estudo situa-se no encontro de três esferas do conhecimento (Figura 1). A primeira esfera compreende o estudo da animação e do potencial de seus elementos constitutivos para o humor. Ainda que essa mídia seja formada por elementos visuais, sonoros e textuais, este estudo restringe-se apenas aos seus elementos visuais como a forma, a cor e o movimento.⁶

⁶ Argumenta-se que a inclusão dos elementos sonoros e textuais poderia vir a impossibilitar a realização da pesquisa, uma vez que impõe dificuldades operacionais, exigindo um tempo de realização maior.

Figura 1 – Enfoque do estudo



Fonte: elaborado pelo autor.

A segunda esfera envolve o estudo do humor e a identificação das causas e consequências do riso. Cabe ressaltar aqui o caráter subjetivo da experiência humorística, dado que uma piada pode ser considerada ofensiva para uns e inofensiva para outros, pode levar uns ao riso e outros à indiferença. “Cada época e cada povo possui seu próprio e específico sentido de humor e de cômico, que às vezes é incompreensível e inacessível em outras épocas” (PROPP, 1992, p. 32). A percepção do humor ainda varia de indivíduo para indivíduo de acordo com suas experiências pessoais, do apego que possui aos esquemas mentais que utiliza para interpretar o mundo à sua volta e do contexto em que se situa o cômico.

A última esfera abrange a investigação da infância, com o enfoque no desenvolvimento do humor infantil. Nesta pesquisa, considera-se que a infância abrange o período entre o nascimento e o início da adolescência, aos 12 anos de idade. Segundo Nesteriuk (2011), esse período costuma ser dividido em três etapas. Na primeira infância (0 a 3 anos), a criança começa a descobrir o mundo, a identificar padrões e a compreender melhor o que se passa ao seu redor. Na segunda infância (3 a 6 anos), etapa também conhecida como pré-escolar, a criança passa por um grande amadurecimento cognitivo, social e emocional. Ela adquire padrões de comportamento sociais e estabelece amizades com outras crianças da mesma idade. Apesar disso, a família continua sendo o núcleo principal do seu cotidiano. Por fim, na terceira infância (7 a 12 anos), a criança passa a racionalizar o seu pensamento, buscando o porquê das coisas. Ao ingressar na escola, há um aumento expressivo das habilidades re-

lacionadas à linguagem e à memória. À medida que a vida social da criança se amplia, diminui a importância dos pais enquanto referências de apoio e autoridade. Além disso, aumentam os deveres e responsabilidades, conforme a criança passa a exigir mais respeito por parte daqueles que a cercam. Uma vez que o contato com animações na primeira infância é limitado, o foco deste estudo está nas duas últimas etapas.

1.6 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO

Esta dissertação divide-se em oito capítulos. O Capítulo 1 introduz o tema e a questão de pesquisa, bem como seus objetivos, justificativa, aderência ao programa, abordagem metodológica e delimitação.

O Capítulo 2 apresenta o conceito de humor adotado nesta pesquisa e algumas teorias que buscam explicar esse fenômeno. Além disso, aborda o desenvolvimento do humor infantil, caracterizando os seus aspectos cognitivos, sociais e emocionais.

O Capítulo 3 introduz o conceito de animação, os elementos visuais básicos que constituem essa mídia e as diferentes etapas de sua criação. Além disso, explora a relação entre animação e humor, no contexto das diferentes teorias apresentadas no Capítulo 2.

O Capítulo 4 contém os procedimentos metodológicos que foram utilizados nesta pesquisa.

O Capítulo 5 apresenta e discute os resultados quantitativos obtidos a partir da revisão sistemática da literatura sobre a produção, compreensão e apreciação do humor visual pela criança.

O Capítulo 6 apresenta e discute os resultados provenientes da análise de animações selecionadas, realizada com o objetivo de caracterizar o potencial dos elementos visuais da animação para o humor, assim como determinar as estratégias utilizadas para a sua produção, de acordo com a faixa etária à qual se destina.

O Capítulo 7 apresenta e discute os resultados obtidos no decorrer do processo de desenvolvimento do *framework* conceitual para a produção do humor visual no design de animações para o público infantil.

Finalmente, o Capítulo 8 contém as considerações finais, assim como recomendações para estudos futuros.

2 HUMOR

Neste capítulo, é apresentado o conceito de humor adotado nesta pesquisa e são revisadas algumas teorias que buscam explicar esse fenômeno. Além disso, abrange o desenvolvimento do humor infantil, caracterizando os seus aspectos cognitivos, sociais e emocionais, com foco no humor visual.

O humor é um aspecto universal da experiência humana, manifestando-se em todas as culturas ao redor do mundo (MARTIN, 2007). Rimos quando alguém tropeça, assim como de gestos e expressões faciais exageradas. O humor pode ser verbal, como é o caso das piadas, anedotas e charadas, estas últimas tão populares entre as crianças. Ele ainda pode se manifestar de forma visual, em animações (Figura 2), tirinhas, caricaturas e ilustrações (LOIZOU; KYRIAKOU, 2016).

Figura 2 – Exemplo de humor visual em uma animação



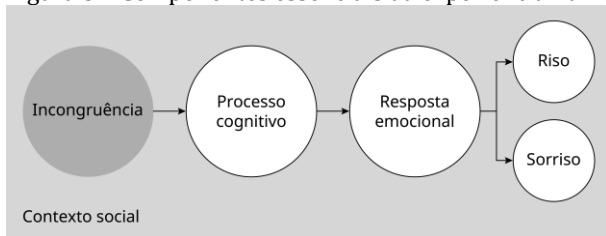
Fonte: Oswaldo (2017).

Definir o que é o humor constitui uma tarefa extremamente difícil, uma vez que ele é determinado por uma série de fatores como idade, gênero, personalidade, contexto cultural e experiência pessoal (LOIZOU, 2011; LYON, 2006). Essa dificuldade também se revela no grande número de termos utilizados para se referir ao mesmo fenômeno como *comicidade*, *cômico* e *jocosidade*.⁷

⁷ Essa lista aumenta se forem incluídos termos estrangeiros como *amusement*, *joking*, *mirth*, *wit* e *funny*. Enquanto a palavra *humor* é mais utilizada em publicações estrangeiras, os estudos brasileiros costumam empregar os termos *cômico* e *comicidade*. Nesta pesquisa, *humor*, *cômico* e *comicidade* são utilizados de forma indistinta.

Nesta dissertação, adotou-se a definição de humor proposta por Martin (2007), que divide a experiência humorística em quatro componentes essenciais: (1) um processo cognitivo⁸, (2) que ocorre em um contexto social, (3) gerando uma resposta emocional, (4) que é exteriorizada por meio do riso ou do sorriso, conforme ilustra a Figura 3.

Figura 3 – Componentes essenciais da experiência humorística



Fonte: elaborado pelo autor, a partir de Martin (2007).

De acordo com esse autor, o processo cognitivo é responsável pela identificação ou produção de uma incongruência, algo surpreendente, inesperado e que contraria nossas expectativas em relação às regras e convenções do mundo físico e social. O contexto, por seu turno, é o da brincadeira, na medida em que o humor é essencialmente um modo de as pessoas interagirem de uma forma lúdica. A emoção suscitada é a de contentamento (*mirth*, em inglês), que é acompanhada por mudanças bioquímicas nos sistemas nervoso e endócrino. Essa emoção pode ocorrer em diferentes níveis de intensidade, o que determina a forma como ela é exteriorizada. Níveis muito baixos de contentamento são capazes de gerar apenas sorrisos tênues, enquanto níveis mais altos produzem o riso.

2.1 AS TEORIAS SOBRE O HUMOR

Atualmente, o humor é um campo de pesquisa heterogêneo, que envolve disciplinas como a filosofia, a psicologia, a linguística, a sociologia, a história da arte e a inteligência artificial. Os estudos so-

⁸ A cognição está relacionada ao modo como os indivíduos extraem, aprendem, lembram e representam as informações que a realidade fornece. Eysenck e Keane (2007) dividem os processos cognitivos em atenção, percepção, memória, linguagem e raciocínio.

bre o humor costumam ser divididos em três teorias que se complementam, na medida em que cada uma busca entender um aspecto diferente do humor (MORREALL, 2009).

2.1.1 Teoria da superioridade

De acordo com esta teoria, que também é denominada de teoria da agressividade ou da hostilidade, rimos dos infortúnios e defeitos das outras pessoas, ao mesmo tempo que nos consideramos superiores a elas e, portanto, incapazes de cometer os mesmos erros (MARTIN, 2007). Até o século XVIII, essa foi a única teoria a alcançar considerável popularidade. Seus principais representantes são Platão, Aristóteles, Thomas Hobbes, Henri Bergson e Charles Gruner.

Durante a Antiguidade, o humor era visto de forma negativa pelos filósofos, uma vez que se opunha aos ideais de racionalidade tão estimados por eles. Platão, um dos seus principais críticos, associava o riso à perda do autocontrole, uma falha considerada por ele inaceitável em 'homens de valor' (MORREALL, 2009). No âmbito das artes dramáticas, Aristóteles entendia a comédia como a imitação do ser humano pior do que ele realmente é, enquanto a tragédia busca representá-lo com qualidades mais elevadas (SANTOS, 2012). A oposição da comédia à tragédia contribuiu para o desprestígio do gênero e o seu tardio reconhecimento, visto que a tragédia possuía um significado prioritário para os antigos gregos.

Escrevendo no século XVII, Hobbes relaciona o riso à individualidade e ao espírito competitivo do ser humano (MORREALL, 2009). Segundo o autor, estamos em uma perpétua busca por poder e por isso valorizamos aquilo que nos eleva ao nível dos vencedores, rebaixando os outros à posição de perdedores. O riso é a externalização do sentimento de 'glória súbita' decorrente da percepção repentina de imperfeições nos outros, ao mesmo tempo que nos julgamos desprovidos delas. Hobbes enxergava o riso com desprezo, pois, para esse autor, um indivíduo deve se comparar somente com os mais hábeis, de modo a buscar o aprimoramento de si mesmo.

Por sua vez, Bergson (1983) afirma que o riso é uma correção social que ressalta e reprime uma imperfeição ou um desvio de determinado conjunto de normas que regem a vida em sociedade. Segundo esse autor, "não há comicidade fora do que é propriamente humano" (BERGSON, 1983, p. 12). Se rimos de um animal ou de um objeto, é porque lhes atribuímos características humanas.

A vida em sociedade exige do indivíduo atenção constante, pois ele deve ser capaz de se adaptar aos diferentes contextos e situações que lhe são apresentados. Para isso, é importante que possua elasticidade de corpo e de espírito. O humor se manifesta quando há certa “rigidez mecânica onde deveria haver a maleabilidade atenta e flexibilidade viva de uma pessoa” (ibid., p. 15). Rimos quando uma pessoa aparenta ser uma coisa, um simples mecanismo.

Atento às mudanças verificadas em seu tempo, que registrou a segunda fase da Revolução Industrial e o surgimento de invenções como o automóvel e o cinema, Bergson percebeu o cômico nas ações humanas reduzidas a gestos calculados (SANTOS, 2012, p. 25).

Sendo assim, se rimos de uma pessoa que tropeça, é porque percebemos o seu tombo como o resultado mecânico de um descuido. Da mesma forma, uma caricatura é risível, pois enfatiza um ou mais aspectos de um indivíduo, em uma representação rígida, por meio do exagero ou da distorção. Segundo Bergson, é a rigidez do desenho, em oposição ao aspecto cambiante da vida, que nos faz rir. Do mesmo modo, rimos de uma imitação porque ela destaca parte do automatismo – um cacoete, hábito ou vício – da pessoa imitada. Logo, é cômico

aquele aspecto da pessoa pelo qual ela parece uma coisa, esse aspecto dos acontecimentos humanos que imita, por sua rigidez de um tipo particularíssimo, o mecanismo puro e simples, o automatismo, enfim, o movimento sem a vida (BERGSON, 1983, p. 50).

Ainda de acordo com Bergson, outros dois fatores são importantes para que o humor se manifeste. É preciso que o automatismo seja revelado por meio de uma interrupção, ou seja, de forma surpreendente, pois a exposição prolongada dele diminui o seu potencial para suscitar o riso. Bergson destaca o caso da moda vigente, cujo caráter cômico se encontra latente, de tão habituados que estamos com as roupas que vestimos. No entanto, basta que deixemos de usá-las para que elas nos pareçam risíveis. É o que acontece quando reviramos antigos álbuns de fotografias e nos deparamos com as roupas que costumávamos vestir quando mais jovens.

Por fim, é preciso que haja um distanciamento do objeto do riso, pois o maior inimigo do cômico é a emoção. “O cômico exige

algo como certa anestesia momentânea do coração para produzir todo o seu efeito” (ibid., p. 13). Segundo o autor, se algo tem o potencial para nos inspirar piedade, é necessário que, por alguns instantes, ignoremos esse sentimento para que o riso possa se manifestar. Do contrário, é mais provável que choremos. Para esse autor, o humor se destina à inteligência e exige um receptor neutro, afastado e insensível.

Atualmente, o maior defensor da teoria da superioridade é Charles Gruner. Segundo esse autor, o humor é uma ‘agressão lúdica’, mas que não envolve dano físico, pois se assemelha à brincadeira das crianças e filhotes de animais que fingem lutar entre si (MARTIN, 2007). Gruner sugere que o prazer proveniente do humor é similar ao sentimento que um indivíduo experimenta após vencer uma partida disputada ou superar um desafio. Segundo ele, o riso se desenvolveu a partir do ‘rugido de triunfo’, que é emitido pelo vencedor, ao final de um confronto, e que serve para dispersar a energia física e emocional acumulada no decorrer do conflito.

A teoria de Gruner se estende até mesmo a piadas e jogos de palavras que aparentam não possuir um componente agressivo. Segundo o autor, a habilidade para compreender uma piada fornece ao indivíduo um sentimento de superioridade sobre indivíduos hipotéticos que não foram capazes de resolvê-la, seja por conta de sua pouca inteligência ou por outro motivo. Ainda assim, Gruner não enxerga o humor de forma negativa e enfatiza que a agressividade presente nele não pretende infligir dano real (MARTIN, 2007).

2.1.2 Teoria do alívio

Esta teoria afirma que o riso é decorrente da liberação de energia psíquica excedente, que é habitualmente destinada à supressão de impulsos agressivos e sexuais (MORREALL, 2009). De acordo com o psicanalista Sigmund Freud (2003), o seu principal representante, o riso está, geralmente, relacionado ao alívio temporário da censura que atua sobre questões consideradas tabus como, por exemplo, a utilização da violência.

A teoria freudiana é baseada nos escritos de Herbert Spencer (1860), que, partindo de uma perspectiva fisiológica, sugere que todas as nossas emoções assumem a forma de energia psíquica que necessita se dispersar de alguma maneira, gerando uma manifestação de força equivalente fora do sistema nervoso. Quando estamos

com raiva, por exemplo, fechamos os punhos, tensionamentos a mandíbula e a pressão sanguínea aumenta. No caso do contentamento, a emoção suscitada por aquilo que é engraçado, essa energia é exteriorizada por meio do riso ou do sorriso.

Freud (2003) distingue três categorias de fenômenos relacionados ao riso: o chiste, o humor e o cômico. A primeira categoria contempla os gracejos verbais e os jogos de palavras, que são produzidos por meio de uma série de técnicas (transposição, condensação, unificação etc.), cuja função é distrair o superego – instância psíquica responsável por impor os princípios morais necessários à vida em sociedade –, permitindo que impulsos agressivos e sexuais inconscientes se manifestem e sejam apreciados. Para esse autor, o chiste reveste-se grande importância, pois, segundo ele, toda forma de renúncia psíquica é extremamente custosa para o indivíduo. Além disso, pode ser utilizado para criticar pessoas ou instituições em posições de poder, permitindo aos indivíduos rebelarem-se contra toda a forma de autoridade, ao liberá-los das pressões às quais estão sujeitos.

Ainda que a maioria dos chistes apresentem componentes agressivos ou sexuais, alguns deles buscam produzir o riso, por meio de ações e acontecimentos absurdos, permitindo, assim, um retorno momentâneo a um modo de pensar menos lógico e racional. O riso decorre da energia psíquica produzida com o objetivo inicial de impelir o indivíduo ao pensamento crítico, que se torna excedente, necessitando se dispersar de alguma maneira. Segundo o autor, o prazer proporcionado por esse tipo de chiste costuma ser de nível moderado, dado que dificilmente consegue produzir mais do que um tênue sorriso.

O humor, de acordo com Freud (2003), ocorre em situações estressantes ou adversas, em que o indivíduo normalmente experimenta emoções negativas como o medo ou a raiva. A percepção de elementos incongruentes faz com que a situação seja analisada a partir de uma perspectiva diferente, tornando essas emoções redundantes. Elas, então, são descarregadas por meio do riso.⁹

O cômico, por fim, deriva da percepção repentina de incongruências não-verbais como movimentos exagerados ou descabidos,

⁹ Nesta dissertação, o termo *humor* é utilizado de forma mais ampla, abrangendo as três categorias de fenômenos relacionados ao riso, identificadas por Freud (2003).

formas faciais desproporcionais (nariz ou orelhas grandes, por exemplo) ou falhas de caráter exteriorizadas por meio de ações. De acordo com Freud (2003), o observador mobiliza certa quantidade de energia psíquica em antecipação ao que habitualmente ocorre em cada uma dessas situações. Quando o esperado não acontece, essa energia se torna redundante, suscitando o riso.

De acordo com Martin (2007), a maioria dos estudos que se propuseram a investigar as proposições de Freud descobriu que, ao contrário do que afirma esse autor, o humor que apresenta componentes agressivos ou sexuais é mais apreciado por indivíduos que costumam expressar hostilidade mais abertamente e que possuem atitudes positivas em relação à sexualidade e não por aqueles que buscam reprimir esses impulsos. Além disso, o 'modelo hidráulico' proposto por Freud, em que o riso é resultado de uma tensão excedente, não coincide com os conceitos modernos utilizados para explicar o funcionamento do sistema nervoso. No entanto, alguns estudos empíricos relatam que grande parte do humor produzido pelos seus participantes apresentou componentes agressivos ou sexuais, fato que fornece algum suporte para a teoria freudiana.

2.1.3 Teoria da incongruência

Esta teoria, difundida a partir do final da década de 60, contribuiu para o entendimento do humor, ao chamar a atenção dos pesquisadores para os aspectos cognitivos da experiência humorística, que até então haviam sido negligenciados (MARTIN, 2007). O termo *incongruência* refere-se à presença simultânea de dois ou mais elementos habitualmente incompatíveis, que viola certas expectativas em relação aos contextos em que esses elementos usualmente ocorrem (SHULTZ, 1972). Essas expectativas compõem os diferentes esquemas mentais de um indivíduo - criados a partir de suas experiências no decorrer da vida -, por meio dos quais ele interpreta os seres, objetos e situações ao seu redor. Alguns dos principais representantes desta teoria são Arthur Schopenhauer, Arthur Koestler, Thomas Shultz¹⁰, Jerry Suls e Thomas Veatch.

Ainda que não tenha sido o primeiro a utilizar o termo *incongruência*, Schopenhauer foi o primeiro a incluí-lo em uma teoria

¹⁰ Esse autor é abordado na seção 2.2, devido às suas contribuições ao estudo do humor infantil.

compreensiva sobre o humor e o riso (MORREALL, 2009). Segundo esse autor, o humor surge da discrepância entre nossos conceitos abstratos e a percepção das coisas e fatos que são instâncias desses conceitos, sendo que o riso é uma expressão dessa incongruência.

Koestler (1964), por sua vez, considera o humor uma atividade criativa, equiparando-o à prática artística e às descobertas científicas. De acordo com esse autor, todo comportamento ou pensamento coerente está sujeito a determinados conjuntos de regras - denominados de matrizes de pensamento - que foram assimiladas pelo hábito de forma consciente ou inconsciente. Isso se aplica não somente aos nossos movimentos viscerais, mas também à nossa habilidade de perceber e interagir com o mundo que nos rodeia de uma maneira lógica e significativa.

O processo criativo, por seu turno, permite enxergar uma situação ou evento familiar sob uma nova perspectiva. Ele pode conduzir a uma descoberta científica, a uma experiência estética ou ao riso. A diferença é que, ao passo que a descoberta científica provoca a fusão de duas matrizes de pensamento, produzindo um novo conhecimento, e a arte ocasiona a sua confrontação, o humor faz com que os dois referenciais colidam, uma vez que a sua combinação é impossível. Segundo Koestler (1964), o riso surge da percepção de uma situação ou ideia de acordo com duas matrizes de pensamento habitualmente incompatíveis. Enquanto essa condição persiste, o evento não se associa a apenas um único referencial, mas se encontra 'bissociado' a dois.

Suls (1972, 1983), por sua vez, propôs um modelo para a percepção do humor composto por duas etapas. Na primeira, ocorre a identificação de uma incongruência. Na segunda, há a tentativa de se resolver essa incongruência, buscando uma regra cognitiva que a reconcilie com o restante da narrativa criada. Essa regra pode ser uma proposição lógica, uma definição ou um fato da experiência. Na Figura 4, por exemplo, um cozinheiro é retratado realizando uma ação incongruente, que passa a ter sentido, quando se percebe que ele está, literalmente, 'batendo a massa'.

Figura 4 – Exemplo de resolução



Fonte: Hotel Transylvania: the series (2017).

De acordo com esse autor, é a resolução da incongruência que é responsável por suscitar o riso, na medida em que, quando não é encontrada uma regra cognitiva, o estímulo conduz à perplexidade. Em resumo, o humor sucede da percepção de uma incongruência que é tornada cômica.

Rothbart e Pien (1977) questionam o modelo proposto por Suls, afirmando que a resolução de uma incongruência nem sempre a torna coerente e que pode até mesmo gerar novas incongruências, como no caso da seguinte piada: 'Por que o elefante sentou no *marshmallow*? Porque ele não queria cair no chocolate quente.' Segundo as autoras, a identificação de uma incongruência já é suficiente para que haja a percepção do humor.

Ainda que em sua essência seja um modelo cognitivo, a proposta de Suls (1972, 1983) também incorpora elementos motivacionais e emocionais, na medida em que a presença de componentes sexuais e agressivos contribui para chamar atenção do receptor para a incongruência do estímulo humorístico. O autor sugere, ainda, que quanto mais surpreendente for a incongruência maior será o nível de apreciação do humor, que também depende do esforço cognitivo exigido para resolvê-la (piadas triviais não são muito apreciadas) e do tempo necessário para isso. No entanto, o autor deixa claro que, ainda que a maioria dos exemplos de humor, principalmente os do tipo verbal, possua uma estrutura formada de incongruência e resolução, o modelo que propõe não se estende a alguns tipos de humor como o físico (gestos e expressões exageradas) e o visual.

Veatch (1998), por sua vez, determina três condições necessárias para que haja a percepção do humor. Primeiramente, um princípio moral subjetivo é violado por uma situação incongruente.

Esse princípio é uma ideia de como as coisas devem ser e é dotado de uma carga afetiva. Ele está relacionado com a visão de mundo de cada indivíduo, que prevê um arranjo correto do mundo natural e social. Segundamente, essa mesma situação, apesar da violação, é percebida como sendo predominantemente normal, pois, segundo o autor, o humor é uma dor emocional que não dói. Por fim, ambas as percepções devem estar presentes na mente do receptor no mesmo instante. Desse modo, diante de uma situação cômica, não obstante a sua aparente incongruência, temos a sensação de que está tudo certo, no final das contas. O riso é a exteriorização dessa sensação.

Se um indivíduo não consegue distinguir uma violação, não ocorre a percepção do humor. Da mesma forma, se a violação não puder ser, também, percebida como normal, o riso não se manifesta. Isso acontece quando um indivíduo possui um forte apego ao princípio moral violado, dado que uma piada pode ser considerada ofensiva para uns e inofensiva para outros. Segundo Veatch (1998), a percepção do humor é subjetiva e depende de nossas experiências, da cultura em que estamos inseridos, do contexto em que se apresenta o cômico e do grau de apego que possuímos aos nossos esquemas mentais.

2.2 O DESENVOLVIMENTO DO HUMOR INFANTIL

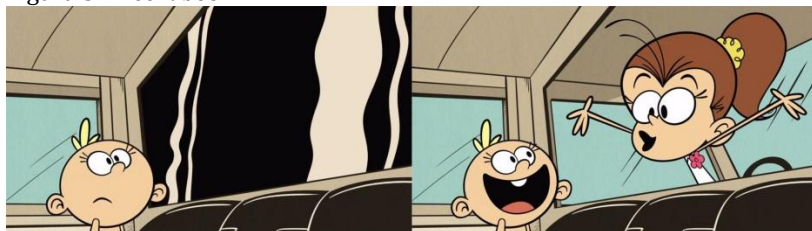
Esta seção apresenta uma síntese qualitativa dos estudos obtidos no decorrer da revisão sistemática da literatura acerca da produção, compreensão e apreciação do humor visual pela criança, cujos procedimentos são detalhados no Capítulo 4. Foram incluídas, também, contribuições de pesquisadores – identificadas durante a revisão narrativa da literatura – sobre o humor infantil. São abordados os aspectos cognitivos, sociais e emocionais do desenvolvimento do humor infantil, com foco na dimensão visual.

2.2.1 As primeiras manifestações do humor

Bebês começam a sorrir ainda durante o primeiro mês de vida. No início, o sorriso ocorre em resposta a estímulos táteis acompanhados da voz dos pais. Depois, ele passa a ser suscitado por estímulos visuais como luzes e objetos em movimento (MARTIN, 2007). O riso, por seu turno, manifesta-se a partir do quarto mês de vida (CUNNINGHAM, 2005; SROUFE; WUNSCH, 1972). Ele é produ-

zido pela contração de diversos músculos faciais, em um padrão estereotipado, e é acompanhado por uma alteração na respiração (KOESTLER, 1964). Sua frequência e intensidade também dependem do tipo de estímulo, como foi observado por Sroufe e Wunsch (1972), em um estudo longitudinal realizado com mais de setenta bebês. Segundo os autores, os estímulos táteis e auditórios suscitam com mais frequência o riso dos bebês mais novos, obtendo menos êxito a partir do terceiro trimestre de vida. Os estímulos visuais e sociais, por sua vez, tornam-se cada vez mais bem sucedidos em suscitar o riso com o passar dos meses. Um estímulo visual muito eficaz é o desaparecimento e posterior reaparecimento de uma face familiar (*peekaboo*, em inglês), brincadeira que tende a provocar o riso do bebê, sobretudo, durante os meses em que ele tenta dominar o conceito de permanência de objeto, o entendimento de que objetos e seres continuam a existir mesmo quando fora dos campos de visão e audição (Figura 5).

Figura 5 – *Peekaboo*



Fonte: The loud house (2016).

A questão de se caracterizar essas primeiras interações como humorísticas é objeto de controvérsia entre os pesquisadores (MARTIN, 2007). Alguns autores afirmam que esse não é o caso, uma vez que o sorriso e o riso podem ser utilizados para comunicar uma variedade de emoções, não constituindo apenas uma resposta ao humor. Além disso, ele frequentemente acompanha brincadeiras em grupo que envolvem intensa atividade motora como correr, saltar e perseguir (BARIAUD, 1989). Outros pesquisadores, no entanto, sustentam que essas interações precoces expressam mais do que prazer e divertimento. Um de seus argumentos é que os bebês tendem a rir mais de eventos espontâneos e imprevisíveis do que de eventos repetidos e previsíveis (CUNNINGHAM, 2005). Essa preferência sugere uma ligação com o humor, uma vez que a surpresa é

um de seus componentes. Além disso, é possível que os bebês sejam capazes de reconhecer alguns tipos de incongruências, pois, ainda que não possuam internalizados esquemas mentais, já desenvolveram esquemas sensoriais e motores baseados em suas interações com o mundo físico (MARTIN, 2007).

2.2.2 Aspectos cognitivos

A identificação de incongruências é considerada pela maioria dos pesquisadores um componente essencial da apreciação e produção do humor pela criança (MARTIN, 2007; CHIK; MOLLOY; LEUNG, 2005; BARIAUD, 1989; MCGHEE, 1979). Para testar essa hipótese, Shultz (1972) apresentou desenhos contendo incongruências e os mesmos desenhos com suas incongruências removidas a crianças da terceira e sétima séries. Ele relata que os desenhos originais foram considerados mais engraçados do que aqueles em que a incongruência foi suprimida. Além disso, o autor afirma que, quando interrogadas sobre o humor destes últimos, muitas das crianças inventaram novas incongruências para suprir a falta daquelas que foram removidas, o que ressalta a importância desse componente para a percepção do humor.

Os pesquisadores também observaram a presença de incongruências nas produções humorísticas das crianças. A partir da observação de crianças de 15 a 22 meses de idade, Loizou (2005) concebeu a teoria do absurdo, que descreve o humor como a capacidade de a criança reconhecer ou criar situações em desacordo com o mundo ao seu redor. Ao analisar fotografias tiradas por crianças de 4 e 5 anos, Loizou (2011) percebeu que muitas delas retratavam ações incongruentes de pessoas e animais, além de objetos com cores e características inusitadas. Da mesma forma, a análise dos desenhos produzidos por crianças de 3 a 12 anos revelou que elas são capazes de produzir e apreciar múltiplas incongruências visuais (LOIZOU; KYRIAKOU, 2016; PITRI, 2011).

Para identificar ou produzir uma incongruência, a criança dispõe dos conhecimentos e competências que adquiriu no decorrer da infância. Nisso se inclui, além de um entendimento cada vez mais vasto (das características do mundo físico, normas de conduta social, regras de linguagem etc.), habilidades cognitivas cada vez mais complexas (BARIAUD, 1989). Sendo assim, é de se esperar que o

desenvolvimento do humor infantil esteja relacionado ao desenvolvimento cognitivo da criança.

Zigler, Levine e Gould (1966) apresentaram uma série de desenhos a crianças da segunda à quinta série, com o objetivo de investigar a relação entre o desenvolvimento cognitivo e a percepção do humor. Ao assumir que a habilidade cognitiva das crianças aumenta com a idade, eles observaram que o nível de compreensão do humor aumentou de acordo com a série, uma vez que as crianças da quinta série apresentaram um nível de compreensão mais elevado do que as demais. No entanto, ao investigar a relação entre o desenvolvimento cognitivo e a apreciação do humor, os autores descobriram uma relação complexa. Enquanto o grau de apreciação do humor aumentou entre a segunda e quarta séries, na quinta série, houve uma diminuição significativa dele. Os autores propuseram, então, o princípio da congruência cognitiva, que estabelece que o humor que demanda pouco do aparato mental da criança é menos apreciado do que aquele que é mais compatível com suas habilidades cognitivas. Segundo esse princípio, as crianças preferem um humor que não seja nem tão fácil nem tão difícil de compreender, favorecendo aquele que se situa em um nível ótimo de dificuldade, ou seja, que proporciona um desafio à altura de suas capacidades.

Esses resultados foram replicados pelos autores em um novo estudo com crianças das terceira, quinta e sétima séries (ZIGLER; LEVINE; GOULD, 1967). No entanto, estudos subsequentes falharam em produzir resultados consistentes (PINDERHUGHES; ZIGLER, 1985; OWENS; HOGAN, 1983; BRODZINKSY, 1975; MCGHEE, 1971a, 1971b) Isso pode ter ocorrido por conta da incompatibilidade entre as habilidades cognitivas exigidas pelos estímulos humorísticos utilizados e a forma como essas habilidades foram medidas. Além disso, a apreciação do humor é influenciada não apenas por fatores cognitivos, mas também pelo conteúdo do humor e por diferenças individuais das crianças.

McGhee (1976) buscou resolver essas questões metodológicas, concebendo um experimento com o objetivo específico de testar o princípio da congruência cognitiva. Foram apresentados estímulos humorísticos contendo violações de conceitos de conservação¹¹ a

¹¹ Em psicologia, conservação refere-se à habilidade para reconhecer que determinada quantidade (duzentas gramas de massa de modelar, por

crianças com diferentes níveis de aquisição deles. Segundo o autor, as crianças que haviam adquirido os conceitos recentemente demonstraram um grau maior de apreciação do que aquelas que ainda não os haviam adquirido, ou seja, que ainda não possuíam as habilidades cognitivas necessárias para a compreensão dos estímulos humorísticos utilizados. Elas também demonstraram um nível mais elevado de apreciação do que as crianças que já haviam adquirido esses conceitos há alguns anos, visto que as últimas conseguiram identificar as incongruências apresentadas com relativa facilidade. Os resultados desse estudo sustentam a hipótese de que a apreciação do humor está relacionada ao desafio cognitivo proposto pelo estímulo humorístico.¹²

Para examinar a relação entre o desenvolvimento cognitivo e a compreensão do humor pela criança, McGhee (1971a) desenvolveu um experimento com crianças de 5, 7 e 9 anos. Foram utilizados dois tipos de estímulos humorísticos: desenhos e piadas contendo incongruências conceituais, ou seja, que apresentam um nível maior de abstração e exigem da criança a utilização do raciocínio lógico, e desenhos e piadas contendo discrepâncias perceptuais, que podem ser identificadas com relativa facilidade. Os resultados obtidos pelo autor sustentam a hipótese de que o nível de desenvolvimento cognitivo da criança é uma variável altamente significativa na determinação da compreensão do humor. Os resultados foram duplicados pelo autor em um novo estudo com incrementações metodológicas (MCGHEE, 1971b).

A partir dos achados desses e outros experimentos, McGhee (1979) concebeu um modelo para o desenvolvimento do humor infantil, baseado nos estudos de Piaget acerca do progresso do domínio simbólico da criança¹³. As quatro etapas identificadas pelo autor são descritas a seguir:

Etapas 1 – Uso Incongruente de Objetos: As primeiras experiências humorísticas da criança ocorrem em paralelo ao desenvol-

exemplo) permanece a mesma apesar de modificações no formato ou tamanho aparente do objeto.

¹² É preciso atentar para o fato de que a apreciação do humor não envolve apenas aspectos cognitivos e que existem muitos desenhos e piadas que, mesmo sendo de fácil compreensão, são apreciadas por pessoas de todas as idades (MASTEN, 1989).

¹³ Cf. Piaget (2010).

vimento da brincadeira, no início de seu segundo ano de vida. Nessa etapa, a criança utiliza intencionalmente um objeto de maneira inadequada. Ela aproxima uma banana do ouvido, fingindo ser um telefone, ou coloca uma xícara na cabeça, como se fosse um chapéu. Ao tratar um objeto como outro, a criança manipula e sobrepõe diferentes esquemas mentais, obtendo grande satisfação dessa atividade.

Etapa 2 – Denominação Incongruente de Objetos e Eventos: À medida que a criança adquire a capacidade de se comunicar verbalmente e de nomear seres, ações e eventos com certa desenvoltura, ela passa a brincar com as palavras recém-adquiridas. A criança pode utilizar o seu próprio nome para chamar outra criança ou chamar um cachorro de gato, por exemplo. Entre 2 e 3 anos, o humor produzido e apreciado pela criança revela uma combinação das duas primeiras etapas.

Etapa 3 – Incongruência Conceitual: Aos 3 anos, a criança começa a desenvolver conceitos para objetos, seres e eventos, à medida que passa a diferenciá-los de acordo com suas características particulares, principalmente, aquelas relacionadas à aparência deles, visto que a criança nessa idade é extremamente visual. A criança passa a notar, por exemplo, que um cachorro possui algumas características distintivas como um rabo, um focinho e quatro patas. O humor se manifesta quando uma dessas características é alterada ou substituída, como ilustrado pela Figura 6, que mostra um cachorro usando óculos.

Figura 6 – Exemplo de incongruência conceitual



Fonte: As aventuras de Peabody & Sherman (2014).

Etapa 4 – Significados Múltiplos: A partir dos 7 anos, a criança desenvolve a habilidade para reverter sequências de eventos e compreender as relações lógicas que existem entre eles. Ela perce-

be, também, que palavras que possuem significados alternativos podem ser utilizadas de maneira ambígua, estratégia muito utilizada em piadas.¹⁴ Aos poucos, o humor da criança se torna cada vez mais sofisticado, centrando-se em violações a convenções sociais e comportamentos irracionais.

Shultz e Horibe (1974), por sua vez, propuseram um modelo para o desenvolvimento do humor infantil composto por duas etapas. De acordo com os autores, em um primeiro momento, a criança é capaz de identificar apenas incongruências puras. À medida que desenvolve o raciocínio lógico, entre 6 e 8 anos, a criança passa a tentar resolver as incongruências percebidas, buscando uma explicação racional que as reconcilie com as expectativas desenvolvidas acerca de seres e objetos. Segundo os autores, as crianças em idade pré-escolar compreendem que há uma discrepância entre a realidade e o estímulo humorístico, mas não conseguem identificar como essa discrepância foi criada. Se a percepção de uma incongruência provoca o seu riso, é porque esta não faz sentido algum para elas. A partir do momento em que desenvolvem o raciocínio lógico, porém, a resolução da incongruência passa a contribuir de forma aditiva para a apreciação do humor, uma vez que as crianças preferem incongruências que possam ser resolvidas (SHULTZ; HORIBE, 1974; SHULTZ, 1972). Dessa forma, o estímulo humorístico passa a ser encarado como um quebra-cabeça e uma parte do prazer relacionado ao humor é proveniente da satisfação de solucioná-lo.

Pien e Rothbart (1976) questionam o modelo proposto por esses autores, afirmando que os seus resultados se devem aos estímulos utilizados, que eram muito difíceis para a idade das crianças que participaram de seus experimentos. Segundo as autoras, crianças em idade pré-escolar são capazes de resolver incongruências, se elas forem simples, adequadas à sua idade e apresentadas de forma visual. Quando esses requisitos são atendidos, as autoras relatam que mesmo crianças de 4 e 5 anos tendem a preferir incongruências que podem ser resolvidas.

Brown (1993), por sua vez, desenvolveu um *framework* para classificar as explicações fornecidas pelas crianças para o humor visual. O *framework* possui quatro categorias: (1) Incongruência

¹⁴ Segundo McGhee (1979), crianças em idade pré-escolar reconhecem que algumas palavras possuem mais de um sentido, porém não são capazes de manter na mente mais de um significado ao mesmo tempo.

Visual Específica Não Explicada, (2) Incongruência Visual Específica Explicada, (3) Incongruência Visual Geral Não Explicada e (4) Incongruência Visual Geral Explicada. O autor afirma que os resultados de sua aplicação com crianças de 4 e 6 anos constituem evidências preliminares de que as quatro categorias podem ser consideradas etapas do desenvolvimento do humor visual infantil. Loizou (2006), no entanto, ressalta que o *framework* de Brown não admite a possibilidade de uma combinação de incongruências gerais e específicas. Em um estudo com crianças de 5 anos, a autora percebeu que elas são capazes de identificar diversas incongruências em um mesmo desenho. Dessa forma, Loizou sugeriu a adição de uma nova categoria ao *framework* de Brown, que ela chamou de Múltiplas Incongruências Visuais Conceituais.

Puche-Navarro (2004, 2009) ressalta que a capacidade para identificar as incongruências presentes no estímulo visual e para verbalizar as causas para o humor não se desenvolvem necessariamente no mesmo ritmo. É um processo irregular, nem sempre ascendente, marcado por transições provisórias. Além disso, a autora sugere que o estudo do humor visual e da percepção dos diferentes tipos de incongruências pode ser um caminho fértil para a investigação dos processos mentais da criança. Em um experimento com crianças de 3 e 4 anos, Lozano e Puche-Navarro (1998) observaram que a percepção do humor de desenhos e tirinhas envolve diferentes processos cognitivos. Ao tentar explicar o humor presente nos desenhos, as crianças descreveram as incongruências encontradas por meio de frases curtas, como um inventário. Por seu turno, as tirinhas suscitaram interpretações narrativas, constituídas de eventos em ordem sequencial e de explicações causais acerca deles. Segundo os autores, os desenhos envolvem operações mentais de natureza analítica e comparativa, enquanto as tirinhas envolvem operações de natureza narrativa e atributiva. Os autores ainda relatam que muitas das crianças forneceram interpretações acerca das intenções, estados mentais e sentimentos das personagens presentes nas tirinhas, além de incluir em suas narrativas elementos que não se encontravam nas tirinhas, fato que evidencia o caráter criativo do humor.

2.2.3 Aspectos sociais

Se o humor cria um desequilíbrio momentâneo na organização dos esquemas mentais da criança, como pode ele suscitar o riso e não outras reações como o medo e o espanto? Ainda que necessária, a identificação de uma incongruência não é suficiente para definir a experiência do humor, que também é constituída de componentes sociais e emocionais (BARIAUD, 1989).

As pessoas utilizam diversos sinais comunicativos (anúncios verbais, gestos, expressões faciais etc.) para assinalar que certas incongruências não devem ser percebidas de forma séria, mas que foram criadas com o intuito de fazer rir. A criança necessita desses sinais ainda mais do que os adultos, para entender que está diante de um evento humorístico e não de um mentira ou de algo estranho (MIREAULT *et al.*, 2014; 2015; HOICKA; AKHTAR, 2011, 2012; HOICKA; GATTIS, 2008; BARIAUD, 1989). Um dos sinais comunicativos mais importantes é o riso, que não apenas indica que algo não deve ser levado a sério, mas também pode induzir os outros ao riso e intensificar a apreciação do evento humorístico (CHAPMAN, 1973). O riso é essencialmente um comportamento social, uma vez que, se não houvesse com quem nos comunicarmos, o riso seria desnecessário. É por isso que ele é tão alto, facilmente reconhecível e raramente ocorre em isolamento social (MARTIN, 2007).

O riso é fundamental para o desenvolvimento do humor infantil. A criança aprende a produzir o humor, quando, ao cometer erros ou se comportar acidentalmente de maneira incongruente, provoca o riso de seus pais e familiares, interpretando-o como um sinal de que algo não se encaixa nos padrões normais de comportamento, mas que, no entanto, não constitui uma falha grave (REDDY; MIREAULT, 2015; REDDY, 2001). A criança, então, passa a repetir intencionalmente os mesmos comportamentos, com o intuito de produzir novamente as interações positivas que aconteceram antes.¹⁵ Com o passar dos anos, o seu conhecimento acerca dos sinais

¹⁵ Uma outra maneira por meio da qual a criança aprende a produzir o humor é copiando ações incongruentes dos pais que foram sinalizadas como não sendo sérias. Hoicka e Akhtar (2012) observaram que, antes do segundo ano de vida, o humor produzido pela criança é geralmente copiado, ao passo que, a partir do terceiro ano, a criança passa a produzir mais

comunicativos vai se expandindo, por conta do contato social com outras pessoas e com produtos midiáticos como animações, comerciais de TV e livros ilustrados (BARIAUD, 1989). Ela aprende que piadas e charadas geralmente possuem uma estrutura típica e que os desenhos e animações cômicas costumam ser mais estilizados, como ilustrado pela Figura 7, que mostra um dos protagonistas de *O Incrível Mundo de Gumball*, uma série animada conhecida pelo seu humor.

Figura 7 – Exemplo de sinal comunicativo



Fonte: The amazing world of Gumball (2017).

Em resumo, os sinais comunicativos deixam claro o contexto lúdico no qual se insere a incongruência. Segundo McGhee (1979), quando uma criança se depara com um evento no mundo real que não corresponde ao esquema mental criado a partir de sua experiência prévia com eventos similares, ela busca expandir esse esquema, para que inclua as qualidades adicionais do novo evento, em um processo denominado por Piaget de assimilação da realidade (*reality assimilation*, em inglês). Dessa forma, a incongruência deixa de existir e a criança amplia o seu conhecimento. No entanto, no contexto da brincadeira, a criança se liberta momentaneamente das regras da realidade e aceita certas incongruências, mesmo sabendo que constituem erros ou desvios dos padrões normais de comportamento. Em vista disso, McGhee (1979) cunhou o termo *assimilação fantástica* (*fantasy assimilation*, em inglês), para se referir à maneira por meio da qual a criança adequa o seu modo de pensar ao

eventos humorísticos originais do que copiados. As autoras sugerem que, entre dois e três anos, há uma mudança significativa no entendimento da criança acerca do humor, das suas habilidades criativas e da sua capacidade de criar esquemas mentais.

evento incongruente, sem que modifique realmente os seus esquemas mentais.

De acordo com Martin (2007), existem muitas semelhanças entre o humor e a brincadeira. O riso e a brincadeira surgem mais ou menos ao mesmo tempo, por volta dos quatro meses de idade. Além disso, ambas são atividades prazerosas, praticadas sem propósitos práticos e que ocorrem em um ambiente seguro, com pessoas em quem a criança confia. Segundo o autor, é provável que o humor se origine no contexto da brincadeira e gradualmente se diferencie desta, visto que o humor é essencialmente uma maneira de as pessoas interagirem de forma lúdica.

Uma vez que a experiência humorística depende do contexto social, é de se esperar que o gênero da criança exerça alguma influência sobre ela. No entanto, essa é uma questão que ainda gera controvérsia. Os resultados obtidos por alguns pesquisadores (LOIZOU; KYRIAKOU, 2016; PITRI, 2011; LOIZOU, 2006; ZIGLER; LEVINE; GOULD, 1966, 1967) sugerem que o gênero não impacta a apreciação, compreensão ou produção do humor pela criança. No entanto, outros pesquisadores (NEUß, 2006; MCGHEE, 1976, 1979; GROCH, 1974) observaram que os meninos tendem a preferir um humor mais agressivo, obtendo enorme prazer dos pequenos infortúnios dos outros. Perceberam, também, que os meninos tendem a produzir e iniciar mais situações humorísticas do que as meninas, que tendem a apresentar um humor mais responsivo, provavelmente, porque os meninos costumam ser mais estimulados do que as meninas a apresentarem comportamentos mais assertivos (MCGHEE, 1979).

A experiência humorística também depende do contexto cultural em que está inserida. Guo *et al.* (2011) apresentaram desenhos cômicos a crianças chinesas e gregas em idade pré-escolar, com o intuito de examinar a compreensão e a apreciação do humor em relação ao desenvolvimento cognitivo da criança. Como era de se prever, os autores confirmaram que a capacidade de reconhecer incongruências está positivamente relacionada com as habilidades cognitivas da criança. No entanto, ao examinar a relação entre a apreciação do humor e o desenvolvimento cognitivo, os autores perceberam que, enquanto as crianças gregas apresentaram uma relação positiva entre a apreciação do humor e o nível cognitivo delas, as crianças chinesas exibiram um padrão inverso. Quando a criança percebe uma incongruência, a sua resposta é afetada pelo

seu conhecimento acerca do mundo social. Os autores explicam que as crianças chinesas que possuíam níveis cognitivos mais elevados exibiram um nível de apreciação menor do que aquelas que possuíam um nível cognitivo mais baixo, porque entendem que rir na frente dos professores não é considerado algo educado na cultura chinesa, na qual um comportamento mais comedido é visto como um sinal de maturidade. Segundo os autores, o humor não é algo inerente ao estímulo humorístico, mas que existe na interação entre as pessoas. De acordo com Bariaud (1989), a apreciação do humor requer uma cumplicidade mútua entre produtor e receptor, que devem partilhar das intenções lúdicas e do significado implícito da incongruência.

Por fim, o humor também pode ser utilizado pela criança para estabelecer relações de poder. Ao observar crianças de 15 a 22 meses de idade, Loizou (2005) percebeu que elas apreciam situações que as fazem se sentir superiores aos seus pais e professores. De acordo com a teoria do empoderamento, proposta pela autora, a criança busca violar as expectativas de pessoas próximas de seu convívio social, por meio de travessuras, ou seja, comportamentos considerados inadequados, com o intuito de adquirir poder e, assim, proporcionar prazer a si mesma. Agindo dessa forma, ela amplia o seu conhecimento acerca do uso adequado dos diferentes objetos, dos comportamentos aceitos nos ambientes em que habita e dos limites dentro dos quais ela pode atuar.

2.2.4 Aspectos emocionais

O conteúdo do humor produzido pela criança no decorrer da infância reflete as preocupações que marcam os estágios sucessivos do seu desenvolvimento emocional e que deixaram de ser motivo de tensão ou ansiedade para ela (PINDERHUGHES; ZIGLER, 1985; MCGHEE, 1979). Crianças que recém tornaram-se proficientes no uso da privada sentem um imenso prazer com piadas escatológicas, que se relacionam à defecação, micção e flatulência (BARIAUD, 1989). A simples repetição de palavras como *xixi* e *pum* é suficiente para suscitar o riso delas. À medida que a criança passa a se sentir confortável com sua identidade de gênero, aos 3 anos, esse também passa a ser um tema recorrente do seu humor (MCGHEE; GRODZITSKY, 1973). Por fim, ao ingressar na escola, um contexto que enfatiza a racionalidade e o bom desempenho intelectual, a cri-

ança tende a favorecer um humor que se alimenta do irracional e do absurdo (MARTIN, 2007). Um exemplo típico de humor que é apreciado pela criança durante esse período é a charada, que adota o padrão familiar de pergunta e resposta utilizado no ambiente escolar, apresentando, porém, um elemento de surpresa (BARIAUD, 1989).

O humor também é utilizado pela criança para expressar emoções e desejos reprimidos de uma forma socialmente aceita. No decorrer da infância, a criança passa por uma progressiva internalização de julgamentos morais e aprende que a convivência em sociedade exige que ela controle seus impulsos agressivos e sexuais, que passam a ser considerados tabus. No entanto, segundo Freud (2003), a repressão desses impulsos tem um preço. O humor é uma forma segura e sutil de contornar essas proibições, uma vez que a criança pode afirmar que suas ações não devem ser levadas a sério, atribuindo a responsabilidade dessas ações a uma entidade externa (a piada), sendo que o riso dos outros é um indicativo da sua aceitação social (BARIAUD, 1989). Ao produzir um humor com conteúdo sexual, escatológico ou agressivo, a criança experimenta, testa os seus limites e amplia o seu entendimento das convenções sociais.

Ainda que grande parte do humor produzido pelas crianças possua um conteúdo positivo ou neutro, entre 3 e 5 anos, há um aumento do riso em resposta a comportamentos sociais negativos como provocações e ridicularizações (MARTIN, 2007). McCauley *et al.* (1983) sugerem que a importância da agressividade enquanto um fator estimulante do riso aumenta à medida que a criança se aproxima da adolescência. Em um experimento elaborado para investigar a agressividade e a incongruência enquanto fatores influentes na apreciação do humor por crianças de 3 a 8 anos, Sinnott e Ross (1976) perceberam que tanto a agressividade quanto a incongruência são apreciadas pelas crianças, que não apresentaram preferência por um ou outro estímulo humorístico. Os autores argumentam que é possível que a criança não faça uma distinção clara entre esses dois componentes, uma vez que ambos se manifestam paralelamente em grande parte dos desenhos animados, onde personagens sobrevivem a quedas de grandes alturas e desferem golpes violentos uns nos outros. É possível ainda que a violência seja engraçada devido ao seu caráter incongruente, uma vez que subverte as expectativas da criança em relação aos padrões normais de comportamento (MCGHEE, 1979).

2.3 CONSIDERAÇÕES SOBRE O CAPÍTULO

Neste capítulo, foi introduzido o conceito de humor adotado nesta pesquisa, que define a experiência humorística como um processo cognitivo, que ocorre em um contexto lúdico, gerando uma resposta emocional, exteriorizada por meio do riso ou do sorriso.

Ao introduzir as diferentes teorias propostas com o intuito de explicar o humor, percebeu-se que elas se complementam, pois abordam aspectos diferentes da experiência humorística. Enquanto a teoria da incongruência enfatiza o estímulo, ou seja, o objeto do riso, a teoria do alívio investiga o lado psicológico do sujeito que ri. A teoria da superioridade, por fim, explora a relação entre esses dois componentes.

É importante destacar que, embora façam parte de uma mesma corrente teórica, autores diferentes podem apresentar opiniões bastante contrastantes. Em muitos dos casos, a pertinência a determinada corrente teórica foi estipulada posteriormente por outros pesquisadores. Além disso, as proposições de um mesmo autor podem ser discutidas no âmbito de mais de uma teoria. Destaca-se, também, que existem outras teorias (linguística, da ativação, da inversão etc.), que não foram abordadas nesta dissertação, devido à sua não aderência ao escopo da pesquisa. Para uma discussão aprofundada dessas teorias, sugere-se a leitura de Martin (2007).

Neste capítulo, também buscou-se caracterizar os aspectos cognitivos, sociais e emocionais do desenvolvimento do humor infantil, com foco na dimensão visual. Percebeu-se a importância da identificação de incongruências para a percepção do humor. Além disso, percebeu-se como diferentes sinais comunicativos podem ser utilizados para indicar que algo possui o intuito de suscitar o riso. Observou-se, ainda, como a criança utiliza o humor para expressar emoções e desejos reprimidos de uma forma socialmente aceita, ao produzir um humor com conteúdo sexual, escatológico ou agressivo.

3 DESIGN DE ANIMAÇÕES

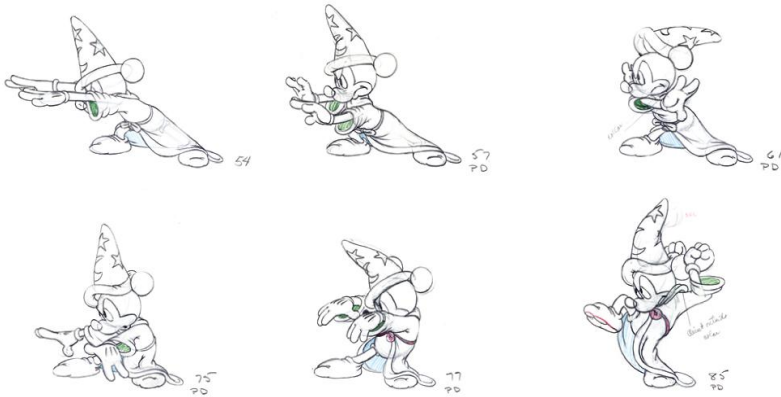
Neste capítulo, são introduzidos o conceito de animação, os elementos visuais básicos que constituem essa mídia e as diferentes etapas da criação de uma animação. Além disso, é explorada a relação entre animação e humor, no contexto das diferentes teorias apresentadas no Capítulo 2.

A animação é uma mídia que possui um grande potencial artístico e comunicacional (SOLOMON, 1989). Ela pode servir ao entretenimento, levando crianças e adultos ávidos por novas histórias e personagens aos cinemas ou para a frente da televisão. Essa mídia também é utilizada para a experimentação, uma vez que muitos animadores recorrem a ela, com o objetivo de investigar os seus elementos constituintes, brincando com formas, cores e sons (BARBOSA JÚNIOR, 2005). Em contrapartida, a animação, quando utilizada para fins educativos, permite que ideias complexas e até mesmo contraditórias sejam tratadas sob novas perspectivas (CAMPOS, 2016).

De acordo com Barbosa Júnior (2005), a palavra *animação* é originária do verbo latino *animare* e significa 'dar vida a'. Segundo esse autor, o movimento sempre exerceu um grande fascínio sobre o ser humano, sendo "motivo de dedicação por parte de desenhistas e pintores desde os tempos mais remotos" (ibid., p. 28). O homem pré-histórico, por exemplo, já desenhava, nas paredes das cavernas, animais com quatro pares de pernas, com a intenção de sugerir o movimento (WILLIAMS, 2016).

Tradicionalmente, a ilusão do movimento é criada por meio de uma sequência de desenhos (Figura 8), que são fotografados quadro a quadro (WELLS, 1998).

Figura 8 – Animação tradicional



Fonte: Deja (2016, p. 23).

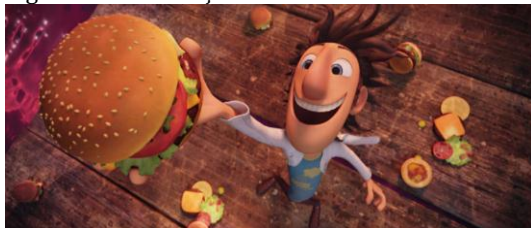
Existe, no entanto, uma enorme diversidade de técnicas à disposição do animador (BARBOSA JÚNIOR, 2005). No *stop motion*, por exemplo, podem ser utilizados bonecos, recortes de papel e até mesmo pessoas, que são, também, fotografados quadro a quadro. É o caso do curta-metragem *Neighbours* (1952), dirigido por Norman McLaren, no qual dois vizinhos brigam por conta de uma flor que nasce entre os seus jardins (Figura 9).

Figura 9 – *Stop motion*

Fonte: *Neighbours* (1952).

A animação tridimensional (Figura 10), por sua vez, envolve a criação de modelos virtuais delimitados por malhas poligonais. Após definidas as poses-chaves para um determinado movimento, o computador fica responsável por criar automaticamente os quadros restantes, ainda que os animadores mais experientes e exigentes procurem definir todas as poses (WHITE, 2006).

Figura 10 – Animação tridimensional



Fonte: Winder e Dowlatabadi (2011, p. 59).

Independente da técnica utilizada, a animação consiste na criação do movimento de forma cinematográfica, pois ele não existe antes do momento da exibição (WELLS, 1998). Isso só é possível devido ao fenômeno da persistência da visão, por meio do qual “o olho humano combina imagens vistas em sequência num único movimento, se forem exibidas rapidamente, com regularidade e iluminação adequada” (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 34). É inútil buscar a essência dessa mídia nos quadros individuais, pois a ‘ilusão da vida’ (THOMAS, JOHNSTON, 1995) é produzida nos instantes que antecedem o registro fotográfico, ou seja, enquanto o animador desenha no papel, manipula objetos ou ajusta modelos criados com o auxílio do computador.

3.1 ELEMENTOS VISUAIS BÁSICOS

Segundo Block (2008), os produtos audiovisuais, categoria em que estão incluídas as animações, são constituídos por um número limitado de elementos visuais básicos: espaço, linha, forma, tom, cor, movimento e ritmo. De acordo com esse autor, personagens, objetos e cenários são construídos a partir da combinação desses componentes. A manipulação deles possibilita comunicar emoções e ideias, desenvolver um estilo próprio para a animação e estabelecer diferentes relações entre o aspecto visual e a narrativa. Nesta seção, esses componentes são caracterizados e ilustrados por meio de exemplos extraídos de animações.

3.1.1 Espaço

O espaço consiste numa extensão limitada em uma, duas ou três dimensões. Segundo Block (2008), existem quatro tipos de espaços: em profundidade, plano, limitado e ambíguo.

O espaço em profundidade consiste na ilusão de um mundo tridimensional na superfície bidimensional da tela, como ilustra a Figura 11. Essa ilusão pode ser criada por meio de vários indicadores como a perspectiva, o tamanho, a alteração e sobreposição de objetos e personagens, a difusão aérea, o movimento da câmera, o foco, os tons e as cores.

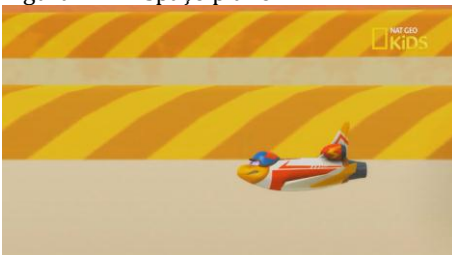
Figura 11 – Espaço em profundidade



Fonte: PJ masks (2015).

O espaço plano, por sua vez, enfatiza a bidimensionalidade da tela, ao minimizar o uso da perspectiva, de linhas convergentes e pontos de fuga (Figura 12). Idealmente, os objetos e personagens não devem se sobrepôr, pois a sobreposição sugere profundidade. Além disso, eles devem ser posicionados em um plano frontal em relação à câmera e movimentar-se paralelamente a ele.

Figura 12 – Espaço plano



Fonte: Space racers (2014).

O espaço limitado é uma combinação dos anteriores, substituindo os planos longitudinais por planos frontais e reduzindo os movimentos de aproximação e distanciamento de objetos e personagens em relação à câmera, como ilustra a Figura 13.

Figura 13 – Espaço limitado



Fonte: The loud house (2017).

O espaço ambíguo é caracterizado pela dificuldade ou impossibilidade de se discernir o tamanho e as relações espaciais de objetos, personagens e cenários (Figura 14).

Figura 14 – Espaço ambíguo



Fonte: Adventure time (2015).

Uma das maneiras empregadas para se criar esse tipo de espaço é a utilização de espelhos e reflexões, uma vez que a profusão de imagens pode desorientar o espectador, dificultando o reconhecimento da verdadeira posição dos objetos no ambiente. Segundo Block (2008), o espaço ambíguo costuma ser bastante utilizado em filmes dos gêneros terror e suspense, pois pode gerar ansiedade, tensão e confusão no espectador.

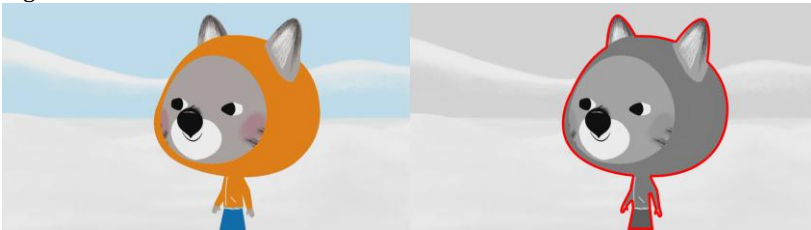
3.1.2 Linha

De acordo com Dondis (2007), a linha pode ser definida como o trajeto realizado por um ponto em movimento. Apesar de raramente existir na natureza, é possível distinguir linhas nas rachaduras do chão, nos galhos de uma árvore no inverno e nos fios telefônicos contra o céu. A linha é o elemento fundamental do desenho, instrumento de pré-visualização que dá forma à imaginação, à medida que elimina toda a informação visual supérflua, permanecendo apenas o essencial.

Para facilitar o seu reconhecimento, Block (2008) divide as linhas em sete tipos:

a) Borda é a linha aparente identificada ao redor de objetos bidimensionais, que é produzida por meio de contraste tonal ou cromático (Figura 15).

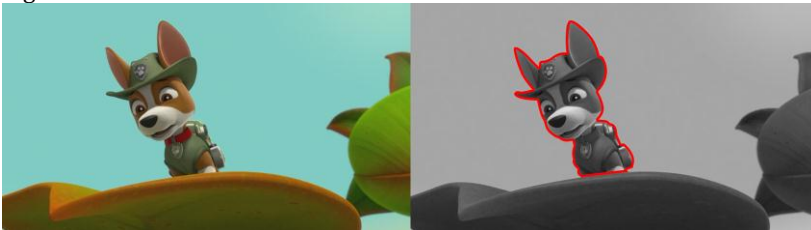
Figura 15 – Borda



Fonte: elaborado pelo autor, a partir de Mouk (2011).

b) Contorno é a linha aparente identificada ao redor de objetos tridimensionais, como ilustra a Figura 16.

Figura 16 – Contorno



Fonte: elaborado pelo autor, a partir de PAW Patrol (2016).

c) Elementos que se encontram suficientemente próximos podem criar linhas imaginárias (Figura 17), fenômeno conhecido como fechamento.

Figura 17 – Fechamento



Fonte: elaborado pelo autor, a partir de Nature cat (2015).

d) Intersecção é a linha percebida no encontro de dois planos, produzida por meio de contraste tonal ou cromático, como mostra a Figura 18.

Figura 18 – Intersecção



Fonte: elaborado pelo autor, a partir de PJ masks (2015).

e) Objetos vistos à distância podem ter a sua aparência reduzida a uma linha (Figura 19), como é o caso de postes e estradas.

Figura 19 – Objeto visto à distância



Fonte: elaborado pelo autor, a partir de Milo Murphy's law (2016).

f) Muitos objetos são atravessados por um eixo invisível que pode ser percebido como uma linha, conforme mostra a Figura 20. Uma personagem deitada, por exemplo, possui um eixo horizontal.

Figura 20 – Eixo invisível



Fonte: elaborado pelo autor, a partir de Doc McStuffins (2014).

g) Ao se mover, qualquer objeto produz um rastro que pode ser percebido como uma linha, como é o caso do percurso efetuado por um projétil (Figura 21).

Figura 21 – Rastro



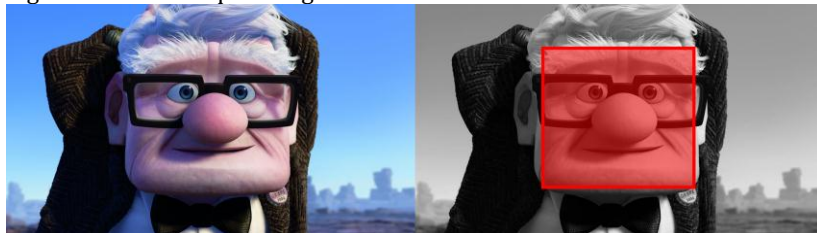
Fonte: elaborado pelo autor, a partir de Penn Zero: part-time hero (2015).

Independente do tipo, toda a linha possui três propriedades (BLOCK, 2008): orientação (horizontal, vertical e diagonal), direção (para cima, para a esquerda etc.) e qualidade (linear ou curvilínea). A partir da combinação dessas propriedades, a linha pode assumir formas muito diversas e expressar uma grande variedade de ideias e emoções.

3.1.3 Forma

Formas e linhas estão intimamente relacionadas, na medida em que elas se definem mutuamente (BLOCK, 2008). De acordo com Dondis (2007), existem três formas básicas - o quadrado, o círculo e o triângulo equilátero -, sendo que cada uma delas possui uma grande quantidade de significados associados. Ao quadrado, por exemplo, estão relacionadas ideias de racionalidade, solidez e retidão, como ilustrado pela Figura 22.

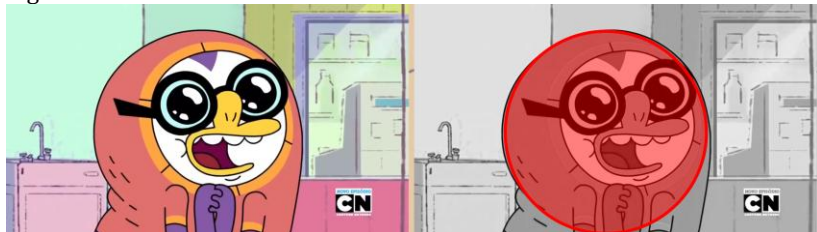
Figura 22 – Forma quadrangular



Fonte: elaborado pelo autor, a partir de Up – altas aventuras (2009).

Ao círculo estão associados calma, ternura e proteção (Figura 23).

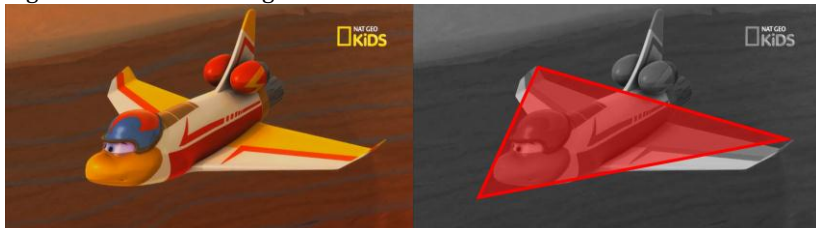
Figura 23 – Forma circular



Fonte: elaborado pelo autor, a partir de Oswald (2017).

O triângulo equilátero, por sua vez, está associado à velocidade, dinamismo e conflito (Figura 24).

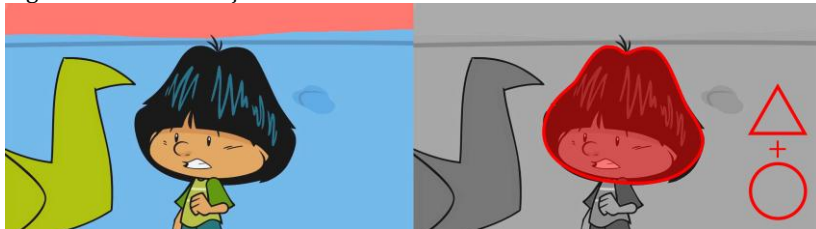
Figura 24 – Forma triangular



Fonte: elaborado pelo autor, a partir de Space racers (2014).

A partir da combinação dessas formas básicas, é possível derivar formas mais complexas, como ilustra a Figura 25.

Figura 25 – Combinação de formas



Fonte: elaborado pelo autor, a partir de Meu amigãozão (2010).

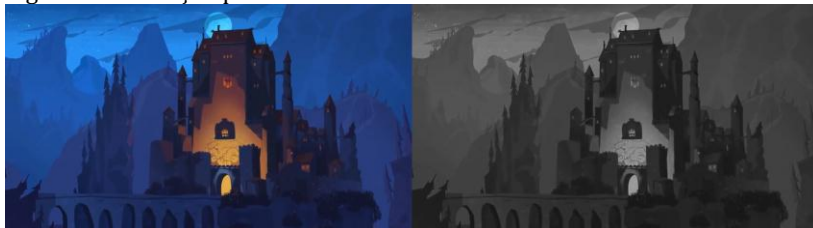
Dessa maneira, é possível criar todas as formas presentes tanto na natureza quanto na imaginação humana.

3.1.4 Tom

O tom consiste na claridade ou obscuridade relativa dos objetos, personagens e ambientes (BLOCK, 2008). Na natureza, o trajeto da obscuridade à luz é constituído de múltiplas gradações sutis. São as variações de tom que nos permitem distinguir a complexidade visual do ambiente que nos rodeia, pois vemos graças à presença ou ausência relativa da luz. De acordo com Dondis (2007, p. 63), “a claridade e a obscuridade são tão importantes para a percepção de nosso ambiente que aceitamos [até mesmo] uma representação monocromática da realidade”.

Segundo Block (2008), o tom pode ser empregado para direcionar a atenção do espectador, visto que áreas iluminadas tendem a exercer maior atração visual (Figura 26). Além disso, é utilizado para criar diferentes estados de espírito e expressar diferentes emoções.

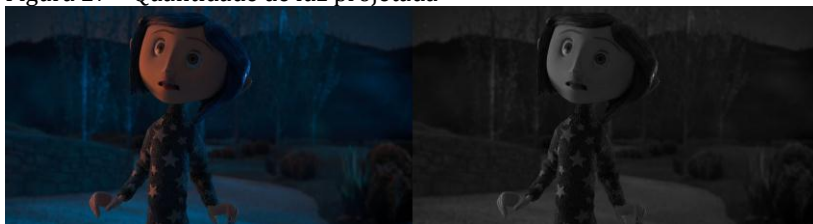
Figura 26 – Atração por áreas iluminadas



Fonte: elaborado pelo autor, a partir de *Hotel Transylvania: the series* (2017).

Ainda segundo esse autor, existem três formas de se determinar os tons de uma imagem. O primeiro método envolve o controle dos objetos que aparecem diante da câmera. Se uma determinada cena requer tons escuros, é possível pintar o cenário e as vestimentas de preto, removendo todos aqueles objetos mais claros. O segundo método está relacionado à quantidade de luz que é projetada no ambiente, visto que uma parede branca pode parecer escura, se não estiver bem iluminada. Esse método é muito utilizado por filmes e animações dos gêneros *noir* e terror, como ilustra a Figura 27.

Figura 27 – Quantidade de luz projetada



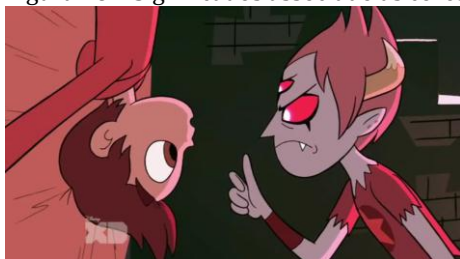
Fonte: elaborado pelo autor, a partir de *Coraline* (2009).

O último método consiste no ajuste da lente e da câmera, diminuindo ou aumentando a quantidade de luz que incide sobre a película cinematográfica ou sensor digital.

3.1.5 Cor

A cor se refere à frequência da onda luminosa refletida por um objeto, personagem ou ambiente. Segundo Dondis (2007, p. 64), a cor está “impregnada de informação, e é uma das mais penetrantes experiências visuais que temos todos em comum”. A cada uma das cores estão associados inúmeros significados. O vermelho, por exemplo, pode representar algo perigoso, como ilustra a Figura 28. O amarelo está relacionado à alegria e atenção. O azul, por sua vez, pode remeter à inteligência e serenidade.

Figura 28 – Significados associado às cores



Fonte: Star vs. the forces of evil (2016).

A cor possui três propriedades - matiz, saturação e brilho -, que podem ser definidas e medidas (BLOCK, 2008). Matiz, ou croma, é a cor em si, a sua posição no círculo cromático (Figura 29). Segundo Guimarães (2004, p. 66), são consideradas primárias as cores que “não podem ser formadas pela soma de outras cores, e secundárias as cores formadas pelo equilíbrio óptico ou físico de duas cores primárias”. As cores terciárias, por sua vez, são compostas por uma cor primária e uma secundária. Na síntese subtrativa, as cores primárias são o vermelho, o azul e o verde, enquanto que, na síntese aditiva, as primárias são o ciano, o magenta e o amarelo.

Figura 29 – Círculo cromático



Fonte: Fraser e Banks (2007, p. 44).

Saturação refere-se à pureza relativa da cor, do matiz ao cinza. De acordo com Dondis (2007), quanto mais intensa ou saturada for a cor de uma personagem ou cenário, mais carregado ele estará de expressão e emoção.

Por fim, o brilho consiste na adição de branco ou preto à cor, definindo a sua posição em uma escala de cinzas. O acréscimo de branco ao vermelho, por exemplo, produz um vermelho claro (rosa), enquanto a adição de preto ao vermelho produz um vermelho escuro (marrom).

3.1.6 Movimento

Segundo Block (2008), o movimento pode ser criado de quatro maneiras diferentes. O movimento real ocorre apenas na natureza. É caso do vôo dos pássaros e do curso de um rio. O movimento aparente, por sua vez, é criado quando um objeto estacionário é substituído por outro objeto, em um intervalo curto de tempo, de maneira a ser percebido como sendo o mesmo objeto, devido ao fenômeno da persistência da visão. Isso ocorre quando o movimento na natureza é filmado e transformado em uma série de imagens estáticas, que são projetadas em rápida sucessão. O movimento induzido ocorre quando um objeto transfere o seu movimento a um objeto estacionário. Isso acontece, por exemplo, quando, dentro de

um carro parado, o ônibus ao lado começa a se mover, dando a impressão de que é o carro que está se movendo. Por fim, o movimento relativo ocorre quando o movimento de um objeto é inferido a partir de uma mudança em sua posição relativa a um objeto estacionário.

Em uma animação, apenas três elementos podem se mover: objetos (o que inclui as personagens), a câmera e o foco da atenção do espectador, ou seja, o movimento dos seus olhos enquanto percorre as diferentes porções da tela.

De acordo com Block (2008), todo movimento pode ser descrito a partir de quatro parâmetros: direção, qualidade, velocidade e escala. Na tela, um objeto ou personagem pode ser mover apenas em quatro direções - horizontal, vertical, diagonal e circular -, sendo que a combinação desses movimentos básicos permite a criação de movimentos mais complexos, como ilustra a Figura 30.

Figura 30 – Movimento complexo



Fonte: elaborado pelo autor, a partir de Penn Zero: part-time hero (2015).

A qualidade de um movimento está relacionada ao seu aspecto retilíneo ou curvilíneo, sendo que as mesmas ideias e emoções associadas a linhas retas e curvas também estão associadas a esses movimentos. A velocidade, por sua vez, consiste na variação da posição no espaço em relação ao tempo, podendo ser rápida, devagar, muito devagar etc. Por fim, a escala refere-se à distância percorrida.

3.1.7 Ritmo

Segundo Block (2008), todo o ritmo é formado por três subelementos: alternância, repetição e velocidade. Dado que o ritmo é um elemento difícil de descrever, o autor fornece o exemplo do metrônomo, instrumento utilizado para fins de estudo musical. O ritmo criado pelo metrônomo só existe porque os sons que ele produz são seguidos de momentos de silêncio. No entanto, isso não é o suficiente, visto que é preciso que essa alternância se repita. Por fim, o metrônomo possui o controle da velocidade, que permite aumentar ou diminuir o intervalo de tempo entre som e silêncio.

É possível criar ritmo visual por meio da disposição de objetos estacionários dentro do quadro. Na Figura 31, por exemplo, o ritmo decorre do posicionamento e similaridade das diferentes mulheres vestindo burcas.

Figura 31 – Ritmo criado por objetos estacionários



Fonte: Persepolis (2007).

Objetos e personagens em movimento também podem ser utilizados para criar ritmo visual, como é o caso de uma bola quicando ou de um ciclo de caminhada. Segundo Block (2008), um objeto em movimento pode criar ritmo de quatro maneiras diferentes: ao entrar e sair do quadro, ao mover-se pela frente ou por trás de um outro objeto, ao alternar movimento com instantes de imobilidade e ao mudar de direção. Ainda de acordo com esse autor, é preciso não confundir ritmo com movimento, pois a maioria dos movimentos não produz ritmo, que é criado, na maior parte das vezes, por objetos estacionários.

Por fim, também é possível criar ritmo visual por meio da montagem, que consiste na seleção e ordenamento dos planos¹⁶ de uma animação, pois o corte entre os planos produz alternância.

3.2 ETAPAS DA CRIAÇÃO DE UMA ANIMAÇÃO

Nesta seção, é apresentada uma síntese do processo de criação de uma animação, que costuma ser dividido em quatro etapas: desenvolvimento, pré-produção, produção e pós-produção. Segundo Winder e Dowlatabadi (2011), essas etapas nem sempre se sucedem uma após a outra, pois é bastante frequente que duas ou mais ocorram em paralelo. Além disso, elas podem variar de acordo com o projeto, uma vez que diferentes formatos (curta-metragem, longa-metragem, seriado etc.) e técnicas de animação (tradicional, 3D, *stop motion* etc.) envolvem diferentes procedimentos.

3.2.1 Desenvolvimento

Nesta etapa, a primeira do processo de criação de uma animação, é desenvolvida a ideia inicial, que pode surgir de vários lugares, de uma conversa que se ouviu na rua, de uma frase de um livro, de uma ilustração em uma revista ou mesmo de uma notícia de jornal (WHITE, 2006). Uma só ideia, porém, não é suficiente para gerar uma animação, na medida em que são necessárias várias delas, que irão complementar ou até mesmo transformar a ideia inicial.

O conceito geral da animação é criado a partir da ideia inicial. Nele, são definidos o enredo, as personagens principais (aspecto visual e personalidade) e o universo onde habitam (WINDER; DOWLATABADI, 2011). Para tanto, é preciso sintetizar, em poucas palavras, a história que a animação pretende contar, na forma de uma *storyline* (ou *logline*), que consiste em um resumo do enredo, apresentando as personagens mais relevantes, a ambientação, o conflito principal e a sua resolução (WHITE, 2006).

A *storyline* é ampliada e desenvolvida na forma de um roteiro, documento que possui uma formatação específica e que serve como um guia para a produção da animação. No roteiro, são descritos os ambientes e especificadas as ações e diálogos das personagens. Até poucas décadas atrás, não se costumava escrever roteiros

¹⁶ O plano corresponde a um trecho da animação situado entre dois cortes.

para animações (SURRELL, 2009). No entanto, com o crescimento dos orçamentos e, conseqüentemente, dos riscos envolvidos na produção das animações, passou-se a utilizar cada vez mais essa ferramenta, uma vez que ela permite resolver possíveis problemas enquanto a estória existe apenas no papel.

Na etapa de desenvolvimento, ocorre, também, a definição do estilo visual da animação que pode ser estilizado, realista ou até mesmo uma combinação de ambos. É um momento de experimentação, em que são produzidos uma série de esboços e ilustrações, denominados artes conceituais (Figura 32), que contribuem para a definição do aspecto visual de personagens e ambientes (WINDER; DOWLATABADI, 2011).

Figura 32 – Exemplo de arte conceitual



Fonte: Lasseter, Unkrich e Molina (2017, p. 96).

Ainda nesta etapa, o projeto da animação é transformado em uma proposta comercial, com o objetivo de se captar recursos para a sua produção.

3.2.2 Pré-produção

Na etapa de pré-produção, os elementos que constituem a base da produção da animação começam a tomar forma. É desenvolvido o guia de estilo visual (Figura 33), documento que contém uma série de ilustrações que determinam o aspecto visual de personagens, cenários, objetos de cena e efeitos, ajudando a manter a coerência e uniformidade do projeto.

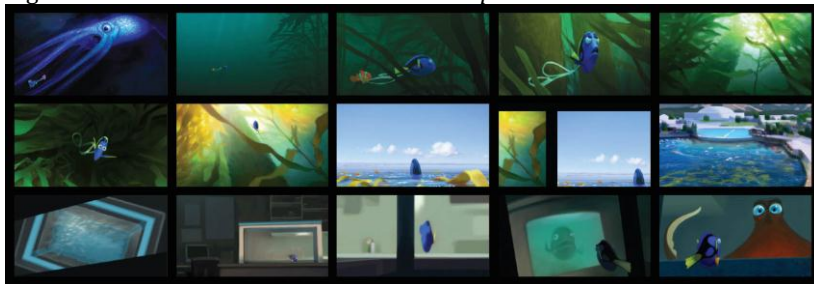
Figura 33 – Exemplo de guia de estilo visual



Fonte: Konietzko, DiMartino e dos Santos (2013, p. 21).

Nesta etapa, costuma-se criar, também, um *color script*, onde são determinados o matiz, a saturação e o tom das cores que serão utilizadas na animação (WHITE, 2006). Ele pode ser simples, contendo apenas um grupo de amostras de cores, ou mais complexo, reunindo representações em miniatura dos principais momentos da animação, como ilustra a Figura 34.

Figura 34 – Trecho extraído de um *color script*

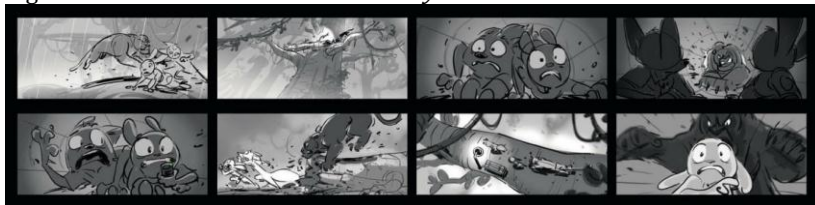


Fonte: Lasseter, Stanton e Pilcher (2016, p. 171).

A partir da leitura do roteiro, é criado o *storyboard* (Figura 35), uma representação visual desse documento, por meio de uma série de painéis organizados em sequência contendo dese-

nhos simples e inacabados das personagens, suas poses e expressões faciais (NESTERIUK, 2011). No *storyboard*, são definidos, também, o número de planos, os enquadramentos e os movimentos de câmera. Ele guia o desenvolvimento da animação, auxiliando na sua pré-visualização.

Figura 35 – Trecho extraído de um *storyboard*



Fonte: Julius (2016, p. 125).

O *storyboard* é posteriormente editado, com o auxílio de um programa de edição de vídeo, na forma de um *animatic*, onde são incluídos os diálogos previamente gravados e alguns efeitos sonoros provisórios (WHITE, 2006). O *animatic* auxilia a prever a duração de cenas e planos. Ele é essencial para se efetuar a sincronização das bocas das personagens durante a fala.

Nos projetos que empregam técnicas de animação digital (2D e 3D), os animadores manipulam personagens e objetos criados previamente. Desse modo, ainda na etapa de pré-produção, são desenvolvidos os modelos virtuais das personagens (Figura 36) e definidos seus materiais e texturas (WINDER; DOWLATABADI, 2011). Cada personagem, então, recebe um esqueleto e os controles que serão utilizados para a criação dos seus movimentos.

Figura 36 – Modelo virtual



Fonte: Museum of science (2018).

No caso do animação em *stop motion*, é necessário produzir marionetes de todas as personagens. Elas costumam apresentar, em seu interior, uma armadura de metal (Figura 37), que possibilita o seu movimento.

Figura 37 – Marionete com armadura de metal



Fonte: Alger (2012, p. 60).

Após a confecção do *animatic* e das personagens e objetos que serão animados, é finalizada a etapa de pré-produção.

3.2.3 Produção

Nesta etapa, efetua-se a animação das personagens, procedimento que pode variar bastante, de acordo com a técnica utilizada (WHITE, 2006). No caso da animação tradicional, as personagens precisam ser redesenhadas muitas vezes, em cada um dos quadros da animação, como mostra a Figura 38. Primeiramente, são criadas as poses principais, que comunicam as emoções e intenções das personagens ao espectador. Após a aprovação dessas poses, são criadas todas as poses intermediárias, à medida que os movimentos são refinados.

Figura 38 – Processo de animação tradicional



Fonte: White (2006, p. 361).

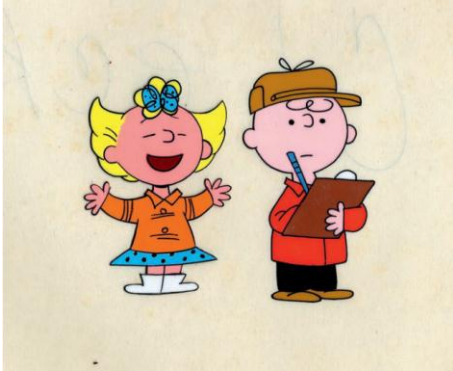
Os desenhos criados pelos animadores – que geralmente são grosseiros e incompletos, pois o foco deles é o movimento das personagens – devem ser passados a limpo e finalizados (WINDER; DOWLATABADI, 2011). A Figura 39 ilustra esse processo, que é conhecido como *clean-up*.

Figura 39 – Exemplo de *clean-up*

Fonte: Finch (1994, p. 183).

Os desenhos finalizados são transferidos para folhas de acetato, um suporte transparente, e recebem um acabamento à tinta (Figura 40). Cores são adicionadas às personagens, com base nos ambientes em que se passam cada uma das cenas. Se uma personagem está em uma sala iluminada pela luz de velas, por exemplo, o esquema cromático será diferente daquele de uma personagem que se encontra a céu aberto.

Figura 40 – Exemplo de acabamento à tinta



Fonte: Solomon (2012, p. 11).

Por fim, os desenhos são posicionados em cima dos cenários e fotografados. Na etapa de pós-produção, essas fotografias são organizadas em sequência, para criar a ilusão do movimento.

No caso da animação digital (2D e 3D), a criação dos movimentos é realizada com a definição de quadros-chave¹⁷, a partir da manipulação dos controles criados para as personagens na etapa de pré-produção. O computador fica responsável por criar automaticamente os quadros intermediários, ou seja, aqueles situados entre os quadros-chave (BARBOSA JÚNIOR, 2005).

Em seguida, os ambientes tridimensionais são iluminados, posicionando-se lâmpadas virtuais, de maneira similar àquela utilizada em produções *live-action*¹⁸. Finalmente, assim como um filme fotográfico precisa ser revelado, as cenas animadas devem ser convertidas em imagens bidimensionais. Esse processo é conhecido como renderização e consiste na execução pelo computador de uma série de cálculos (principalmente, de iluminação), que resultam em imagens cada vez mais próximas de seu aspecto final.

No caso da animação em *stop motion*, é utilizado o princípio da animação direta, em que todas as poses são animadas e fotografadas em sequência, como ilustra a Figura 41, não havendo divisão em poses principais e intermediárias.

Figura 41 – Animação utilizando a técnica de *stop motion*



Fonte: Alger (2012, p. 145).

¹⁷ Conjunto de valores que indicam a posição, rotação ou escala de determinada parte (mão direita, perna esquerda etc.) de uma personagem, em determinado momento da animação.

¹⁸ Filmagens realizadas com atores reais.

Assim como ocorre na animação tradicional, essas fotografias são combinadas, na etapa de pós-produção, para criar a ilusão do movimento.

3.2.4 Pós-produção

Na pós-produção, é realizada a combinação de todos os elementos visuais (personagens, cenários, objetos de cena, efeitos etc.) que integram cada um dos planos da animação – processo conhecido como composição (WHITE, 2006). Aos poucos, os desenhos simples e inacabados do *animatic* são substituídos pelos planos finalizados.

A edição das cenas animadas ocorre durante todo o processo de criação da animação e envolve, dentre outros procedimentos, a inclusão de novos planos e mudanças na ordem deles. No entanto, é na etapa de pós-produção que se realiza a edição final (WINDER; DOWLATABADI, 2011), que estabelece a sequência e a duração dos planos e as transições entre eles, preparando-os para que recebam os demais elementos sonoros (além dos diálogos que já foram incluídos).

Em seguida, é realizada a correção de cor das cenas que compõem a animação. Nesta etapa, efetua-se o ajuste das diferentes propriedades (matiz, saturação e tom) das cores utilizadas. Esse processo é necessário para garantir que o aspecto cromático das personagens, cenários e objetos seja consistente durante toda a animação (WINDER; DOWLATABADI, 2011). Também é possível ajustar o contraste entre as cores utilizadas, acentuar determinadas cores e replicar diferentes estilos visuais.

Os elementos sonoros (ruídos, ambiência, diálogos e música) ajudam a inserir o espectador dentro dos cenários criados, além de comunicar o tom e a emoção de cada uma das cenas animadas. Alguns dos sons utilizados são provenientes de bibliotecas digitais. No entanto, muitos deles costumam ser criados em estúdio – processo conhecido como *foley* –, utilizando diversas estratégias e objetos, conforme ilustra a Figura 42. Na edição de som, os elementos sonoros são combinados e sincronizados com as imagens (WHITE, 2006).

Figura 42 – Foley



Fonte: White (2006, p. 148).

Durante a edição dos diálogos, ajusta-se a sincronia deles com as imagens, além da correção de possíveis imperfeições e substituição de sílabas para reparar a pronúncia das palavras (WHITE, 2006). À medida que as cenas são animadas, é comum haver a necessidade de regravar alguns dos diálogos ou até mesmo criar novos. Esse processo é chamado de *automatic dialogue replacement* (ADR).

Em alguns projetos, a composição da trilha sonora antecede a criação do *storyboard*, uma vez que a música pode determinar o ritmo das cenas e até mesmo o movimento das personagens. Em outros, ela é criada na etapa de pós-produção, a partir das cenas finalizadas. Durante a mixagem de som, todos os elementos sonoros são combinados e efetua-se o ajuste do volume, frequência e posição panorâmica deles (WINDER; DOWLATABADI, 2011).

Por fim, a animação é convertida para um formato de exibição, de modo que possa ser disponibilizada para o público ao qual se destina.

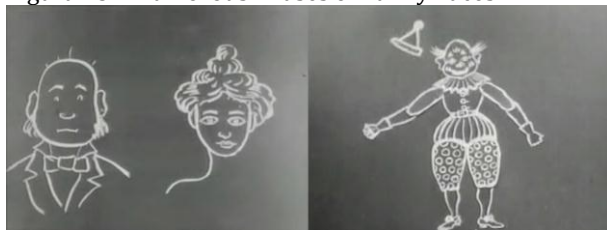
3.3 ANIMAÇÃO E HUMOR

Nesta seção, é explorada a relação da animação com o humor, no contexto das teorias abordadas no Capítulo 2. Para tanto, são apresentadas técnicas e características dessa mídia, que podem ser utilizadas para produzir incongruências visuais.

3.3.1 As origens cômicas da animação

De acordo com Thompson (2005), as primeiras animações foram criadas em torno de pequenas *gags* (piadas visuais), que constituíam a unidade básica da narrativa. Muitas delas buscavam explorar as características dessa mídia, ou seja, a possibilidade de se criar a ilusão do movimento a partir de objetos e seres inanimados. É o caso de *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), dirigido por James Stuart Blackton, em que o retrato de uma mulher forma-se sozinho em um quadro-negro, como que por mágica. Em seguida, o desenho de um palhaço ganha vida e faz malabarismos com o seu chapéu (Figura 43), sequência que ilustra a influência exercida pelo *vaudeville* (teatro de variedades)¹⁹, ambiente onde predominavam a pantomima²⁰ e o humor físico, sobre as primeiras animações e o cinema, em geral (WELLS, 1998).

Figura 43 – Humorous Phases of Funny Faces



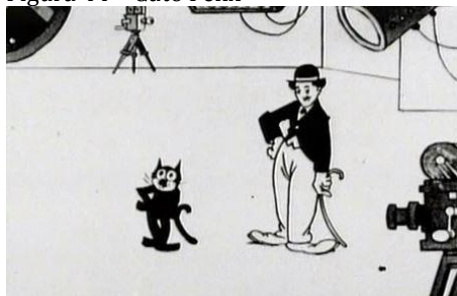
Fonte: Humorous phases of funny faces (1906).

As primeiras animações também se inspiraram nas histórias em quadrinhos, utilizando muitas das suas convenções (como balões de pensamento e pontos de interrogação) e estratégias, explorando as características gráficas das personagens, geralmente, com o intuito de suscitar o riso (THOMPSON, 2005). O Gato Félix, a primeira personagem animada a alcançar notória popularidade, criado por Otto Messmer, por exemplo, era capaz de destacar e manipular partes de seu corpo, assumindo diferentes formas, de acordo com a sua vontade (Figura 44).

¹⁹ Gênero de entretenimento popular nos Estados Unidos, que reunia números de diferentes artistas (palhaços, músicos, dançarinos, mágicos etc.) em uma mesma apresentação.

²⁰ Representação de uma estória exclusivamente, por meio de gestos, movimentos e expressões faciais.

Figura 44 – Gato Félix



Fonte: Felix the cat (1923).

O humor das primeiras animações procedia, geralmente, de personagens genéricas em situações desprovidas de motivação dramática. Com o decorrer do tempo, no entanto, o fascínio pela novidade proporcionada por essa mídia diminuiu e os animadores perceberam a necessidade de utilizar as personagens como um recurso expressivo e de identificação com o público (BARBOSA JÚNIOR, 2005). Narrar uma história passou a ser mais importante do que apenas apresentar uma série de piadas visuais. Para dotar as personagens de personalidade, os animadores possuíam algumas estratégias à sua disposição como estabelecer contato visual entre a personagem e o público, exteriorizar os pensamentos e emoções da personagem por meio de suas expressões faciais e fornecer motivações críveis para as suas ações (WELLS, 1998). Com a popularidade de personagens como Felix e Mickey Mouse, o humor passou a se originar, principalmente, das falhas de caráter da personagem e de suas reações diante dos obstáculos proporcionados pela narrativa e não tanto da execução de piadas visuais batidas.

3.3.2 Metamorfose

A técnica da metamorfose consiste na transformação de uma imagem em outra, por meio da manipulação plástica dos elementos gráficos de ambas as imagens. Segundo Barbosa Júnior (2005), ela foi bastante utilizada pelos primeiros animadores como Émile Cohl e Otto Messmer. Ao combinar elementos díspares, essa técnica produz incongruências visuais, pois viola expectativas em relação aos contextos em que esses elementos usualmente ocorrem, conforme a definição de incongruência proposta por Shultz (1972),

apresentada no Capítulo 2. Ela se assemelha ao jogo de palavras - a mistura de palavras ou sons, com o objetivo de dar lugar a um equívoco cômico.

A metamorfose pode ser empregada com um propósito narrativo, unindo diferentes situações dramáticas e tornando o corte e a edição desnecessários. Destruindo a ilusão de um espaço físico articulado, a técnica da metamorfose desestabiliza a imagem, combinando humor e horror, sonho e realidade, certeza e especulação (WELLS, 1998). Um caso exemplar de seu uso é a sequência de sonho de *Dumbo* (1941), que estabelece as mais inusitadas associações entre diferentes imagens. Um elefante vira um camelo, que se transforma em uma cobra. Esse animal, por sua vez, transforma-se em uma odalisca e, por fim, em um olho, que encara fixamente o espectador (Figura 45).

Figura 45 – Exemplo de metamorfose



Fonte: *Dumbo* (1941).

O antropomorfismo, ou seja, a atribuição de características humanas a objetos, eventos e animais, possui algumas similaridades com a técnica da metamorfose, uma vez que ele também consiste na combinação de elementos díspares. É uma transformação incompleta, na medida em que é interrompida durante a transição de uma imagem à outra. De acordo com Mattos,

o homem sempre esteve inclinado a se comunicar humanizando tudo o que o rodeia, atribuindo características, qualidades, defeitos e motivações próprias de seres humanos a qualquer outro ente animado, inanimado ou abstrato (2013, p. 58).

Sendo assim, muitas das personagens animadas são animais que se comportam como humanos, chegando, muitas vezes, a conviver entre eles, como é o caso de Pardo (Figura 46), um dos protagonistas da série *Ursos Sem Curso*.

Figura 46 – Exemplo de antropomorfismo



Fonte: We bare bears (2016).

A utilização do recurso do antropomorfismo revela mais uma vez a predisposição de muitas das animações a produzirem incongruências que possuem o potencial para suscitar o riso.

3.3.3 Subversão

A animação é uma mídia subversiva, onde o absurdo predomina: animais falam e agem como humanos; carros, luminárias e até mesmo os sentimentos podem ganhar vida; e as leis da física podem ser facilmente violadas (THOMPSON, 2005). Um exemplo clássico disso é a cena em que uma personagem animada permanece suspensa no ar, ignorando por alguns segundos a lei da gravidade, antes de cair de um precipício (Figura 47), como é o caso de Coyote em *Papa-Léguas*, criado por Chuck Jones. Nessa série, o desenho de uma porta em uma parede pode se transformar em uma porta de verdade, objetos aparecem magicamente de lugar-nenhum e as personagens são imunes a explosivos e outros dispositivos mortais. A subversão ainda pode se manifestar de maneira auditiva, quando há a justaposição de imagens e sons não relacionados, como a edição do som de um gongo junto à imagem de uma pancada.

Figura 47 – Exemplo de subversão das leis da física



Fonte: Hairied and hurried (1965).

Esse distanciamento da realidade permite, também, dar vazão a impulsos considerados tabus, que são, usualmente, censurados e relegados ao domínio do inconsciente (WELLS, 1998). Dentre esses impulsos, os mais explorados são os agressivos, como ilustrado pela série *Tom e Jerry*, criada por William Hanna e Joseph Barbera, que constitui um exemplo clássico da representação da violência física (Figura 48). Ao estabelecer um contexto lúdico e seguro para a expressão da agressividade, pois as consequências da violência nunca são vistas pelo público e a integridade física das personagens é assegurada, a animação demonstra, novamente, a sua predisposição para o humor. Por um breve momento, ela nos permite desfrutar de um universo desconhecido, onde as regras podem ser quebradas e onde a violência e as impossibilidades lógicas são aceitas, permitindo rir do absurdo disso tudo (THOMPSON, 2005).

Figura 48 – Exemplo do uso da violência

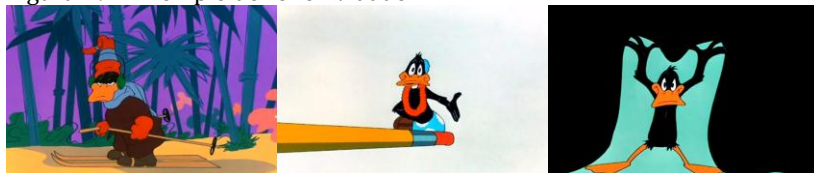


Fonte: High steaks (1962).

A animação permite até mesmo a ruptura com as convenções da representação, que buscam separar o universo físico do universo diegético, ou seja, a realidade própria da narrativa

(THOMPSON, 2005). Não é incomum que ela chame atenção para si, para seus elementos constitutivos e para os seus métodos construtivos, por meio das mais diversas estratégias reflexivas. *Duck Amuck* (1953), dirigido por Chuck Jones, é o exemplo paradigmático da reflexividade do desenho animado. Nesse curta-metragem, Patolino trava um duelo com o seu animador, que interfere no desenho, trocando os cenários, emudecendo o pato e até mesmo apagando-o completamente (Figura 49).

Figura 49 – Exemplo de reflexividade



Fonte: Duck amuck (1953).

Dessa forma, a animação estimula o espectador a questionar suas frágeis convicções, pois nesse meio qualquer regra pode ser subvertida com o intuito de produzir o humor.

3.3.4 Exagero

O exagero é utilizado para acentuar as reações emocionais e a aparência visual das personagens animadas (THOMPSON, 2005).²¹ À primeira vista, o emprego do exagero para a criação de movimentos realisticamente convincentes pode parecer uma contradição. No entanto, exagerar não significa distorcer arbitrariamente a forma ou movimento das personagens animadas. Na prática, esse princípio determina que o animador chegue ao íntimo do que ele pretende retratar e exponha a sua essência (LASSETER, 1987). Dessa forma, se uma personagem estiver triste, o animador buscará retratá-la ainda mais triste. Do mesmo modo, se ela estiver feliz, o animador não hesitará em fazê-la saltitar.

²¹ O exagero é um dos doze princípios da animação, criados por Walt Disney e seus animadores, com o objetivo de aprimorar a qualidade de seus filmes, tornando as suas personagens mais realistas e convincentes. Para uma descrição de cada um desses princípios, sugere-se a leitura de Thomas e Johnston (1995).

Como abordado no Capítulo 2, o exagero pode ser utilizado para suscitar o riso, ao enfatizar determinados aspectos de uma pessoa, em uma caricatura. As personagens animadas, por sua vez, são extremamente caricatas, visto que suas personalidades são inflexíveis e suas ações desmedidas, como é o caso de Johnny Bravo (Figura 50), que é guiado pela sua vaidade, ou de Peter Griffin, que se envolve nas mais diversas enrascadas por conta de sua imbecilidade. Até mesmo o desenho de determinados tipos de personagens é caracterizado por exageros, que se tornaram convenções entre os animadores, como a personagem idiota, que possui uma postura inclinada e uma mandíbula saliente, e a personagem adorável, que possui uma aparência infantil, com olhos largos e uma enorme cabeça (BLAIR, 1994).

Figura 50 – Exemplo de exagero



Fonte: Johnny Bravo (1997).

O exagero evidencia, ainda, o automatismo de muitas das ações das personagens animadas. Habitando uma mídia onde as regras tanto da realidade quanto da representação podem ser facilmente transgredidas, elas permanecem constantes. Apesar de lhe trazer uma série de inconvenientes, Johnny Bravo, por exemplo, não considera controlar a sua vaidade. Não surpreende, portanto, que grande parte das personagens animadas sejam cômicas, pois o humor, de acordo com Bergson (1983), tende a se manifestar quando um indivíduo aparenta ser um simples mecanismo, destituído de flexibilidade em seu modo de pensar.

3.4 CONSIDERAÇÕES SOBRE O CAPÍTULO

Neste capítulo, foram apresentados o processo de criação de uma animação e os elementos visuais básicos dessa mídia - espaço,

linha, forma, tom, cor, movimento e ritmo -, objetivando identificar os recursos disponíveis ao designer para a produção do humor.

Dado que a animação consiste na criação do movimento de forma cinematográfica, é possível afirmar que a incongruência se encontra no cerne dessa mídia, pois o movimento percebido não é real, constituindo uma subversão de expectativas. Verificou-se que essa particularidade foi bastante explorada pelos primeiros animadores, que buscaram criar suas animações em torno de piadas visuais, que chamavam a atenção do espectador para a ilusão do movimento (BARBOSA JÚNIOR, 2005). Percebeu-se, ainda, que a animação possui uma predisposição para o humor, conforme sugere Wells (1998), na medida em que é caracterizada pela utilização de metamorfoses, do antropomorfismo e do exagero, assim como pela subversão das leis do mundo físico e pela ruptura com as convenções da representação.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este capítulo contém os procedimentos metodológicos realizados com o propósito de atingir os objetivos estabelecidos para a pesquisa. Conforme mostra o Quadro 2, o estudo do humor infantil e dos elementos visuais da animação foi realizado por meio de uma revisão integrativa da literatura, uma vez que ela permite a combinação de estudos empíricos e teóricos, que podem ser utilizados para a definição de conceitos e o confronto de teorias. O potencial dos elementos visuais básicos da animação para o humor, por sua vez, também foi determinado por meio da seleção e análise de animações.

Quadro 2 – Procedimentos metodológicos de acordo com os objetivos específicos da pesquisa

Objetivo específico	Procedimentos metodológicos
Identificar as causas do riso, com foco no estudo do humor infantil	Revisão integrativa da literatura
Determinar o potencial dos elementos visuais da animação para o humor	Revisão integrativa da literatura; Seleção e análise de animações
Estruturar os conceitos associados à produção do humor em animações para crianças e as relações entre eles	Criação do <i>framework</i> conceitual
Verificar a estrutura criada, com base na avaliação de profissionais da área	Elaboração e aplicação de um questionário online

Fonte: elaborado pelo autor.

Os conceitos identificados durante a revisão integrativa da literatura e a análise das animações foram estruturados na forma de um *framework* conceitual, que foi avaliado por profissionais da área, por intermédio de um questionário online.

4.1 CRIAÇÃO DO *FRAMEWORK* CONCEITUAL

Um *framework* conceitual consiste em uma rede de conceitos interligados, cujo objetivo é proporcionar entendimento acerca de um ou mais fenômenos de interesse (JABAREEN, 2009). A maioria dos *frameworks* é constituída por um componente visual, um diagrama em que são incluídos os conceitos associados ao objeto de estudo (geralmente, representados por círculos ou retângulos) e as relações entre eles (geralmente, representadas por linhas e setas). De acordo com Shehabuddeen *et al.* (1999), essa representa-

ção gráfica facilita a abstração e conceptualização do fenômeno de interesse. No entanto, apesar de o diagrama ser uma maneira altamente efetiva de comunicar ideias, palavras também são necessárias para descrevê-lo. Portanto, a maioria dos *frameworks* é constituída, também, por um componente textual.

Maxwell (2012) enfatiza que um *framework* conceitual é uma teoria, por mais incompleta e incipiente que ela seja. Por teoria, o autor se refere a um conjunto de categorias abstratas (conceitos e ideias) e as associações entre elas, uma estrutura criada para delimitar os contornos de determinado fenômeno.²² Segundo esse autor, uma teoria é uma simplificação do mundo, criada com o objetivo de clarificar e explicar alguns aspectos do seu funcionamento.

De acordo com Shehabuddeen *et al.* (1999), um *framework* pode exercer uma série de funções, dentre elas: representar um problema para um propósito definido; conectar um ou mais conceitos, de maneira a demonstrar uma possível relação entre eles; prover uma visão holística de um ou mais fenômenos; e fornecer a base para a resolução de um problema específico. Sendo assim, o autor divide os *frameworks* em três tipos: aqueles que descrevem como um objetivo particular pode ser alcançado (*Know-How*); aqueles que retratam uma determinada situação (*Know-What*) e *frameworks* híbridos, que exercem ambas as funções.

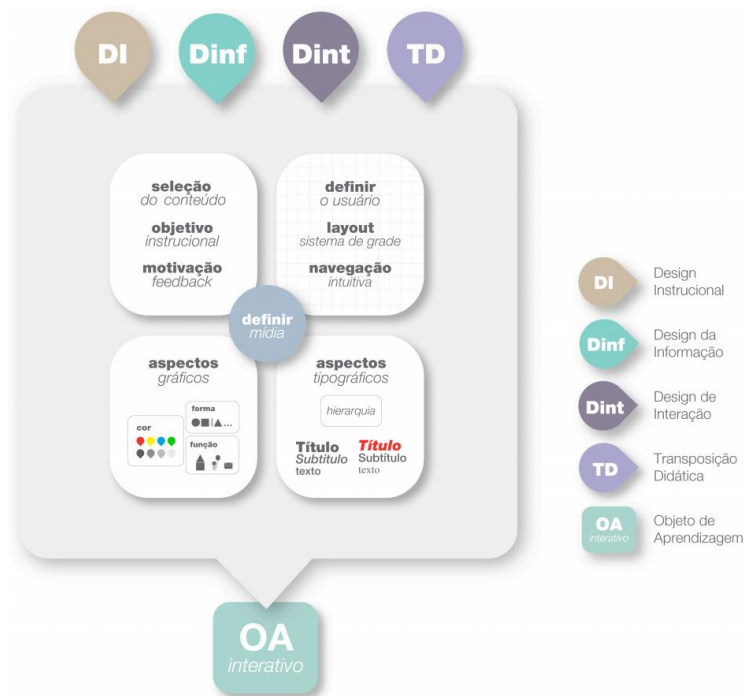
Frameworks conceituais são, normalmente, utilizados em pesquisas científicas, pois ajudam a refinar os objetivos propostos, desenvolver perguntas relevantes, selecionar métodos apropriados e identificar ameaças à validade das conclusões geradas (MAXWELL, 2012). Eles obrigam o pesquisador a ser seletivo, a decidir quais variáveis são mais importantes, quais as relações entre elas são mais significativas e que dados devem ser coletados e analisados (MILES; HUBERMAN; SALDANA, 2013).

No campo do design, os *frameworks* conceituais, geralmente, possuem um propósito aplicado, fornecendo um conjunto de conceitos, questões ou princípios a serem considerados, no projeto da experiência do usuário (PREECE, 2015). É o caso do *framework*

²² Segundo Maxwell (2012), a forma mais simples de teoria consiste em relacionar dois conceitos diferentes, como ilustram os seguintes exemplos: 'Reforço positivo leva à continuidade do comportamento reforçado' e 'O impacto de um asteroide causou a extinção dos dinossauros'.

proposto por Lorenzon (2013) para a criação de infográficos interativos (Figura 51), que busca estruturar os aspectos relevantes das áreas do design instrucional, do design da informação e do design da interação. Outro exemplo é o *framework* para o desenvolvimento de animações abstratas utilizando captura de movimentos criado por Opdenbosch (2015), que abrange a retenção da forma e do movimento humano, a influência do ambiente virtual e a conexão visual com a prática.

Figura 51 – *Framework* para a criação de infográficos interativos



Fonte: Lorenzon (2013, p. 156).

A metodologia utilizada na criação do *framework* conceitual para a produção do humor visual no design de animações para o público infantil foi estabelecida com base nas etapas indicadas por Jabareen (2009), levando em consideração, também, sugestões de Maxwell (2012). A Figura 52 apresenta as etapas executadas.

Figura 52 – Etapas da metodologia do estudo



Fonte: elaborado pelo autor.

Essas etapas são detalhadas, na sequência, assim como os procedimentos realizados em cada uma delas.

4.1.1 Mapeamento das fontes de dados

Nesta etapa, foi efetuada uma revisão integrativa da literatura, sendo esta constituída por uma revisão sistemática e uma narrativa, no decorrer da qual foram identificados artigos, livros e capítulos de livros para leitura. Além disso, foram selecionadas algumas animações para a análise. Os procedimentos realizados nesta etapa são detalhados nas seções seguintes.

4.1.2 Leitura e análise das fontes de dados

Esta etapa envolveu a leitura e fichamento das publicações identificadas na etapa anterior, assim como a análise das animações selecionadas. Além disso, foram obtidos o número de citações dos artigos provenientes da revisão sistemática e o fator de impacto²³

²³ O fator de impacto é o valor que indica o número médio de vezes que os artigos publicados por um determinado periódico nos dois anos anteriores

dos periódicos em que eles foram publicados, de modo a permitir que se determinasse a relevância de cada um desses estudos. Os procedimentos realizados nesta etapa também são detalhados nas seções seguintes.

4.1.3 Identificação de termos relevantes

Nesta etapa, foram examinados os dados obtidos, com o intuito de identificar termos relevantes para a produção do humor visual no design de animações infantis. Foi utilizado o *ATLAS.ti*, um programa destinado à análise qualitativa de dados, para verificar a frequência com que cada termo apareceu em cada um dos textos oriundos da revisão sistemática da literatura, de modo a auxiliar na apuração da pertinência de cada um deles. Esta etapa resultou em uma lista contendo todos os termos identificados.

4.1.4 Integração de termos correlatos

Esta etapa abrangeu o agrupamento de termos semelhantes, com o intuito de diminuir a quantidade deles. Para tanto, foram consultados os estudos obtidos no decorrer da revisão integrativa da literatura e o *Dicionário Houaiss da língua portuguesa* (HOUAISS; VILLAR; FRANCO, 2009). O resultado desta etapa foi uma nova lista de tamanho reduzido.

4.1.5 Definição dos conceitos

Nesta etapa, identificou-se as principais características e componentes, dentro do contexto da produção do humor visual no design de animações para o público infantil, de cada um dos conceitos elaborados a partir dos termos resultantes da etapa anterior. Para tanto, foram consultados, novamente, o *Dicionário Houaiss da língua portuguesa* (HOUAISS; VILLAR; FRANCO, 2009) e os estudos selecionados na revisão integrativa da literatura. O resultado desta etapa foi um quadro com três colunas relativas ao nome do conceito, à sua descrição e às referências bibliográficas.

ao ano que está sendo considerado foram citados por artigos publicados em outros periódicos no ano de referência (HARO, 2017).

4.1.6 Categorização dos conceitos

Nesta etapa, os conceitos elaborados foram organizados em categorias, com o objetivo de estabelecer relações entre eles. A criação das categorias foi realizada com base na definição de humor adotada nesta dissertação.

4.1.7 Síntese dos conceitos

Por meio de um processo exploratório, experimentou-se criar diferentes estruturas, buscando demonstrar possíveis relações entre os conceitos relevantes para a produção do humor visual no design de animações para o público infantil. Nesta etapa, foi desenvolvido o *framework* conceitual, constituído por dois componentes (visual e textual), a partir da síntese dos conceitos e categorias resultantes das etapas anteriores.

4.1.8 Verificação do *framework*

Esta etapa envolveu a apresentação do *framework* conceitual a profissionais da área, para determinar a sua clareza, coerência e aplicabilidade. Para tanto, foram selecionados indivíduos que atuam na criação de animações para o público infantil. Esses profissionais foram contatados por e-mail e, após uma breve explicação sobre o presente estudo e seus objetivos, convidados a participar da pesquisa.

Com o intuito de comunicar os direitos dos participantes da pesquisa e contribuir para a sua execução dentro de padrões éticos, solicitou-se aos profissionais que assinassem um termo de consentimento livre e esclarecido, que foi elaborado de acordo com as diretrizes do Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Federal de Santa Catarina.

Após efetuar a leitura e análise do *framework* conceitual proposto pelo pesquisador, os profissionais responderam a um questionário online. Ao final desta etapa, as respostas fornecidas pelos profissionais foram compiladas e interpretadas.

4.2 REVISÃO INTEGRATIVA DA LITERATURA

Com o intuito de caracterizar o desenvolvimento do humor infantil e determinar o potencial dos elementos constitutivos da animação para o humor, de modo a auxiliar na criação do *framework* conceitual, foi efetuada uma revisão integrativa da literatura, sendo esta constituída por uma revisão sistemática e uma narrativa. A seguir, são detalhados os procedimentos realizados para a seleção, classificação e análise dos estudos.

4.2.1 Revisão sistemática

O objetivo de uma revisão sistemática é identificar, avaliar e interpretar todos os estudos primários relevantes para determinada questão de pesquisa ou assunto de interesse (KITCHENHAM; CHARTERS, 2007). A revisão sistemática distingue-se por seu rigor, confiança e replicabilidade, uma vez que é conduzida por meio de um processo composto de etapas bem definidas, com base em um protocolo previamente desenvolvido, onde são estabelecidos os critérios e estratégias de seleção, extração e sintetização dos dados (FELIZARDO *et al.*, 2017). Pode ser utilizada para identificar lacunas, de forma a sugerir questões para futuras investigações e fornecer fundamentação para novas pesquisas.

A revisão sistemática foi conduzida com o objetivo de levantar os estudos primários realizados acerca da produção, compreensão e apreciação do humor visual pela criança, de modo a fornecer um panorama do desenvolvimento do humor visual infantil. O protocolo desenvolvido para essa revisão encontra-se no Apêndice A.

A partir da geração de alternativas de termos relacionados ao assunto de interesse, selecionou-se aqueles considerados mais pertinentes, que foram, então, traduzidos para o inglês e divididos em três eixos, como mostra o Quadro 3.

Quadro 3 – Termos selecionados

Eixo 1	Eixo 2	Eixo 3
<i>humor, humour, humorous; laugh, laughter; joke, joking</i>	<i>visual; graphic, graphical; pictorial, picture; cartoon; draw, drawing; animation, animated; photo, photograph, photographic; movie</i>	<i>child, children, childhood; infant, infancy</i>

Fonte: elaborado pelo autor.

A *string* de busca foi construída com base nos termos selecionados, a partir da união daqueles pertencentes a cada um dos eixos pelo operador booleano “OR” e separação dos diferentes eixos pelo operador “AND”. Sendo assim, ela ficou definida da seguinte maneira: *((humo*r OR humorous OR laugh* OR jok* OR funny) AND (visual OR graphic* OR pict* OR cartoon OR draw* OR animat* OR photo* OR movie)) AND (child* OR infan*)*.

Dentre as maiores bases multidisciplinares, foram escolhidas as bases *Scopus* e *Web of Science*, devido à grande quantidade de estudos sobre o assunto de interesse indexados nelas. As buscas foram realizadas no dia 22 de agosto de 2018, por meio da verificação automática dos títulos, resumos e palavras-chave dos estudos. Buscou-se somente artigos de periódicos revisados por pares. Na base *Scopus*, foram incluídos somente artigos pertencentes às áreas das Ciências Sociais Aplicadas, Psicologia e Artes e Humanidades.

As buscas retornaram 236 resultados da base *Scopus* e 240 da *Web of Science*. Eles foram importados no gerenciador de referências *EndNote*, onde foram identificados e eliminados aqueles duplicados, resultando num total de 367 estudos, conforme mostra a Figura 53.

Figura 53 – Etapas da revisão sistemática



Fonte: elaborado pelo autor.

Foi realizada uma primeira filtragem, a partir da leitura dos títulos, resumos e palavras-chave dos artigos. Nessa etapa, foram selecionados 31 artigos. Foram excluídas as pesquisas que não apresentaram o estudo da produção, compreensão ou apreciação do humor visual pela criança como seu objetivo principal, uma vez que as buscas retornaram resultados relacionados aos benefícios da utilização do humor na terapia e em consultórios pediátricos, estudos do humor a partir da perspectiva da neurociência, pesquisas acerca da aquisição da linguagem pela criança, entre outros, que não contribuem diretamente para os objetivos desta dissertação. Dado que o termo *humor* também é utilizado para se referir a fluidos corporais, muitos estudos foram excluídos por não estarem relacionados à comicidade e ao riso. Por fim, foram excluídas as pesquisas que se propuseram a investigar o humor de crianças que não apresentam um desenvolvimento típico, como é o caso de autistas, crianças dotadas e crianças com dano cerebral.

Em seguida, foi realizada uma segunda filtragem, a partir da leitura completa dos artigos. Após a eliminação dos estudos que não atenderam aos critérios previamente definidos, restaram 18 artigos.

Como estratégia de busca secundária, foi aplicada a técnica do *snowballing* reverso, para identificar estudos relevantes que não apareceram na busca automática nas bases de dados selecionadas. Essa técnica consiste no exame dos estudos que foram referenciados por aqueles que resultaram da busca principal. À medida que novos estudos são identificados, o pesquisador repete o processo até que não encontre mais nenhum relevante (FELIZARDO, 2017). Durante essa etapa, foram encontrados 7 novos artigos, que foram, então, adicionados ao portfólio final de referências. Alguns desses estudos, apesar de constarem nas bases de dados selecionadas, não puderam ser encontrados nelas, porque apenas seus títulos e palavras-chave estavam disponíveis para consulta.

No total, foram obtidos 25 artigos, que integram o portfólio final de referências incluído no Apêndice B. Foi designado um código composto de três letras (relativas aos nomes dos autores) e dois números (correspondentes ao ano de publicação do estudo) para cada um dos artigos, de maneira a facilitar a sua identificação.

Os estudos foram catalogados, com o auxílio de fichas (Figura 54), onde constam os seguintes elementos: identificação, título, referência completa, objetivos do estudo, faixa(s) etária(s) estudada(s), sexo do participantes, caracterização da pesquisa (qualitativa, quantitativa ou mista), abordagem (empírica, teórica e/ou prática), aspecto temporal (transversal e/ou longitudinal), pressupostos teóricos adotados pelo estudo (teorias do alívio, da incongruência etc.), aspectos do humor abordados (cognitivo, social e/ou emocional), técnicas e instrumentos de coleta de dados (experimento, entrevista etc.), estímulos utilizados na pesquisa (animação, desenho etc.) e resultados obtidos. As fichas elaboradas foram incluídas no Apêndice C.

Figura 54 – Exemplo de fichamento

Identificação: STZ-72

Título: The role of incongruity and resolution in children's appreciation of cartoon humor

Referência: SHULTZ, T. The role of incongruity and resolution in children's appreciation of cartoon humor. *Journal of Experimental Child Psychology*, [S.l.], v. 13, n. 3, p. 456-477, June 1972.

Objetivo(s): Investigar o papel da incongruência e da resolução na apreciação do humor pela criança.

Faixa(s) etária(s): 7, 8, 9, 11 e 12 anos

Sexo: Ambos

Caracterização: Mista

Abordagem: Empírica

Aspecto temporal: Transversal

Pressupostos teóricos: Teoria da incongruência

Aspecto(s) abordado(s): Compreensão, apreciação

Coleta de dados: Experimento

Estímulo(s) utilizado(s): Desenhos

Resultados: Percebeu-se que tanto a incongruência quanto a resolução são importantes para a apreciação do humor pela criança. Desenhos que apresentavam incongruências foram julgados mais engraçados do que aqueles que tiveram a incongruência removida. Da mesma forma, desenhos cuja incongruência foi resolvida foram considerados mais engraçados do que aqueles em que a incongruência foi descoberta mas não resolvida. Percebeu-se que a idade da criança não está relacionada com a sua capacidade de resolver incongruências. No entanto, foram testadas apenas crianças a partir de 7 anos de idade. Observou-se, também, que a criança tende a identificar primeiro a incongruência e depois a resolução. Se a incongruência principal não é descoberta, a criança inventa uma incongruência e tenta resolvê-la.

Fonte: elaborado pelo autor.

Por fim, a representatividade dos artigos foi determinada com base no número de citações recebidas e o fator de impacto dos periódicos onde foram publicados. O número de citações de cada um dos artigos foi obtido, por meio de consulta ao *Google Acadêmico* realizada no dia 22/08/2018. O fator de impacto dos periódicos, por sua vez, foi obtido mediante consulta à base de dados *Web of Science*, utilizando 2017 como o ano de referência. Além disso, foi obtido o quartil do fator de impacto²⁴ de cada um dos periódicos. Essas informações foram incluídas no Apêndice D.

É importante assinalar que esses indicadores devem ser utilizados com cautela pelos pesquisadores, pois possuem limitações (HARO, 2017; PINTO, ANDRADE, 1999). Dado que o número de periódicos varia de uma área para a outra, artigos pertencentes às áreas com maior número de periódicos possuem mais chances de serem citados. Alguns estudos possuem caráter mais regional do

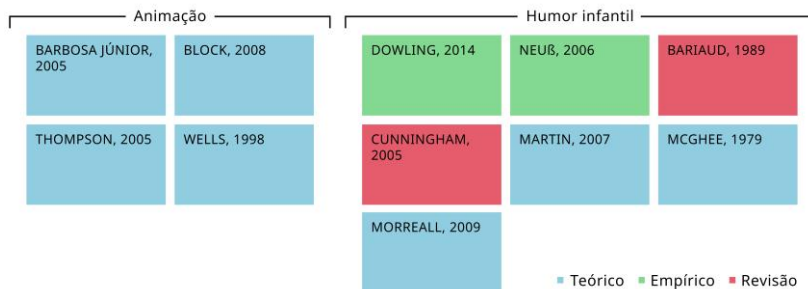
²⁴ O quartil do fator de impacto de um periódico é o quociente do *ranking* do periódico em uma determinada área e o número total de periódicos nessa área, sendo que o primeiro quartil (Q1) contém os periódicos com os maiores fatores de impacto da área e o quarto quartil (Q4) abrange aqueles de menor fator de impacto.

que outros, mas nem por isso são menos importantes para o contexto no qual estão inseridos. Além disso, muitos artigos são citados com o objetivo de se contestar os resultados obtidos e a interpretação fornecida para eles e não devido à sua representatividade. Sendo assim, esses indicadores foram utilizados como complemento à avaliação qualitativa do pesquisador.

4.2.2 Revisão narrativa

A revisão narrativa, também conhecida como tradicional, que não utiliza critérios explícitos e sistemáticos de busca, foi realizada a partir da leitura de livros, capítulos de livros e artigos que abordam o fenômeno do humor em suas diversas manifestações e não apenas aqueles aspectos relacionados ao desenvolvimento do humor infantil. Foram revisados, também, estudos acerca das características, processos e elementos constitutivos da animação, além de estudos sobre a relação dessa mídia com o humor. Nesta etapa, foram selecionados 11 estudos, para auxiliar na criação do *framework* conceitual. A Figura 55 apresenta essas pesquisas, classificando-as de acordo com o assunto e abordagem.

Figura 55 – Estudos selecionados na revisão narrativa



Fonte: elaborado pelo autor.

Ao todo, no decorrer da revisão integrativa da literatura, foram selecionados 36 estudos, que foram classificados de acordo com a procedência, assunto e abordagem, conforme mostra a Figura 56.

Figura 56 – Estudos obtidos na revisão integrativa da literatura

Animação		Humor infantil			
BARBOSA JÚNIOR, 2005 T	BLOCK, 2008 T	BRODZINSKY, 1975 S	BROWN, 1993 S	CHIK; MOLLOY; LEUNG, 2005 S	CZWARTKOWSKI; WHISSELL, 1986 S
THOMPSON, 2005 T	WELLS, 1998 T	DOWLING, 2014 T	GUO, 2011 S	LOIZOU, 2006 S	LOIZOU, 2011 S
		LOIZOU; KYRIAKOU, 2016 S	LOZANO; PUCHE-NAVARRO, 1998 S	MASTEN, 1989 S	MCCAULEY, 1983 S
		MCGHEE, 1971a S	MCGHEE, 1971b S	MCGHEE; GRODZITSKY, 1973 S	NEUB, 2006 T
		OWENS; HOGAN, 1983 S	PIEN; ROTHBART, 1976 S	PINDERHUGHES; ZIGLER, 1985 S	PITRI, 2011 S
		PUCHE-NAVARRO, 2004 S	PUCHE-NAVARRO, 2009 S	SHULTZ, 1972 S	SINNOTT; ROSS, 1976 S
		SROUFE; WUNSCH, 1972 S	ZIGLER; LEVINE; GOULD, 1966 S	ZIGLER; LEVINE; GOULD, 1967 S	BARIAUD, 1989 T
		CUNNINGHAM, 2005 T	MARTIN, 2007 T	MCGHEE, 1979 T	MORREALL, 2009 T

■ Teórico ■ Empírico ■ Revisão

Fonte: elaborado pelo autor.

A síntese qualitativa dos estudos obtidos no decorrer da revisão integrativa da literatura foi incluída nos capítulos 2 e 3. Foi realizada, também, uma síntese quantitativa da revisão sistemática, apresentada e discutida no Capítulo 5.

4.3 SELEÇÃO E ANÁLISE DE ANIMAÇÕES

Com o objetivo de determinar o potencial dos elementos visuais da animação para o humor, assim como identificar as estratégias utilizadas para a sua produção, de acordo com a faixa etária à qual se destina, foram selecionados e analisados episódios de séries animadas destinadas ao público infantil. Dentre os diversos formatos utilizados pelas animações, optou-se por selecionar episódios de séries, pois eles tendem a seguir padrões de duração (7', 11', 22' etc.), permitindo selecionar somente animações com determinada minutagem. Além disso, as séries animadas costumam destinar-se a faixas etárias específicas, mais facilmente identificadas do que aquelas às quais se destinam os longas-metragens, por exemplo.

Foi utilizada análise de conteúdo, um método bastante difundido nas ciências sociais e que parte de uma perspectiva quantitativa, ainda que seus resultados também sejam examinados de forma qualitativa (BAUER, 2008; ROSE, 2001). Ele consiste em contar a frequência de certos elementos visuais em uma amostra e depois analisar essas frequências, por meio de associações, correlações, análises multivariadas, dentre outras técnicas. A Figura 57 apresenta as etapas da análise de conteúdo.

Figura 57 – Etapas da análise de conteúdo



Fonte: elaborado pelo autor.

Essas etapas são detalhadas, na sequência, assim como os procedimentos realizados em cada uma delas.

4.3.1 Seleção das animações

Nesta etapa, foram levantados, primeiramente, todos os canais infantis distribuídos em território nacional, como mostra o Quadro 4, mediante consulta às grades de canais das principais operadoras de televisão por assinatura do Brasil (*Claro*²⁵, *Oi*²⁶, *Sky*²⁷ e *Vivo*²⁸) e ao site *Mídia Fatos*²⁹, uma publicação digital da *Associação*

²⁵ Fonte: clarotv.claro.com.br/TV/GradeCanais. Acesso em: 14 set. 2018.

²⁶ Fonte: www.oi.com.br/tv-hd/#grade-de-canais. Acesso em: 14 set. 2018.

²⁷ Fonte: www.sky.com.br/programacao/. Acesso em: 14 set. 2018.

²⁸ Fonte: assine.vivo.com.br/tv-por-assinatura. Acesso em: 14 set. 2018.

Brasileira de Televisão por Assinatura. Ainda que alguns canais abertos também exibam séries animadas, em suas grades de programação, constam apenas os nomes dos blocos em que essas séries são exibidas, o que dificulta a sua identificação. Sendo assim, foram considerados somente canais fechados.

Quadro 4 – Canais infantis distribuídos em território nacional

#	Canal
1	Baby TV
2	Boomerang
3	Cartoon Network
4	Discovery Kids
5	Disney Channel
6	Disney Junior
7	Disney XD
8	Gloob
9	Gloobinho
10	Nat Geo Kids
11	Nickelodeon
12	Nick Jr.
13	Tooncast
14	TV Rá Tim Bum
15	Zoomoo

Fonte: elaborado pelo autor.

Por meio de consulta às grades de programação dos canais infantis identificados, foram elencadas todas as séries animadas exibidas no decorrer de um único dia (14/09/2018) e que atenderam aos seguintes critérios: (1) possuir episódios com duração de 10 a 12 minutos, de modo a facilitar a comparação dos episódios, e (2) ter estreado nos últimos dez anos. Para auxiliar na identificação da duração dos episódios e da data de estreia das séries, foram consultados os sites *Internet Movie Database*³⁰, uma base de dados online sobre filmes e séries, e *Wikipedia*³¹, uma enciclopédia online colaborativa. As séries que não estavam cadastradas em pelo menos um desses sites foram desconsideradas.

Ao todo, foram identificadas 71 séries animadas que atenderam aos critérios estabelecidos, sendo que 36 (50,7%) são destinadas ao público pré-escolar e 35 (49,3%) a crianças de 7 a 12 anos.

²⁹ Fonte: www.midiafatos.com.br/canais. Acesso em: 14 set. 2018.

³⁰ Fonte: www.imdb.com. Acesso em: 14 set. 2018.

³¹ Fonte: www.wikipedia.org. Acesso em: 14 set. 2018.

A identificação da faixa etária de cada uma das séries foi realizada com o auxílio do site *Common Sense Media*³², que analisa diversos produtos midiáticos, indicando a sua adequação em relação à idade da criança, com base em pesquisas acerca do desenvolvimento infantil. A relação dessas séries foi incluída no Apêndice E.

A fim de se obter uma amostra que fosse representativa e não-tendenciosa, inibindo a influência de aspectos subjetivos na seleção das séries animadas, foi utilizada uma amostragem do tipo estratificada uniforme, com base nas recomendações de Gressler (2003). Sendo assim, foram selecionadas, de forma aleatória, dez séries para crianças em idade pré-escolar e dez séries destinadas a crianças de 7 a 12 anos, conforme mostra o Quadro 5. Foram desconsideradas as séries cujos episódios não puderam ser acessados por meio de sites de *streaming* (*Youtube, Daily Motion, Netflix* etc.) disponíveis ao pesquisador.

Quadro 5 – Séries animadas selecionadas

#	Série	Público-alvo	País(es) de origem
1	A Lei de Milo Murphy	7 a 12 anos	Estados Unidos
2	Abóboras Invasoras	7 a 12 anos	Espanha, Itália, Malásia
3	Barbie Dreamtopia: A Série	Pré-escolar	Estados Unidos
4	Ben 10	7 a 12 anos	Estados Unidos
5	Buzzu na Escola Intergaláctica	Pré-escolar	Brasil
6	Doutora Brinquedos	Pré-escolar	Estados Unidos, Irlanda
7	Exploradores Espaciais	Pré-escolar	Estados Unidos
8	Hotel Transilvânia: A Série	7 a 12 anos	Canadá, Estados Unidos
9	Irmão do Jorel	7 a 12 anos	Brasil
10	Meu Amigãozão	Pré-escolar	Brasil, Canadá, Estados Unidos
11	Mouk	Pré-escolar	França
12	Natugato	Pré-escolar	Canadá, Estados Unidos
13	Nella, Uma Princesa Corajosa	Pré-escolar	Estados Unidos
14	O Incrível Mundo de Gumball	7 a 12 anos	Estados Unidos, Reino Unido
15	Oswaldo	7 a 12 anos	Brasil
16	Patrulha Canina	Pré-escolar	Canadá
17	Penn Zero: Quase Herói	7 a 12 anos	Estados Unidos
18	PJ Masks - Heróis de Pijama	Pré-escolar	França, Reino Unido
19	Star vs. As Forças do Mal	7 a 12 anos	Estados Unidos
20	The Loud House	7 a 12 anos	Estados Unidos

Fonte: elaborado pelo autor.

De cada série animada, foi selecionado, também de forma aleatória, um episódio para a análise, como mostra o Quadro 6. Fo-

³² Fonte: www.commonsemmedia.org. Acesso em: 14 set. 2018.

ram desconsiderados os episódios pilotos³³, com o intuito de selecionar somente aqueles episódios que fossem típicos de cada série. Não é incomum que os episódios pilotos possuam uma duração maior do que os demais, dado que possuem como objetivo principal apresentar as personagens e o universo da série.

Quadro 6 – Episódios selecionados

#	Série	Episódio
1	A Lei de Milo Murphy	Férias em Família
2	Abóboras Invasoras	Luzes, Câmera, Invasão!
3	Barbie Dreamtopia: A Série	Arrumar Não é Fácil
4	Ben 10	A Natureza das Coisas
5	Buzzu na Escola Intergaláctica	Máquina de Comida
6	Doutora Brinquedos	Brinquedo Favorito do Papai
7	Exploradores Espaciais	A Corrida Anual de Marte
8	Hotel Transilvânia: A Série	Uns Truques na Manga
9	Irmão do Jorel	Dono de Casa
10	Meu Amigãozão	Sono Pesado
11	Mouk	Gigantes de Pedra
12	Natugato	Sigam Estas Pegadas
13	Nella, Uma Princesa Corajosa	Um Conto de Cavaleiros
14	O Incrível Mundo de Gumball	A Melhor
15	Oswaldo	Amigo Oculto
16	Patrulha Canina	Os Filhotes Salvam uma Planta Gigante
17	Penn Zero: Quase Herói	A Vida é Colorida
18	PJ Masks - Heróis de Pijama	Fala, Gekko!
19	Star vs. As Forças do Mal	Cuidados de Sr. Candle
20	The Loud House	Feudo dos Quartos

Fonte: elaborado pelo autor.

Com o intuito de auxiliar na contextualização dos resultados da análise das animações, uma breve descrição de cada uma das séries e episódios selecionados foi incluída no Apêndice F.

4.3.2 Criação do referencial de codificação³⁴

O referencial de codificação – uma lista contendo os códigos utilizados pelo pesquisador – foi criado com base tanto nos achados

³³ O primeiro episódio a ser produzido para um seriado.

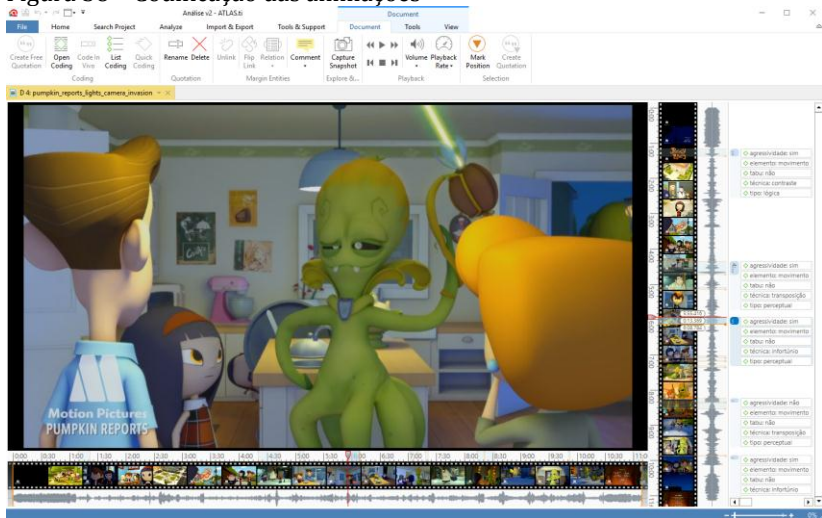
³⁴ De acordo com Rose (2001), a codificação consiste no processo de atribuição de rótulos descritivos (códigos) a determinadas passagens de um texto, trechos de um vídeo etc.

da literatura quanto na observação das animações, conforme sugere Bauer (2008). Ele foi desenvolvido a partir de uma análise preliminar de 6 episódios (30% do total de episódios selecionados) e aperfeiçoado durante a codificação. Com base nas recomendações de Rose (2001), buscou-se criar códigos que fossem exaustivos, cobrindo todos os aspectos que abrangem; exclusivos, de modo que não se sobrepusessem; e coerentes com os propósitos do estudo.

4.3.3 Codificação das animações

Nesta pesquisa, considerou-se eventos humorísticos visuais as incongruências identificadas em cada um dos episódios, que ocorreram predominantemente na dimensão visual, em contextos lúdicos (onde há a intenção de fazer rir), com base na definição de humor adotada nesta dissertação. Com o objetivo de se explorar questões referentes às três principais teorias sobre o humor, abordadas no Capítulo 2, cada um desses eventos foi codificado, de acordo com: (1) a técnica utilizada para a produção do humor; (2) o elemento visual responsável pelo humor; (3) o tipo de incongruência (lógica ou perceptual); (4) a presença de agressividade; e (5) a presença de conteúdo sexual ou escatológico. Foi registrado, ainda, o número total de eventos humorísticos visuais identificados no episódio e o momento em que cada um deles ocorre. Não foram considerados a abertura e o encerramento do episódio. Esse processo foi realizado com o auxílio do programa *ATLAS.ti*, que permitiu demarcar o intervalo de tempo entre o início e o final de cada um dos eventos humorísticos identificados, assim como atribuir os diferentes códigos a esses eventos, como ilustra a Figura 58.

Figura 58 – Codificação das animações



Fonte: elaborado pelo autor.

Com o intuito de minimizar a ameaça de variáveis intervenientes à validade interna da pesquisa como a mensuração e a expectativa do investigador (GRESSLER, 2003), determinou-se que os episódios fossem analisados em uma ordem aleatória e que se assistisse a todos os episódios na íntegra, pelo menos, uma vez, antes de realizar a codificação. Na primeira exibição, foram registrados somente a ocorrência dos eventos humorísticos visuais, sem que eles fossem codificados, pois considerou-se importante a resposta inicial do analista, uma vez que o humor acaba perdendo o seu potencial para suscitar o riso quando se repete. A codificação e interpretação dos eventos identificados foi realizada a partir da segunda exibição. Além disso, o pesquisador assistiu a, pelo menos, um episódio adicional de cada uma das séries, para que pudesse se familiarizar com as regras de seus universos particulares. Se o humor está relacionado à violação de regras e convenções, é necessário conhecê-las para que se identifique corretamente quando elas são subvertidas, produzindo incongruências.

4.3.4 Análise dos dados

Nesta etapa, analisou-se o número de eventos humorísticos visuais identificados nas animações codificadas em relação às faixas etárias a que elas se destinam, por meio de um teste Ponto-Bisserial³⁵. Os eventos humorísticos ainda foram analisados, com o intuito de verificar as estratégias utilizadas para a produção do humor. Para tanto, foram extraídos trechos dos episódios analisados que demonstram as observações realizadas pelo autor. Por fim, a frequência com que ocorreram cada um dos códigos foi analisada, de forma qualitativa, com base nos achados da revisão integrativa da literatura.

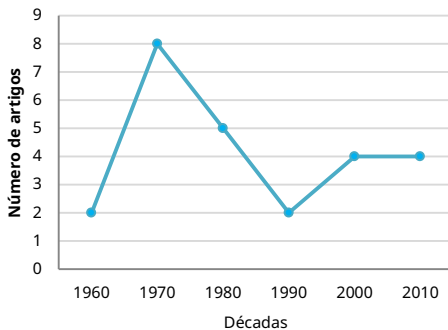
³⁵ O teste Ponto-Bisserial pode ser utilizado para se medir a associação entre uma variável dicotômica e uma variável contínua (FIELD, 2009).

5 SÍNTESE QUANTITATIVA DA REVISÃO SISTEMÁTICA

Neste capítulo, são apresentados e discutidos os resultados quantitativos obtidos a partir da revisão sistemática da literatura sobre a produção, compreensão e apreciação do humor visual pela criança, cujos procedimentos foram detalhados no Capítulo 4.

A partir da análise dos artigos selecionados, observou-se que o estudo do humor visual infantil teve o seu auge nas décadas de 70 e 80, período em que foram publicados 13 artigos sobre o assunto, conforme ilustra a Figura 59. É provável que a redução do número de artigos publicados nas décadas seguintes tenha sido causada pela mudança de foco dos pesquisadores, que se voltaram a outros tipos de humor, principalmente o verbal. Nesse período, foram publicados diversos artigos sobre a compreensão e apreciação da ironia (PEXMAN; GLENWRIGHT, 2007; DEWS *et al.*, 1996; WINNER; LEEKAM, 1991) e do sarcasmo (KEENAN; QUIGLEY, 1999; CAPELLI; NAKAGAWA; MADDEN, 1990) pelas crianças. Na última década, no entanto, o humor visual infantil voltou novamente a ser objeto de estudo de alguns pesquisadores, com 4 artigos publicados até o momento.

Figura 59 – Quantidade de publicações por década

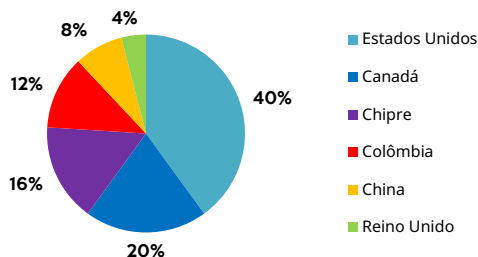


Fonte: elaborado pelo autor.

Observou-se que a maioria dos artigos relatam pesquisas realizadas nos Estados Unidos (10) e no Canadá (5), como mostra a Figura 60. Os periódicos que mais publicaram artigos sobre o assunto, por sua vez, foram o *Child Development*, um periódico bimestral criado com o propósito de divulgar estudos sobre a psicologia do

desenvolvimento infantil, responsável pela publicação de 5 artigos, e o *Humor - International Journal of Humor Research*, um periódico trimestral interdisciplinar orientado ao estudo do humor, que publicou 2 artigos.

Figura 60 – Países de origem dos artigos



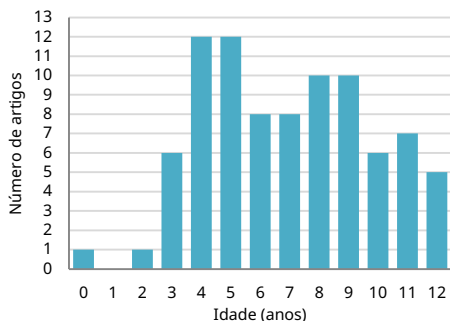
Fonte: elaborado pelo autor.

Percebeu-se que 92% (23) dos artigos obtidos na revisão sistemática relataram estudos quali-quantitativos, sendo que o restante deles (2) apresentou somente dados qualitativos. Observou-se, ainda, que apenas um dos artigos (SROUFE; WUNSCH, 1972) relatou resultados provenientes de um estudo longitudinal³⁶. Sendo assim, pouco se conhece sobre as relações causais dos aspectos associados ao humor visual infantil.

A maioria das pesquisas dedicou-se ao estudo do humor visual de crianças de 4 a 9 anos, conforme mostra a Figura 61. Isso pode ser explicado pelo fato de que esse período é caracterizado por uma série de mudanças cognitivas, sociais e emocionais importantes, tornando-o um foco de grande interesse para os pesquisadores (BARIAUD, 1989). Ao ingressar na escola, a criança desenvolve suas habilidades de raciocínio e linguagem. Ela também adquire padrões de comportamento sociais e passa a estabelecer amizades com outras crianças da mesma idade, sendo que muitas de suas interações com elas envolvem a produção do humor.

³⁶ Um estudo longitudinal busca observar um fenômeno no decorrer de um longo período de tempo, com o intuito de investigar possíveis transformações.

Figura 61 – Número de pesquisas x idade dos participantes

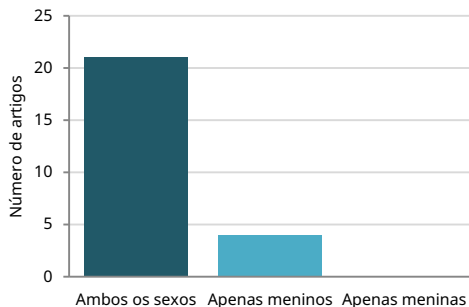


Fonte: elaborado pelo autor.

Percebeu-se, também, que poucos estudos investigaram o humor visual de crianças de 0 a 2 anos. Conforme abordado no Capítulo 2, o período em que se iniciam as primeiras interações humorísticas é objeto de controvérsia entre os pesquisadores, dado que alguns estudiosos afirmam que a criança adquire a capacidade para experienciar o humor somente a partir dos 2 anos de idade e outros defendem que isso ocorre em um momento anterior. É possível que a dificuldade de se caracterizar as primeiras interações humorísticas derive da escassez de pesquisas acerca da primeira infância e de técnicas adequadas ao estudo de crianças que se encontram em um estágio pré-linguístico.

A maioria das pesquisas (21) envolveu participantes de ambos os sexos, como mostra a Figura 62, o que permitiu que fossem realizadas comparações entre a compreensão, apreciação e produção do humor visual por meninos e meninas, as quais foram apresentadas no Capítulo 2.

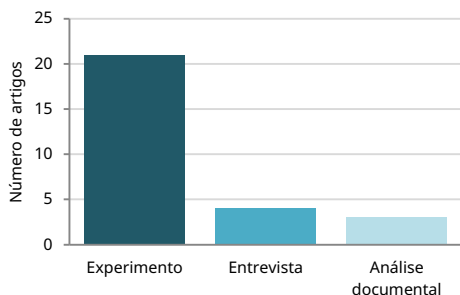
Figura 62 – Número de pesquisas x sexo dos participantes



Fonte: elaborado pelo autor.

Verificou-se que, na maioria das pesquisas (21), foram desenvolvidos experimentos para a coleta de dados, como ilustra a Figura 63. É importante destacar que esse método, ainda que possa gerar resultados relevantes, apresenta algumas limitações, uma vez que produz, em laboratório, um ambiente artificial, onde o riso pode ser reprimido, pois tende a se manifestar em contextos lúdicos e descontraídos (MARTIN, 2007). Além disso, a situação experimental pode impelir as crianças participantes a produzirem aquelas respostas que consideram adequadas à posição em que se encontram, encarando o experimento como uma prova concebida com o objetivo de avaliar o seu desempenho.

Figura 63 – Número de artigos x método de coleta de dados



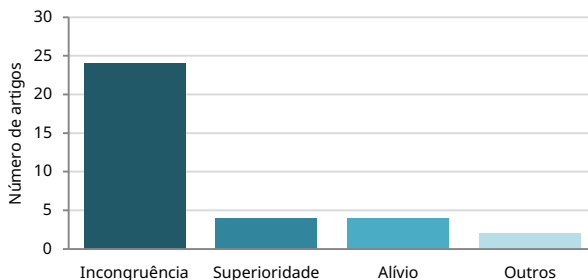
Fonte: elaborado pelo autor.

Observou-se, ainda, que alguns dos estudos (4) utilizaram entrevistas e outros (3) envolveram análise documental. Cabe ressaltar que muitas das pesquisas recorreram a várias fontes de in-

formações para validar seus resultados, empregando mais de um método de coleta de dados.

A maioria das pesquisas (24) foi concebida com base em pressupostos da teoria da incongruência, que busca evidenciar os aspectos cognitivos da experiência humorística. A maior parte dos pesquisadores, portanto, considera a percepção e produção de incongruências aspectos essenciais do humor visual infantil. É importante lembrar, porém, que a experiência humorística também envolve aspectos sociais e emocionais. A Figura 64 mostra que um número pequeno dos estudos revisados investigaram esses aspectos, que, geralmente, são abordados pelas teorias da superioridade e do alívio, conforme apresentado no Capítulo 2.

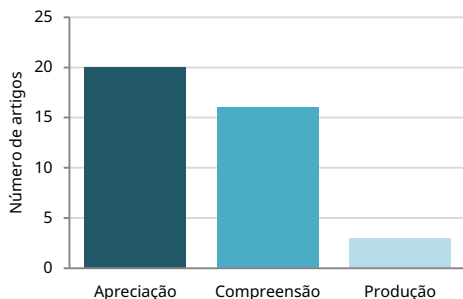
Figura 64 – Número de artigos x pressupostos teóricos



Fonte: elaborado pelo autor.

Devido ao foco nos aspectos cognitivos, a maioria das pesquisas concentrou-se no estudo da compreensão e apreciação do humor, conforme ilustra a Figura 65. Apenas 3 artigos (LOIZOU; KYRIAKOU, 2016; LOIZOU, 2011; PITRI, 2011) abordaram a produção do humor visual pela criança. Publicados nas duas últimas décadas, eles são representativos da disseminação dos estudos acerca do humor infantil para outras áreas das ciências humanas além da psicologia, que trouxeram consigo novas perspectivas e diferentes métodos de investigação. Dentre esses métodos, está a análise documental, que se mostrou apropriada para o estudo da produção do humor visual.

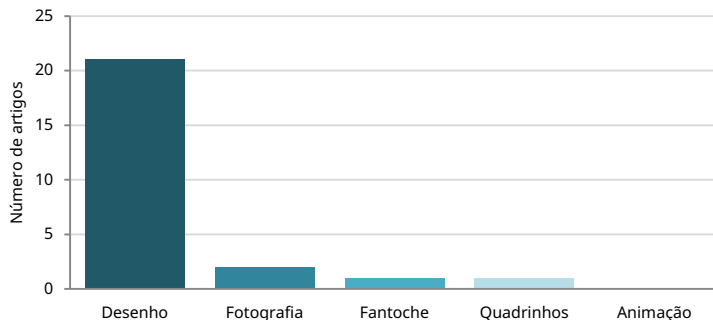
Figura 65 – Número de artigos x aspecto do humor estudado



Fonte: elaborado pelo autor.

Por fim, observou-se que a maioria das pesquisas (21) envolveu a análise de desenhos produzidos pelas crianças ou a utilização de desenhos como estímulos humorísticos nos experimentos (Figura 66). Uma das possíveis explicações para isso é a relativa facilidade de se produzir e manipular esse tipo de material. Percebeu-se, ainda, que nenhum dos estudos abordou a relação entre animação e humor ou utilizou animações em seus experimentos, o que revela uma lacuna no conhecimento do humor visual infantil, objeto de estudo desta dissertação.

Figura 66 – Número de artigos x estímulo visual



Fonte: elaborado pelo autor.

A presente síntese quantitativa da revisão sistemática permitiu gerar um panorama das pesquisas sobre a produção, compreensão e apreciação do humor visual pela criança, além de permitir identificar lacunas no conhecimento do fenômeno investigado. Por

fim, ela forneceu informações relevantes para o desenvolvimento do *framework* conceitual proposto pelo autor.

6 ANÁLISE DAS ANIMAÇÕES

Neste capítulo, são apresentados e discutidos os resultados decorrentes da análise das animações selecionadas, realizada com o objetivo de determinar o potencial dos elementos visuais da animação para o humor, assim como identificar as estratégias utilizadas para a sua produção, de acordo com a faixa etária à qual se destina. Além disso, são levantadas hipóteses acerca de alguns dos resultados obtidos, que podem ser objeto de estudos futuros, ainda que não seja objetivo desta pesquisa explicar ou validar tais hipóteses.

Conforme detalhado no Capítulo 4, foram selecionados, de forma aleatória, episódios de séries animadas, dentre aquelas exibidas por canais infantis distribuídos em território nacional. No decorrer da análise de conteúdo, foram identificados os eventos humorísticos visuais presentes nas animações, ou seja, as incongruências visuais resultantes da violação de esquemas mentais e expectativas, que ocorreram em contextos lúdicos, de acordo com a definição de humor adotada nesta dissertação. Cada um desses eventos foi codificado pelo autor, de acordo com: (1) a técnica utilizada para a produção do humor; (2) o elemento visual responsável pelo humor; (3) o tipo de incongruência (lógica ou perceptual); (4) a presença de agressividade; e (5) a presença de conteúdo sexual ou scatológico. A criação e atribuição dos códigos baseou-se tanto nos achados da literatura apresentados nos capítulos 2 e 3 quanto na observação das imagens.

Ao todo, foram identificados 283 eventos humorísticos visuais, resultando em uma média de 14,15 (com desvio padrão 10,33) eventos por episódio. Observou-se que as animações para crianças de 7 a 12 anos apresentaram um número maior de eventos humorísticos visuais do que as animações pré-escolares. Enquanto aquelas voltadas às crianças mais velhas exibiram uma média de 21,40 (com desvio padrão 8,44) eventos humorísticos visuais, sendo que um dos episódios chegou a apresentar 40 eventos, as animações pré-escolares exibiram uma média de apenas 6,90 (com desvio padrão 6,11) eventos.³⁷

Sendo assim, buscou-se verificar a associação entre as variáveis *faixa etária* e *número de eventos humorísticos visuais*, por meio

³⁷ Os valores altos dos desvios padrões mostram que há muita variedade na quantidade de eventos humorísticos visuais identificados nas animações.

do teste Ponto-Biserial. Foi obtido um coeficiente de correlação 0,72 ($p < 0,01$), que caracteriza uma relação de moderada a forte entre essas variáveis, confirmando que as animações para crianças de 7 a 12 anos tendem a apresentar mais humor visual do que as animações pré-escolares.

6.1 TÉCNICA UTILIZADA PARA A PRODUÇÃO DO HUMOR

Durante a análise das animações selecionadas, foram identificadas 9 técnicas utilizadas para a produção do humor visual. O Quadro 7 apresenta uma relação dessas técnicas acompanhadas de suas definições, que foi empregada pelo autor para codificar os eventos humorísticos visuais de cada um dos episódios.³⁸ A maioria delas foi identificada a partir da leitura dos estudos oriundos da revisão integrativa da literatura. A técnica do desarranjo, no entanto, foi descoberta no decorrer da análise das animações.

Quadro 7 – Técnicas utilizadas para a produção do humor

Técnica	Definição
Contraste	Grau marcante de diferença ou oposição entre coisas suscetíveis de comparação.
Desarranjo	Modificar a ordem ou posicionamento das partes de um todo.
Distorção	Deformação em relação ao aspecto original.
Exagero	Representação das coisas de modo a julgá-las maiores do que são.
Exclusão	Eliminar uma ou mais partes de um todo.
Infortúnio	Retratar uma situação ruim ou desfavorável para uma ou mais personagens.
Repetição	Replicar um ou mais elementos de maneira fiel ou similar.
Transposição	Apresentar algo em um contexto diferente do original; transferir características de uma coisa para outra.
Travessura	Representação de um comportamento inadequado que ameaça a ordem ou o bem-estar dos outros.

Fonte: elaborado pelo autor.

³⁸ Para a codificação das animações, infortúnio e travessura foram consideradas técnicas, ainda que se associem mais ao conteúdo do humor. Isso ocorreu porque o humor de muitos dos eventos humorísticos visuais identificados não foi produzido por meio de algum procedimento específico, mas resultou da especificidade de seu conteúdo.

Apresentam-se, na sequência, eventos humorísticos visuais extraídos dos episódios selecionados, com o intuito de ilustrar a utilização dessas técnicas para a produção do humor visual.

O contraste, que consiste no grau marcante de diferença ou oposição entre coisas suscetíveis de comparação, foi empregado no episódio *Feudo dos Quartos*, para destacar, no mesmo plano, as diferenças entre duas irmãs que foram obrigadas a dividir um quarto, como ilustra a Figura 67.

Figura 67 – Exemplo de contraste no mesmo plano



Fonte: The loud house (2016).

Observou-se que essa técnica também foi utilizada para contrapor elementos diferentes situados em planos consecutivos. No episódio *Férias em Família*, por exemplo, enquanto algumas das personagens enfrentam inúmeros perigos, dentro de um trailer descontrolado, outras descansam ao sol, em seus trajes de banho (Figura 68).

Figura 68 – Exemplo de contraste em planos consecutivos



Fonte: Milo Murphy's law (2016).

O desarranjo, que consiste em modificar a ordem ou posicionamento das partes de um todo, foi empregado no episódio *Arrumar Não é Fácil*, para produzir o aspecto incongruente do robô cons-

truído pela protagonista (Figura 69), o qual, dentre outras irregularidades, possui uma vassoura no lugar de um dos braços.

Figura 69 – Exemplo de desarranjo



Fonte: Barbie dreamtopia (2018).

A distorção, que se refere à deformação de algo em relação ao seu aspecto original, foi utilizada no episódio *A Melhor*, para modificar as expressões faciais dos protagonistas (Figura 70), no momento em que eles descobrem um terrível segredo de uma de suas colegas. Essa técnica foi empregada com o objetivo de enfatizar o assombro causado por essa revelação e, assim, suscitar o riso.

Figura 70 – Exemplo de distorção de formas



Fonte: The amazing world of Gumball (2017).

Observou-se que é possível distorcer também o movimento de objetos e personagens para produzir o humor visual. Em *Cuidados de Sr. Candle*, por exemplo, essa técnica foi utilizada com o intuito de evidenciar o entusiasmo da protagonista, que está prestes a se reunir com o conselheiro da escola para discutir o seu futuro profissional (Figura 71).

Figura 71 – Exemplo de distorção de movimentos



Fonte: Star vs. the forces of evil (2016).

O exagero, que consiste na representação das coisas, de modo a julgá-las maiores do que elas realmente são, também foi utilizado em *Cuidados de Sr. Candle*, para ridicularizar a condição social de uma das personagens. Nesse episódio, enquanto conversa com sua filha, a rainha é servida simultaneamente por cinco criados, que atendem às suas unhas e cabelo, como mostra a Figura 72.

Figura 72 – Exemplo de exagero



Fonte: Star vs. the forces of evil (2016).

Percebeu-se que, assim como na caricatura, essa técnica pode ser utilizada na animação para enfatizar um ou mais aspectos de uma personagem, gerando uma representação rígida dela. Em *Feudo dos Quartos*, por exemplo, uma das personagens compartilha diversas fotografias embaraçosas de sua irmã, que exageram algumas das proporções do seu rosto (Figura 73).

Figura 73 - Exemplo de exagero utilizado para ênfase



Fonte: The loud house (2016).

Observou-se que é possível também exagerar as relações de causa e consequência. Em *A Melhor*, por exemplo, o movimento de abertura da gaveta de um *drive* de DVD (a causa), que decorre de maneira extremamente lenta, é responsável por arremessar um dos protagonistas, de forma violenta, contra a parede (a consequência), como ilustra a Figura 74.

Figura 74 – Exemplo de exagero de causa e consequência



Fonte: The amazing world of Gumball (2017).

O exagero foi utilizado ainda para enfatizar as emoções e sentimentos das personagens. Em *Amigo Oculto*, por exemplo, essa técnica foi empregada para evidenciar o desespero do protagonista, ao sortear um nome indesejado (Figura 75).

Figura 75 – Exemplo de exagero na representação de emoções



Fonte: Oswaldo (2017).

A exclusão, que consiste em eliminar uma ou mais partes de um todo, foi utilizada em *Feudo dos Quartos*, para produzir o aspecto incongruente da boneca preferida de uma das personagens, que teve a maioria de seus cabelos arrancados (Figura 76).

Figura 76 – Exemplo de exclusão



Fonte: The loud house (2016).

O infortúnio, por sua vez, que consiste em retratar uma situação ruim ou desfavorável para uma ou mais personagens, foi utilizado no episódio *Um Conto de Cavaleiros*. Nessa animação, uma das personagens escorrega em uma casca de banana (Figura 77), um exemplo clássico de uso dessa técnica.

Figura 77 – Exemplo de infortúnio



Fonte: Nella, the princess knight (2015).

Observou-se que nem sempre as personagens podem ser responsabilizadas por seus infortúnios. Muitas vezes, elas apenas se encontram no lugar errado, na hora errada. É o caso de duas das personagens de *A Natureza das Coisas*, que recebem um banho de lama (Figura 78), por conta das atitudes inconsequentes de uma terceira.

Figura 78 – Exemplo de falta de sorte



Fonte: Ben 10 (2018).

Percebeu-se, também, que o infortúnio pode ser emocional. No episódio *Amigo Oculto*, por exemplo, uma das personagens é surpreendida no banheiro por um visitante não solicitado (Figura 79), gerando uma situação embaraçosa para ambas.

Figura 79 – Exemplo de situação embaraçosa



Fonte: Oswald (2017).

Destaca-se que, em nenhum dos casos, o infortúnio resultou em consequências graves e irremediáveis para qualquer uma das personagens, na medida em que a integridade (física e emocional) delas permaneceu inalterada.

A repetição, que consiste em replicar um ou mais elementos de maneira fiel ou similar, foi utilizada em *Feudo dos Quartos*. Nesse

episódio, duas personagens são retratadas executando os mesmos gestos e exibindo as mesmas expressões faciais, com o intuito de mostrar que, apesar de aparentarem ser diferentes, elas possuem muitas semelhanças, como ilustra a Figura 80.

Figura 80 – Exemplo de repetição



Fonte: The loud house (2016).

Percebeu-se que a repetição pode ser utilizada, de forma deliberada, por uma personagem, que imita as ações ou aparência de outra. Em *Sono Pesado*, por exemplo, uma das protagonistas utiliza essa técnica para fazer referenciar um dos seus amigos, um elefante, que se encontra desaparecido, como mostra a Figura 81.

Figura 81 – Exemplo de imitação



Fonte: Meu amigãozão (2010).

Observou-se, ainda, que é possível produzir o humor ao retratar uma das personagens repetindo um mesmo erro, ou seja, retornando a fazer algo que, no passado, trouxe consequências negativas a ela. É o caso de um dos protagonistas de *Cuidados de Sr. Candle* que tenta, sem sucesso e sem variar as estratégias utilizadas, vencer o seu inimigo em uma partida de pingue-pongue (Figura 82).

Figura 82 – Exemplo de repetição do mesmo erro



Fonte: Star vs. the forces of evil (2016).

A transposição, que consiste em apresentar algo em um contexto diferente do original ou transferir características de uma coisa para outra, foi utilizada em *Uns Truques na Manga*. Nesse episódio, uma das personagens revela um caderno que possui uma forma inusitada, a de um caixão (Figura 83).

Figura 83 – Exemplo de transposição (objetos)



Fonte: Hotel Transylvania: the series (2017).

Essa técnica também foi utilizada em *Sigam Estas Pegadas*, onde a disputa pela cabeça de uma estátua em posse dos esquilos é transformada em uma partida de futebol americano, que dispõe até mesmo de líderes de torcida, como ilustra a Figura 84.

Figura 84 – Exemplo de transposição (situações)



Fonte: Nature cat (2015).

Percebeu-se que essa técnica pode ser empregada para produzir interações incongruentes entre seres e objetos, como ocorre no episódio *A Vida é Colorida*, em que uma das personagens monta uma raposa, como se ela fosse um cavalo (Figura 85).

Figura 85 – Exemplo de interação incongruente



Fonte: Penn Zero: part-time hero (2015).

Observou-se, também, que essa técnica pode ser utilizada, de maneira reflexiva, para trazer seres e objetos alheios ao universo narrativo da animação para dentro dela, sendo o humor consequência dessa inadequação. É o caso do episódio *Dono de Casa*, em que uma das personagens interrompe o que está fazendo, para referenciar uma das mais conhecidas capas de discos da banda Nirvana (Figura 86).

Figura 86 – Exemplo de reflexividade



Fonte: Irmão do Jorel (2018).

A travessura, por fim, refere-se a um comportamento inadequado da parte de uma das personagens que ameaça a ordem ou o bem-estar das outras. Essa técnica foi utilizada no episódio *Máquina de Comida*, em que o protagonista comete uma pequena transgressão, ao se aproveitar do fato de o diretor da escola estar dormindo, para lançar uma bolinha de papel na sua direção

(Figura 87). Percebeu-se que uma das maneiras de diferenciar a travessura do infortúnio consiste em identificar o ponto de vista adotado, ou seja, verificar se a cena é observada a partir da perspectiva da personagem que se comporta de maneira inadequada ou da personagem que sofre as consequências desse comportamento.

Figura 87 – Exemplo de travessura



Fonte: Buzzu na escola intergaláctica (2018).

A partir da contagem dos eventos humorísticos visuais aos quais foram atribuídos cada um dos códigos, foi elaborada a Tabela 1, que apresenta o número de eventos humorísticos visuais, de acordo com a técnica utilizada para a produção do humor.

Tabela 1 – Número de eventos humorísticos visuais de acordo com a técnica utilizada

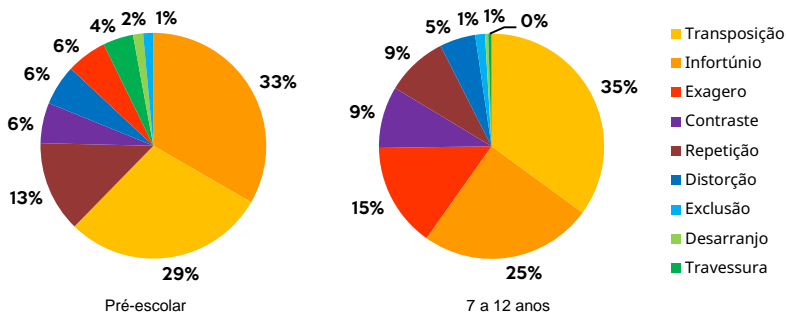
#	Técnica	Total	Pré-escolar	7 a 12 anos
1	Contraste	23	4	19
2	Desarranjo	2	1	1
3	Distorção	15	4	11
4	Exagero	36	4	32
5	Exclusão	4	1	3
6	Infortúnio	76	23	53
7	Repetição	28	9	19
8	Transposição	95	20	75
9	Travessura	4	3	1

Fonte: elaborado pelo autor.

A partir dessa tabela, observou-se que, no geral, as técnicas mais utilizadas foram a transposição (34%), o infortúnio (27%) e o exagero (13%), que perfazem praticamente três quartos do total. Verificou-se, também, que o desarranjo foi a técnica menos empregada, sendo responsável pelo humor de apenas dois (1%) dos eventos codificados.

A Figura 88, por sua vez, apresenta a frequência com que foram utilizadas cada uma das técnicas para a produção do humor, de acordo com a faixa etária a que se destina a animação.

Figura 88 – Frequência das técnicas de acordo com a faixa etária



Fonte: elaborado pelo autor.

A partir da comparação desses gráficos, percebeu-se que tanto as animações pré-escolares quanto aquelas para crianças de 7 a 12 anos favoreceram a utilização do infortúnio e da transposição. Observou-se, também, que, apesar de ter ocorrido de forma moderada nas animações destinadas a crianças mais velhas, o exagero foi pouco utilizado nas animações pré-escolares, que priorizaram, em seu lugar, a técnica da repetição. Verificou-se, ainda, que as demais técnicas foram pouco empregadas por animações destinadas a ambas as faixas etárias.

6.2 ELEMENTO VISUAL RESPONSÁVEL PELO HUMOR

Cada um dos eventos humorísticos visuais identificados nos episódios selecionados também foi codificado de acordo com o principal elemento visual da animação responsável pelo humor. O Quadro 8 apresenta uma relação desses elementos e suas definições, criada a partir da leitura de Block (2008) e Dondis (2007) e utilizada como base para a codificação. O termo *objeto* se refere aqui não apenas aos objetos de cena, mas também às personagens e cenários.

Quadro 8 – Elementos visuais básicos da animação

Elemento	Definição
Cor	Frequência da onda luminosa refletida por um objeto.
Espaço	Extensão limitada em uma, duas ou três dimensões.
Forma	Aspecto físico dos objetos, como resultado da configuração de suas partes.
Movimento	Variação na posição de um objeto ou parte dele no decorrer do tempo.
Ritmo	Alternância e repetição de algo em intervalos regulares.
Tom	Clareza ou obscuridade relativa dos objetos.

Fonte: elaborado pelo autor.

Apresentam-se, na sequência, eventos humorísticos visuais extraídos dos episódios selecionados, com o intuito de ilustrar a utilização desses elementos para a produção do humor visual. Destaca-se que não foi possível atribuir o humor de nenhum dos eventos codificados aos elementos espaço e ritmo.

A cor, que se refere à frequência da onda luminosa refletida por um objeto, foi utilizada em *Feudo dos Quartos*. Nesse episódio, a estátua de um vampiro tem suas cores modificadas por uma das personagens, passando a contrastar com o aspecto visual do objeto e os significados associados a essa entidade mitológica, como ilustra a Figura 89.

Figura 89 – Exemplo de uso da cor



Fonte: The loud house (2016).

A forma³⁹, que consiste no aspecto físico dos objetos, como resultado da configuração de suas partes, foi empregada em *Cuidados de Sr. Candle*. Durante uma reunião com o conselheiro da escola, a protagonista faz surgir, repentinamente, um unicórnio (Figura 90), que, além

³⁹ Na medida em que linha e forma se definem mutuamente (BLOCK, 2008), optou-se por considerar somente a última.

de destoar do contexto em que se insere, apresenta uma aparência incomum, diferente daquela usualmente utilizada para representar esses seres fantásticos.

Figura 90 – Exemplo de uso da forma (aparência)



Fonte: Star vs. the forces of evil (2016).

Observou-se que, ao serem introduzidas em contextos diferentes daqueles em que habitualmente ocorrem, formas comuns podem ser utilizadas para produzir o humor. Frutas, por exemplo, não costumam ser engraçadas. Porém, quando posicionadas na cabeça de uma personagem, como no episódio *Um Conto de Cavaleiros* (Figura 91), adquirem o potencial para suscitar o riso.

Figura 91 – Exemplo de uso da forma (posicionamento)



Fonte: Nella, the princess knight (2015).

Percebeu-se, também, que as formas que constituem as expressões faciais das personagens podem ser exploradas para produzir o humor. Em *Feudo dos Quartos*, por exemplo, um bebê exibe um sorriso malicioso, que destoia do restante de sua aparência, como ilustra a Figura 92.

Figura 92 – Exemplo de uso da forma (expressões faciais)



Fonte: The loud house (2016).

O movimento, que se refere à variação na posição de um objeto ou parte dele no decorrer do tempo, foi empregado em *Máquina de Comida*. Nesse episódio, o protagonista bate na própria cabeça (Figura 93), como se esta fosse uma espécie de campainha, daquelas utilizadas em restaurantes e lanchonetes, para anunciar quando os pedidos ficam prontos.

Figura 93 – Exemplo de uso do movimento



Fonte: Buzzu na escola intergaláctica (2018).

Observou-se que esse elemento foi bastante utilizado para se retratar pequenos infortúnios das personagens, com o intuito de produzir o humor. Em *Os Filhotes Salvam uma Planta Gigante*, por exemplo, um dos animais sofre um ligeiro contratempo, ao tropeçar e colidir com uma planta, como mostra a Figura 94.

Figura 94 – Exemplo de uso do movimento para o infortúnio



Fonte: Paw patrol (2016).

Por último, o tom, que se refere à claridade ou obscuridade relativa dos objetos, foi utilizado em *A Melhor*, para destacar, de maneira irônica, as supostas virtudes de uma das personagens, que é retratada como se fosse uma criatura angelical (Figura 95), quando, na realidade, está bem longe disso.

Figura 95 – Exemplo de uso do tom



Fonte: The amazing world of Gumball (2017).

A partir da contagem dos eventos humorísticos visuais aos quais foram atribuídos cada um dos códigos, foi elaborada a Tabela 2, que apresenta o número de eventos humorísticos visuais, de acordo com o principal elemento visual responsável pelo humor.

Tabela 2 – Número de eventos humorísticos visuais de acordo com o elemento visual responsável pelo humor

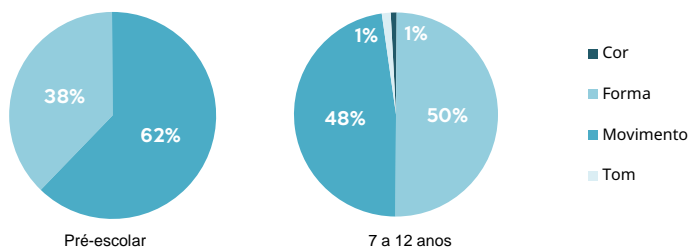
#	Elemento	Total	Pré-escolar	7 a 12 anos
1	Cor	2	0	2
2	Espaço	0	0	0
3	Forma	133	26	107
4	Movimento	145	43	102
5	Ritmo	0	0	0
6	Tom	3	0	3

Fonte: elaborado pelo autor.

A partir dessa tabela, percebeu-se que, no geral, os elementos movimento e forma foram responsáveis, juntos, pelo humor da quase totalidade dos eventos humorísticos visuais codificados. Verificou-se, ainda, que as animações para crianças de 7 a 12 anos foram as únicas a empregar os elementos cor e tom, para produzir o humor visual, ainda que raramente.

A Figura 96, por sua vez, apresenta a frequência com que foram utilizados cada um dos elementos visuais para a produção do humor, de acordo com a faixa etária a que se destina a animação.

Figura 96 – Frequência dos elementos visuais de acordo com a faixa etária



Fonte: elaborado pelo autor.

A partir da comparação desses gráficos, percebeu-se que tanto as animações pré-escolares quanto aquelas para crianças de 7 a 12 anos favoreceram a utilização dos elementos movimento e forma sob os demais. No entanto, enquanto que, nas animações pré-escolares, o movimento foi responsável por 62% do humor visual, nas animações destinadas a crianças de 7 a 12 anos, esse número diminuiu para 48%, pois preferiu-se utilizar a forma.

6.3 TIPO DE INCONGRUÊNCIA

Os eventos humorísticos visuais também foram codificados de acordo com o tipo de incongruência criada. Com base em McGhee (1971), foram consideradas incongruências perceptuais aquelas facilmente identificadas, consistindo em violações de expectativas perceptuais, e incongruências lógicas aquelas que apresentaram um nível maior de abstração e puderam ser inteiramente identificadas e interpretadas somente com o auxílio da lógica e do raciocínio.

Apresentam-se, na sequência, eventos humorísticos visuais extraídos dos episódios selecionados, com o intuito de ilustrar a

utilização desses tipos de incongruência para a produção do humor visual.

No episódio *A Vida é Colorida*, uma das personagens coloca, deliberadamente, um frango assado na cabeça (Figura 97). Esse constitui um exemplo de incongruência perceptual, pois é possível verificar, dispensando o uso do raciocínio, que o frango assado encontra-se em um lugar inusitado.

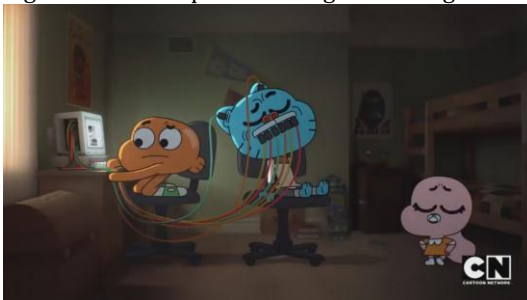
Figura 97 – Exemplo de incongruência perceptual



Fonte: Penn Zero: part-time hero (2015).

Em *A Melhor*, uma das personagens conecta-se a um computador, por meio de uma série de cabos, conforme mostra a Figura 98. Essa imagem por si só possui o potencial para suscitar o riso. No entanto, quando o espectador reflete sobre as intenções da personagem, que deseja obter conhecimentos disponíveis online, o seu comportamento adquire algum sentido. Só então é possível perceber, na íntegra, o humor dessa situação, que constitui um exemplo de incongruência lógica.

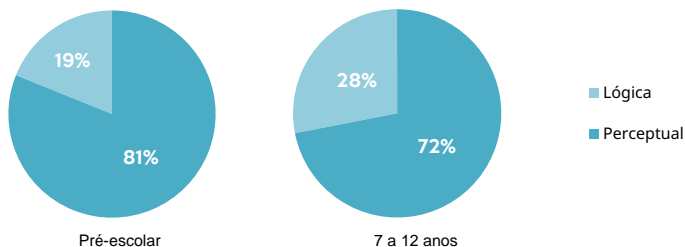
Figura 98 – Exemplo de incongruência lógica



Fonte: The amazing world of Gumball (2017).

A partir da contagem dos eventos humorísticos visuais aos quais foram atribuídos cada um dos códigos, verificou-se que 210 (74%) deles utilizaram apenas incongruências perceptuais. A Figura 99 apresenta a frequência dos tipos de incongruência, de acordo com a faixa etária a que se destina a animação.

Figura 99 – Frequência dos tipos de incongruência de acordo com a faixa etária



Fonte: elaborado pelo autor.

A partir da comparação desses gráficos, percebeu-se que, tanto nas animações pré-escolares quanto nas animações para crianças de 7 a 12 anos, optou-se por utilizar mais incongruências perceptuais do que lógicas. Porém, enquanto que, nas animações pré-escolares, as incongruências lógicas foram responsáveis por apenas 19% do humor visual, nas animações destinadas a crianças mais velhas, esse número subiu para 28%.

6.4 PRESENÇA DE AGRESSIVIDADE

Os eventos humorísticos visuais ainda foram codificados de acordo com a presença ou ausência de componentes agressivos como a representação de pequenos infortúnios e a exposição de defeitos das personagens com o objetivo de produzir o humor, com base nas formulações das teorias da superioridade e do alívio, que foram abordadas no Capítulo 2.

Apresentam-se, na sequência, dois eventos humorísticos visuais extraídos dos episódios selecionados, com o intuito de ilustrar a presença de componentes agressivos.

No episódio *Gigantes de Pedra*, com o propósito de suscitar o riso do espectador, um dos protagonistas sofre um pequeno infor-

túnio. Ao deslizar pelo chão congelado, ele perde o equilíbrio e tomba, como mostra a Figura 100.

Figura 100 – Exemplo de agressividade



Fonte: Mouk (2011).

Em *Amigo Oculto*, o espectador é convidado a rir da imbecilidade de uma das personagens, que coloca nas mãos as meias que ganhou de presente, ao confundí-las com um par de luvas (Figura 101).

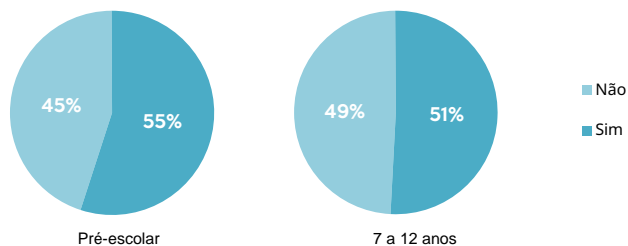
Figura 101 – Outro exemplo de agressividade



Fonte: Oswaldo (2017).

A partir da contagem dos eventos humorísticos visuais aos quais foram atribuídos cada um dos códigos, verificou-se que 147 (52%) deles exibiu algum nível de agressividade. A Figura 102 apresenta a frequência da presença ou ausência de agressividade, de acordo com a faixa etária a que se destina a animação.

Figura 102 – Frequência da presença ou ausência de agressividade de acordo com a faixa etária



Fonte: elaborado pelo autor.

A partir da comparação desses gráficos, percebeu-se que, tanto nas animações pré-escolares quanto nas animações para crianças de 7 a 12 anos, a agressividade esteve presente em mais da metade dos eventos humorísticos visuais codificados.

6.5 PRESENÇA DE CONTEÚDO SEXUAL OU ESCATOLÓGICO

Os eventos humorísticos visuais também foram codificados de acordo com a presença ou ausência de conteúdo sexual ou escatológico, pois, conforme a teoria do alívio, abordada no Capítulo 2, o riso está relacionado ao alívio temporário da censura que atua sobre questões consideradas tabus. Considerou-se conteúdo sexual aquele que retrata o ato sexual ou faz referência às partes íntimas das personagens. Considerou-se conteúdo escatológico, por sua vez, aquele relativo às funções corporais como defecação, micção e flatulência.

Apresentam-se, na sequência, dois eventos humorísticos visuais extraídos dos episódios selecionados, com o intuito de ilustrar a presença de conteúdo sexual ou escatológico nas animações.

Não foi identificado nenhum evento humorístico visual que tenha feito menção ao ato sexual. No entanto, alguns deles fizeram referência às partes íntimas das personagens. Em *A Melhor*, por exemplo, um dos protagonistas sofre um pequeno revés, ao tentar descer por uma abertura no teto da sala do diretor. A sua cueca fica presa e passa a pressionar os seus órgãos genitais, causando-lhe imenso desconforto (Figura 103).

Figura 103 – Exemplo de conteúdo sexual



Fonte: The amazing world of Gumball (2017).

Verificou-se a presença de conteúdo escatológico no episódio *Feudo dos Quartos*, em que o protagonista luta contra os gases emitidos pela irmã mais nova, como ilustra a Figura 104.

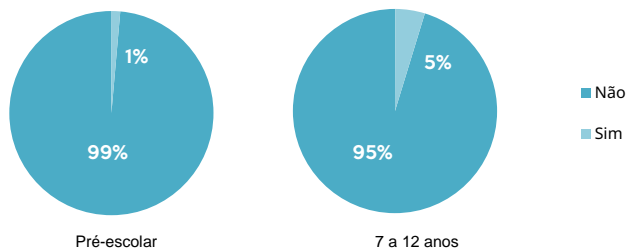
Figura 104 – Exemplo de conteúdo escatológico



Fonte: The loud house (2016).

A partir da contagem dos eventos humorísticos visuais aos quais foram atribuídos cada um dos códigos, observou-se que apenas uma pequena parcela deles (11) exibiu conteúdo sexual ou escatológico. A Figura 105 apresenta a frequência da presença ou ausência desse tipo de conteúdo, de acordo com a faixa etária a que se destina a animação.

Figura 105 – Frequência da presença ou ausência de conteúdo sexual ou escatológico de acordo com a faixa etária



Fonte: elaborado pelo autor.

A partir da comparação desses gráficos, percebeu-se que, nas animações pré-escolares, apenas 1% dos eventos humorísticos codificados apresentou esse tipo de conteúdo, enquanto que, nas animações para crianças de 7 a 12 anos, esse número aumentou para 5%.

6.6 DISCUSSÃO

A análise das animações evidenciou a importância do humor visual para essa mídia, conforme sugerem Thompson (2005) e Wells (1998), uma vez que esteve presente em praticamente todos os episódios da amostra. Embora tenha sido identificado um número maior de eventos humorísticos visuais nas animações para crianças de 7 a 12 anos, em relação àquelas direcionadas ao público pré-escolar, não foi possível afirmar se o humor visual é mais requisitado por crianças dessa faixa etária, pois talvez o ritmo mais lento das animações pré-escolares ofereça menos oportunidades para a inclusão do humor.

Conforme visto, foram identificadas 9 técnicas utilizadas para a criação de incongruências visuais. Isso não quer dizer, no entanto, que não possam ser empregadas outras técnicas para a produção do humor visual. A técnica da metamorfose, por exemplo, identificada a partir da leitura de Barbosa Júnior (2005) e Wells (1998), não foi utilizada em nenhum dos eventos humorísticos codificados. Isso pode ter ocorrido por conta do recorte temporal adotado, que deixou de fora animações mais antigas.

Observou-se que, no geral, a transposição foi a técnica mais popular entre as animações selecionadas. Segundo McGhee (1979),

transpor características de um objeto, ser ou evento para outro é um dos principais recursos utilizados pela criança para produzir o humor. De acordo com esse autor, as primeiras produções humorísticas, que ocorrem ainda no segundo ano de vida, consistem na utilização de objetos cotidianos de maneira incongruente (a criança coloca uma xícara na cabeça, fingindo tratar-se de um chapéu, por exemplo). À medida que a criança desenvolve esquemas mentais para objetos, seres e eventos, passando a diferenciá-los de acordo com suas características particulares, principalmente, aquelas relacionadas à aparência, o recurso da transposição passa a ser empregado de maneira cada vez mais sofisticada. Sendo assim, a preferência das animações por essa técnica demonstra a proximidade do seu humor com aquele produzido pela criança.

Verificou-se que, dentre os elementos visuais básicos da animação, o movimento foi o mais utilizado para produzir o humor. É possível que esse elemento tenha sido favorecido, pois, além de constituir um diferencial da animação em relação a outras mídias como a ilustração e a história em quadrinhos, ele faz parte da própria definição de animação, que consiste na criação do movimento de forma cinematográfica (WELLS, 1998).

A análise das animações também evidenciou a importância do contexto lúdico para a percepção do humor, conforme sugere Martin (2007). Durante a codificação dos eventos humorísticos visuais, percebeu-se que foram utilizadas diversas estratégias para se estabelecer um ambiente favorável à produção do humor. Apesar de terem sido retratadas muitas quedas e pancadas, por exemplo, elas não resultaram em dano ou sofrimento permanente para as personagens. Do contrário, é mais provável que houvessem suscitado piedade em vez do riso, uma vez que o humor exige um distanciamento emocional (VEATCH, 1998; BERGSON, 1983). Outra estratégia foi a aplicação de um estilo visual que separa as personagens e cenários da realidade, facilitando a subversão de regras e normas de comportamento, conforme sugerido por Bariaud (1989). Além disso, muitos dos eventos humorísticos visuais foram sinalizados pelo riso das personagens, que foi utilizado para evidenciar que as incongruências tinham como objetivo produzir o humor, assim como o riso é utilizado em diversas situações sociais para comunicar que determinados comportamentos não devem ser levados a sério (REDDY; MIREAULT, 2015; REDDY, 2001).

Percebeu-se, também, que tanto as animações pré-escolares quanto aquelas destinadas a crianças de 7 a 12 anos apresentaram mais incongruências perceptuais do que lógicas, o que contraria o princípio da congruência cognitiva proposto por Zigler, Levine e Gould (1966, 1967).⁴⁰ Segundo esse princípio, as crianças preferem um humor que não seja nem tão fácil nem tão difícil de compreender, favorecendo aquele que se situa em um nível ótimo de dificuldade. Na medida em que as habilidades cognitivas da criança se desenvolvem no decorrer dos anos, é de se esperar que, quando mais velha, ela passe a preferir incongruências lógicas, pois demandam mais do seu aparato mental. No entanto, apenas 28% das incongruências identificadas foram desse tipo, ainda que esse número tenha aumentado em relação às animações pré-escolares. É preciso considerar, porém, a possibilidade de a dificuldade se encontrar no conteúdo do humor e não no tipo de incongruência. Além disso, o fato de a animação ser uma mídia extremamente visual pode ser responsável pela preferência por incongruências perceptuais.

Observou-se, ainda, que muitos dos eventos humorísticos apresentaram componentes agressivos, o que fornece suporte às teorias da superioridade e do alívio. No entanto, é possível que o humor decorra da percepção pela criança de que não é apenas ela que comete erros (ao tropeçar na rua ou confundir a resposta para uma questão, por exemplo), pois as personagens animadas são, frequentemente, vítimas de pequenos infortúnios e situações embaraçosas. É possível que, ao observar as personagens contornando circunstâncias desfavoráveis, a criança descubra que também pode superar os obstáculos que enfrenta em seu cotidiano e que o riso seja resultado dessa revelação.

Por fim, verificou-se que apenas uma pequena parcela dos eventos humorísticos visuais codificados apresentou conteúdo sexual ou escatológico, apesar de esse tipo de conteúdo aparecer com frequência no humor produzido pelas crianças (BARIAUD, 1989). É provável que os profissionais envolvidos na criação das animações selecionadas tenham preferido produzir o humor de outras maneiras, de modo a evitar que as crianças entrem em contato com conteúdos potencialmente danosos.

⁴⁰ Considerou-se que o humor presente nas animações analisadas reflete as preferências das crianças às quais ele se destina, uma vez que foi criado por profissionais especialistas no assunto.

7 PROPOSTA DE *FRAMEWORK* CONCEITUAL

Conforme apontado no Capítulo 4, um *framework* conceitual apresenta uma rede de conceitos interligados que buscam proporcionar entendimento acerca de um ou mais fenômenos. Ele é habitualmente constituído por dois componentes, um textual e outro visual. No campo do design, ele costuma possuir um propósito aplicado, fornecendo um conjunto de aspectos a serem considerados durante a prática projetual (PREECE, 2015).

Neste capítulo, são apresentados e discutidos os resultados obtidos no decorrer do processo de desenvolvimento do *framework* conceitual para a produção do humor visual no design de animações para crianças. Conforme detalhado no Capítulo 4, a criação desse *framework* seguiu as etapas: (1) mapeamento das fontes de dados, que envolveu uma revisão integrativa da literatura e a seleção de episódios de séries animadas para codificação; (2) leitura e análise das fontes de dados selecionadas; (3) identificação de termos relevantes; (4) integração de termos correlatos; (5) definição dos conceitos criados a partir dos termos resultantes; (6) categorização dos conceitos em eixos temáticos; (7) síntese dos conceitos e (8) verificação do *framework*, com base na opinião de profissionais da área.

Dado que os resultados das duas primeiras etapas já foram apresentados nos capítulos 2, 3, 5 e 6, são relatados e discutidos, nesta seção, somente os resultados obtidos nas demais etapas.

7.1 IDENTIFICAÇÃO DE TERMOS RELEVANTES

Foram identificados 72 termos relevantes para a produção do humor visual no design de animações para o público infantil. A identificação deles foi realizada no decorrer da leitura dos estudos selecionados na revisão integrativa da literatura (56 termos) e da análise das animações (16 termos). O Quadro 9 apresenta esses termos, em ordem alfabética, separando-os de acordo com a sua procedência.

Quadro 9 – Termos identificados de acordo com a procedência

Termos identificados durante a revisão integrativa da literatura	Termos identificados durante a análise das animações
Abstração, absurdo, agressividade, brincadeira, cognição, conceito, conhecimento, contentamento, contradição, convenção, criatividade, cultura, defeito, desafio, desenvolvimento infantil, dificuldade, discrepância, distanciamento, emoção, empoderamento, erro, escatologia, esquema mental, expectativa, experiência, familiaridade, gênero, hostilidade, idade, impossibilidade, impulso, incongruência, inesperado, infortúnio, inteligência, irracional, lógica, lúdico, metamorfose, padrão, prazer, proficiência, proibição, regra, resolução, riso, segurança, sexualidade, sinais comunicativos, sorriso, subversão, surpresa, tabu, violação, violência	Contraste, cor, desarranjo, distorção, espaço, elementos visuais básicos, exagero, exclusão, forma, linha, movimento, repetição, ritmo, técnicas, tom, transposição, travessura

Fonte: elaborado pelo autor.

Alguns dos termos foram identificados no decorrer tanto da leitura dos textos selecionados quanto da análise das animações. No entanto, foi assinalada apenas uma procedência para cada um deles, priorizando-se a fonte que mais contribuiu para a sua identificação.

7.2 INTEGRAÇÃO DE TERMOS CORRELATOS

Nesta etapa, termos correlatos ou que possuem significados semelhantes foram integrados, com o intuito de diminuir a quantidade de termos relevantes e possibilitar o desenvolvimento do *framework* conceitual. Para tanto, foram consultados os estudos selecionados na revisão integrativa da literatura e o *Dicionário Houaiss da língua portuguesa* (HOUISS; VILLAR; FRANCO, 2009). Esta etapa resultou em uma lista de tamanho reduzido (Quadro 10) constituída por 16 termos.

Quadro 10 – Integração de termos correlatos

Termo principal	Termos associados
Agressividade	Defeito, hostilidade, infortúnio, violência
Cognição	Abstração, inteligência, lógica
Contentamento	Emoção, prazer, riso, sorriso
Cultura	
Desafio	Dificuldade, familiaridade, proficiência
Elementos visuais básicos	Cor, espaço, forma, linha, movimento, ritmo, tom
Esquema mental	Conceito, conhecimento, convenção, expectativa, experiência, padrão, regra
Gênero	
Idade	Desenvolvimento infantil
Incongruência	Absurdo, contradição, discrepância, erro, impossibilidade, irracional, subversão, violação
Lúdico	Brincadeira, criatividade, distanciamento, segurança
Resolução	
Sinais comunicativos	
Surpresa	Inesperado
Tabu	Empoderamento, escatologia, impulso, proibição, sexualidade, travessura
Técnicas	Contraste, desarranjo, distorção, exagero, exclusão, metamorfose, repetição, transposição

Fonte: elaborado pelo autor.

Os termos *agressividade* e *hostilidade*, por exemplo, foram agrupados sob o primeiro, uma vez que ambos estão relacionados à disposição para prejudicar, destruir ou humilhar o outro. O termo *contraste*, por sua vez, foi agrupado sob o termo *técnica*, dado que ele se refere a uma possível estratégia para produzir o humor visual. Alguns dos termos não puderam ser integrados, pois possuem significados bastante distintos dos demais.

7.3 DEFINIÇÃO DOS CONCEITOS

Cada um dos termos resultantes da etapa anterior foi elaborado na forma de um conceito, definido de acordo com suas principais características e componentes, dentro do contexto da produção do humor visual no design de animações para o público infantil. Para tanto, foram consultados, novamente, o *Dicionário Houaiss da língua portuguesa* (HOUAISS; VILLAR; FRANCO, 2009) e os estudos selecionados na revisão integrativa da literatura.

Esta etapa resultou em um quadro, incluído no Apêndice G, onde constam o nome de cada um dos conceitos criados, a sua definição e as fontes a partir das quais ele foi identificado. Como forma de ilustração, o Quadro 11 apresenta um dos conceitos que foram elaborados.

Quadro 11 – Exemplo de conceito elaborado

Conceito	Definição	Fontes
Incongruência	Presença simultânea de dois ou mais elementos habitualmente incompatíveis, que viola certas expectativas em relação aos contextos em que esses elementos usualmente ocorrem.	LOIZOU; KYRIAKOU, 2016; DOWLING, 2014; GUO, 2011; LOIZOU, 2011; PITRI, 2011; MORREALL, 2009; PUCHE-NAVARRO, 2004, 2009; MARTIN, 2007; LOIZOU, 2006; CHIK; MOLLOY; LEUNG, 2005; CUNNINGHAM, 2005; THOMPSON, 2005; LOZANO; PUCHE-NAVARRO, 1998; BROWN, 1993; BARIAUD, 1989; CZWARTKOWSKI; WHISELL, 1986; OWENS; HOGAN, 1983; MCGHEE, 1971a, 1971b, 1979; ROTHBART; PIEN, 1976; SINNOTT; ROSS, 1976; BRODZINSKY, 1975; SHULTZ, 1972; SROUFE; WUNSCH, 1972

Fonte: elaborado pelo autor.

A definição do conceito de incongruência baseou-se naquela proposta por Shultz (1972), que é adotada por um grande número de pesquisadores, conforme observado durante a leitura dos estudos selecionados na revisão integrativa da literatura.

7.4 CATEGORIZAÇÃO DOS CONCEITOS

Com o intuito de estabelecer relações entre os conceitos criados na etapa anterior, eles foram divididos em 5 eixos temáticos, conforme ilustra o Quadro 12.

Quadro 12 – Categorização dos conceitos

Eixos	Conceitos
Contexto	Lúdico, sinais comunicativos
Criança	Cultura, idade, gênero
Estímulo	Agressividade, desafio, elementos visuais básicos, esquema mental, incongruência, resolução, surpresa, tabu, técnica
Processo	Cognição
Resposta	Contentamento

Fonte: elaborado pelo autor.

Essa classificação foi realizada com base na definição de humor proposta por Martin (2007). Segundo esse autor, a experiência humorística consiste em um processo cognitivo, que ocorre em um contexto social, gerando uma resposta emocional e física. O autor destaca, ainda, a função do estímulo, ou seja, da incongruência cuja identificação é responsável por desencadear a experiência humorística. A partir disso, foram criados os *eixos do estímulo, do processo, do contexto e da resposta*. Percebeu-se, porém, a necessidade de uma categoria adicional, o *eixo da criança*, que foi criada para incluir aqueles conceitos relacionados ao público ao qual se destina o humor produzido.

7.5 SÍNTESE DOS CONCEITOS

Nesta etapa, foi desenvolvido o *framework* conceitual, a partir de um processo exploratório em que o pesquisador experimentou criar diferentes estruturas, buscando demonstrar possíveis relações entre os conceitos relevantes para a produção do humor visual no design de animações para o público infantil.

7.5.1 Componente textual

O componente textual do *framework* conceitual proposto inclui definições para os conceitos que o integram, assim como para os eixos temáticos nos quais esses conceitos foram divididos.

7.5.1.1 Eixo do estímulo

Este eixo reúne os aspectos relacionados à criação de incongruências visuais na animação, conforme ilustra o Quadro 13.

Quadro 13 – Conceitos do eixo do estímulo

Conceito	Definição
Incongruência	Presença simultânea de dois ou mais elementos habitualmente incompatíveis, que viola certas expectativas em relação aos contextos em que esses elementos usualmente ocorrem.
Esquema mental	Representação mental constituída por expectativas acerca das características e comportamento habitual de seres, objetos e eventos. Está relacionado com a experiência de cada indivíduo, que prevê determinado arranjo do mundo físico e social.

Elementos visuais básicos	Conjunto de componentes visuais – cor, espaço, forma, linha, movimento, ritmo e tom – a partir dos quais as animações são constituídas.
Técnicas	Procedimentos utilizados para a produção da incongruência, dentre eles: contraste, desarranjo, distorção, exagero, exclusão, metamorfose, repetição e transposição.
Resolução	Possível explicação que fornece algum sentido à incongruência, dentro do contexto em que ela se insere.
Desafio	Estímulo para que a criança utilize suas habilidades cognitivas.
Surpresa	Algo inesperado, que ocorre sem estar previsto.
Tabu	Proibição de ordem social, cultural ou religiosa.
Agressividade	Disposição para prejudicar, destruir ou humilhar o outro.

Fonte: elaborado pelo autor.

Para produzir o humor visual em uma animação para o público infantil, o(a) designer deve criar uma incongruência, ou seja, combinar elementos habitualmente incompatíveis. A incongruência ativa um ou mais esquemas mentais da criança, que são formados por expectativas acerca das características e comportamento de seres, objetos e eventos, geradas a partir de suas experiências no decorrer da infância. Esses esquemas, porém, revelam-se insuficientes para a interpretação da incongruência, que adquire, então, o potencial para gerar o humor.

Para criar a incongruência, o(a) designer possui à sua disposição os elementos visuais básicos da animação – cor, espaço, forma, linha, movimento, ritmo e tom –, cujas definições são apresentadas no Quadro 14.

Quadro 14 – Elementos visuais básicos (subconceitos)

Subconceito	Definição
Cor	Frequência da onda luminosa refletida por um objeto.
Espaço	Extensão limitada em uma, duas ou três dimensões.
Forma	Aspecto físico dos objetos, como resultado da configuração de suas partes.
Linha	Trajetória realizada por um ponto em movimento.
Movimento	Variação na posição de um objeto ou parte dele no decorrer do tempo.
Ritmo	Alternância e repetição de algo em intervalos regulares.
Tom	Clareza ou obscuridade relativa dos objetos.

* O termo *objeto* se refere aqui não apenas aos objetos de cena, mas também às personagens e cenários.

Fonte: elaborado pelo autor.

O(a) designer também dispõe de uma série de técnicas para manipular esses elementos, que podem ser utilizadas de forma isolada ou em combinação. O Quadro 15 apresenta algumas dessas técnicas.

Quadro 15 – Técnicas (subconceitos)

Subconceito	Definição
Contraste	Grau marcante de diferença ou oposição entre coisas suscetíveis de comparação.
Desarranjo	Modificar a ordem ou posicionamento das partes de um todo.
Distorção	Deformação em relação ao aspecto original.
Exagero	Representação das coisas de modo a julgá-las maiores do que são.
Exclusão	Eliminar uma ou mais partes de um todo.
Metamorfose	Transformação de uma imagem em outra, por meio da manipulação plástica dos elementos gráficos de ambas as imagens.
Repetição	Replicar um ou mais elementos de maneira fiel ou similar.
Transposição	Apresentar algo em um contexto diferente do original; transferir características de uma coisa para outra.

Fonte: elaborado pelo autor.

Há casos em que a incongruência pode ser resolvida pela criança, ou seja, ela suscita uma possível explicação, ainda que a lógica por trás dela se adeque apenas ao contexto específico em que a incongruência está inserida. A descoberta dessa explicação proporciona uma gratificação à criança semelhante àquela suscitada pela resolução de um quebra-cabeça. Sendo assim, sugere-se que o(a) designer ofereça um nível de dificuldade que propicie à criança um desafio à altura de suas capacidades, produzindo um humor que não seja nem tão fácil nem tão difícil de compreender. Recomenda-se, também, que a incongruência seja surpreendente, que ela não tenha ocorrido antes, pois, de outra maneira, é provável que seja facilmente identificada.

Também é possível produzir o humor, abordando assuntos considerados tabus, pois o humor permite que a criança expresse, indiretamente, impulsos agressivos e corporais, de uma maneira socialmente aceita, testando os seus limites e ampliando o seu entendimento das convenções sociais. A simples menção às partes íntimas ou funções corporais (micção, defecação e flatulência) de uma personagem possui um caráter incongruente, pois subverte expectativas em relação aos padrões normais de comportamento. Do mesmo modo, a representação de pequenos infortúnios e a ex-

posição de defeitos das personagens pode suscitar o riso, conforme a criança expressa seus impulsos agressivos. No entanto, esses recursos devem ser utilizados com cautela, para que não causem danos à criança, uma vez que o humor pode ser utilizado para reproduzir opiniões preconceituosas e coagir a criança a se adequar a determinados comportamentos, ao serem ridicularizadas ações e particularidades das personagens.

7.5.1.2 Eixo do contexto

Este eixo envolve os conceitos relacionados ao contexto em que se situa a incongruência e que determinam o seu potencial para o humor, como mostra o Quadro 16.

Quadro 16 – Conceitos do eixo do contexto

Conceito	Definição
Lúdico	Relacionado a atividades prazerosas sem propósitos práticos, que produzem um ambiente seguro e separado da realidade, onde a criança pode exercer livremente a sua criatividade, ignorando as regras do mundo físico e social.
Sinais comunicativos	Sinais utilizados para evidenciar o contexto lúdico, indicando que a incongruência não deve ser percebida de forma séria, mas que foi criada com o intuito de fazer rir.

Fonte: elaborado pelo autor.

O(a) designer deve estar ciente de que a incongruência pode suscitar respostas indesejadas como confusão e medo. Para que produza o humor, é necessário que ela ocorra em um contexto lúdico, um ambiente seguro e separado da realidade, onde as regras do mundo físico e social podem ser ignoradas. Para evidenciar esse contexto, o(a) designer pode empregar sinais comunicativos que indiquem que a incongruência não deve ser percebida de forma séria, mas que foi criada com o intuito de fazer rir. No caso da animação, alguns desses sinais são o estilo visual e o desenho das personagens. A criança necessita desses sinais ainda mais do que os adultos. A apreciação do humor requer uma cumplicidade mútua entre produtor e receptor, que devem partilhar das intenções lúdicas e do significado implícito da incongruência.

7.5.1.3 Eixo da criança

Este eixo reúne as características do público ao qual se destina a animação, conforme ilustra o Quadro 17.

Quadro 17 – Conceitos do eixo da criança

Conceito	Definição
Cultura	Conjunto de conhecimentos, crenças, leis e costumes adquiridos por um indivíduo inserido em determinada sociedade.
Gênero	Conjunto de aspectos sociais e culturais que diferenciam entre masculino e feminino.
Idade	Tempo de vida decorrido desde o nascimento até determinado momento.

Fonte: elaborado pelo autor.

O(a) designer precisa levar em consideração o perfil da criança à qual se destina a animação. Crianças diferentes possuem internalizados esquemas mentais diferentes, que são determinados, principalmente, por sua idade e gênero, bem como pelo contexto cultural onde estão inseridas. Para identificar uma incongruência, a criança dispõe dos conhecimentos e habilidades que adquiriu no decorrer da infância. Nisto se inclui um entendimento cada vez mais vasto das características do mundo físico, normas de conduta social, regras de linguagem etc.

7.5.1.4 Eixo do processo

Este eixo diz respeito aos processos e habilidades mentais envolvidos na percepção e interpretação do humor pela criança, como mostra o Quadro 18.

Quadro 18 – Conceitos do eixo do processo

Conceito	Definição
Cognição	Relaciona-se ao modo como os indivíduos extraem, aprendem, lembram e representam as informações que a realidade fornece, por meio de processos como percepção, atenção, memória e raciocínio.

Fonte: elaborado pelo autor.

O(a) designer deve estar ciente de que a identificação e interpretação da incongruência é realizada por meio de um processo cognitivo que envolve habilidades desenvolvidas no decorrer da

infância como percepção, atenção, memória e raciocínio. Crianças em idade pré-escolar, por exemplo, possuem dificuldade para identificar incongruências que apresentam um alto nível de abstração, pois a interpretação destas depende do uso da lógica e do raciocínio. Sendo assim, costuma-se criar incongruências perceptuais, que podem ser mais facilmente identificadas por esse público.

7.5.1.5 Eixo da resposta

Este eixo envolve a resposta emocional e física gerada pela percepção do humor, conforme ilustra o Quadro 19.

Quadro 19 – Conceitos do eixo da resposta

Conceito	Definição
Contentamento	Emoção produzida pela percepção do humor, que é exteriorizada por meio do riso ou do sorriso.

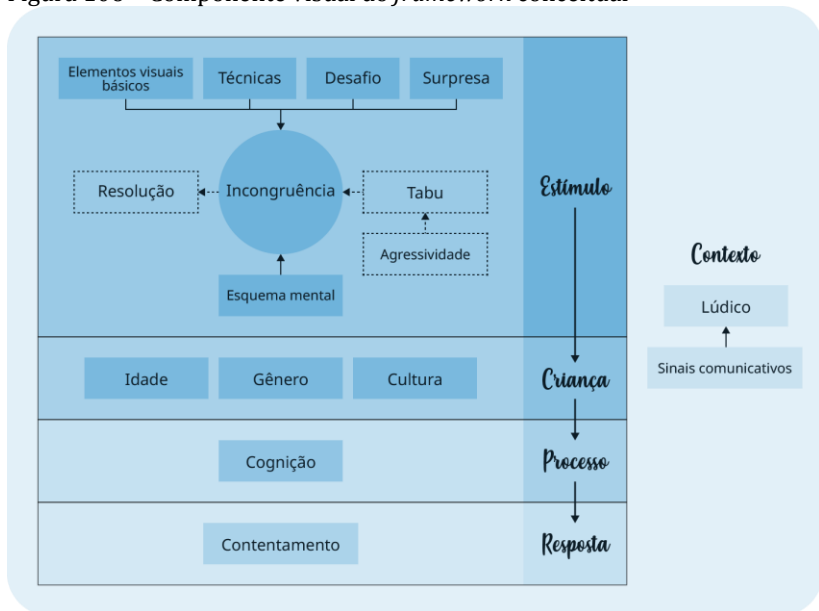
Fonte: elaborado pelo autor.

O(a) designer deve entender que a incongruência gera uma resposta emocional (contentamento) que é acompanhada por mudanças bioquímicas nos sistemas nervoso e endócrino da criança. Essa emoção pode ocorrer em diferentes níveis de intensidade, o que determina a forma como ela é exteriorizada. Níveis muito baixos de contentamento são capazes de gerar apenas sorrisos tênues, enquanto níveis mais altos produzem o riso.

7.5.2 Componente visual

A Figura 106 apresenta o componente visual do *framework* conceitual proposto, que consiste na representação diagramática dos conceitos identificados e definidos nas etapas anteriores, assim como de suas relações. Optou-se por utilizar fontes tipográficas diferentes para distinguir os conceitos dos eixos temáticos nos quais eles foram divididos. Da mesma forma, foram utilizadas cores diferentes para separar os eixos.

Figura 106 – Componente visual do *framework* conceitual



Fonte: elaborado pelo autor.

O diagrama apresentado foi elaborado de forma a sugerir uma relação entre a incongruência criada pelo(a) designer e os esquemas mentais que a criança utiliza para tentar interpretá-la, uma vez que a ocorrência da primeira depende destes últimos. Caso correspondesse às expectativas da criança, a incongruência deixaria de existir como tal e perderia o seu potencial para produzir o humor.

Os conceitos de elementos visuais básicos, técnica, desafio e surpresa foram dispostos de forma a explicitar sua relação com o conceito de incongruência, pois são aspectos a serem considerados pelo(a) designer durante a prática projetual. O diagrama também associa os conceitos de tabu e incongruência, uma vez que comportamentos considerados inadequados, principalmente os agressivos, podem ser retratados para gerar esta última.

A seta que liga o conceito de incongruência ao de resolução encontra-se tracejada, objetivando indicar que nem sempre uma incongruência pode ser resolvida. Seguindo o mesmo raciocínio, a seta que liga o conceito de tabu ao de incongruência também se encontra tracejada, pois, ainda que a representação de comporta-

mentos considerados inadequados possa suscitar o riso, ela não é imprescindível para a produção do humor. Por essas mesmas razões, os retângulos que envolvem esses conceitos não possuem preenchimento. Já as setas que ligam os diferentes eixos temáticos sugerem um trajeto que é percorrido no decorrer da experiência humorística, iniciando com a criação do estímulo pelo(a) designer e terminando com a resposta da criança.

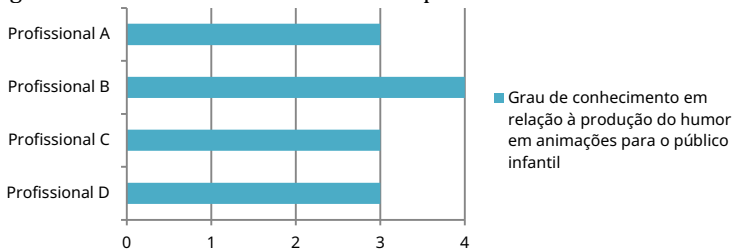
Por fim, relacionou-se os conceitos de lúdico e sinais comunicativos, objetivando evidenciar a utilização destes últimos para evidenciar o contexto de não seriedade no qual se encontra a incongruência, que engloba todos os demais conceitos do *framework* proposto.

7.6 VERIFICAÇÃO DO *FRAMEWORK*

Nesta etapa, foram consultados quatro profissionais da área, para verificar o conteúdo, a clareza e a aplicabilidade do *framework* conceitual proposto. Para tanto, foi elaborado um questionário online, incluído no Apêndice H, baseado naquele proposto por Dick (2015), por meio do qual esses profissionais puderam expressar suas opiniões. Após o preenchimento dos questionários, os resultados foram compilados e sua síntese é apresentada a seguir, sendo que as respostas completas fornecidas pelos profissionais estão incluídas no Apêndice I.

O questionário é formado por três partes. A primeira delas incluiu perguntas sobre o perfil profissional dos participantes, por meio das quais verificou-se que os profissionais A e B atuam como roteiristas; o Profissional C como animador e diretor; e o Profissional D como artista de *storyboard*. Constatou-se, também, que três dos participantes possuem especialização em suas áreas de atuação, enquanto um possui apenas formação técnica. Por fim, os profissionais foram indagados quanto ao seu grau de conhecimento em relação à produção do humor em animações para o público infantil, em uma escala de 0 a 4, conforme mostra a Figura 107.

Figura 107 – Grau de conhecimento dos profissionais



Fonte: elaborado pelo autor.

Na segunda parte do questionário, solicitou-se aos participantes que examinassem o *framework* proposto e indicassem o seu grau de concordância em relação à adequação do nome de cada um dos eixos, à pertinência dos conceitos que os integram e à clareza de suas descrições. Os profissionais também puderam fornecer comentários gerais a respeito de cada um dos eixos e conceitos.

Verificou-se que todos os participantes concordaram totalmente ou parcialmente que os nomes dos eixos são adequados, os conceitos que os integram são pertinentes e suas descrições estão claras.

Em relação ao eixo do estímulo, o Profissional A questionou a pertinência do conceito de técnica, afirmando que, é por meio dele que se obtém os demais conceitos do eixo. Os profissionais B, C e D, por sua vez, sugeriram que sejam incluídos no *framework* conceitos associados aos estímulos sonoros e textuais.

Quanto ao eixo do processo, o Profissional A questionou se o conceito de cognição não deveria ser dividido em subconceitos, de acordo com as diferentes habilidades cognitivas, enquanto que o Profissional C sugeriu alterar o nome do eixo para *eixo do processo cognitivo*, uma vez que, segundo ele, o termo *processo* é demasiado genérico.

Em relação ao eixo da resposta, o Profissional A indagou se o humor não pode gerar um questionamento como resposta. O Profissional B, por seu turno, sugeriu que o humor pode fornecer à criança, além de contentamento, certo entendimento em relação a si e ao mundo ao seu redor.

A última parte do questionário incluiu perguntas relativas à avaliação geral do *framework*. Solicitou-se aos participantes que indicassem o seu grau de concordância em relação à adequação do

número de eixos, à completude do *framework* proposto, à viabilidade de sua utilização durante o processo de criação de animações para crianças e à clareza e coerência de seu componente visual. Os profissionais também puderam fornecer comentários gerais a respeito do instrumento.

Verificou-se que a maioria dos participantes concordou totalmente que o número de eixos está adequado. Enquanto três deles concordaram totalmente ou parcialmente que os eixos contemplam todos os aspectos da produção do humor visual no design de animações para o público infantil, apenas um discordou parcialmente. Quanto à utilização do *framework* proposto durante o processo de criação de animações para crianças, a maioria dos participantes concordou totalmente ou parcialmente com a sua viabilidade. Os profissionais B e C, no entanto, sugeriram a utilização de uma linguagem menos formal e acadêmica. O Profissional B também sugeriu a inclusão de exemplos visuais. Por fim, dois dos participantes concordaram totalmente que o componente visual está claro e coerente, enquanto que um deles concordou parcialmente e o outro se manteve neutro.

7.7 DISCUSSÃO

A grande quantidade de termos identificados no decorrer da criação do *framework* conceitual evidencia a complexidade do fenômeno estudado. É provável que esse número também resulte da abundância de teorias formuladas com o propósito de explicar o humor, conforme se percebeu a partir da leitura de autores como Santos (2012) e Martin (2007). Além disso, pesquisadores diferentes utilizam termos diferentes, para tratar dos mesmos aspectos. Nesse sentido, destaca-se o grande número de termos correlatos agrupados sob os termos *incongruência* e *esquema mental*.

Percebeu-se que a presença simultânea de dois ou mais elementos habitualmente incompatíveis, que viola certas expectativas em relação aos contextos em que esses elementos usualmente ocorrem, é fundamental para a produção do humor visual em animações para o público infantil, visto que o conceito de incongruência encontra-se associado à, praticamente, metade dos conceitos que integram o *framework* proposto. Apesar disso, buscou-se incorporar, também, conceitos relacionados às teorias da superioridade e

do alívio, de modo a abranger os diferentes aspectos da experiência humorística.

Ainda que a análise das animações e as leituras realizadas no decorrer da criação do *framework* tenham demonstrado a importância do contexto lúdico para a percepção do humor (MARTIN, 2007; BARIAUD, 1989), observou-se que pouco se conhece sobre os sinais comunicativos utilizados nas animações para evidenciar esse contexto às crianças. Isso ocorre devido à escassez de pesquisas acerca do humor na animação. O riso, por exemplo, é muito utilizado em interações sociais entre pais e filhos, para sinalizar que certas incongruências foram criadas com o intuito de produzir o humor (REDDY; MIREAULT, 2015; REDDY, 2001). No entanto, será que o riso é recomendado para exercer essa mesma função na animação? Ou será que outros sinais comunicativos, como o estilo visual, são mais eficazes para evidenciar o contexto lúdico?

No geral, a avaliação do *framework* conceitual pelos profissionais foi positiva. Percebeu-se, no entanto, a necessidade de se ressaltar que esse instrumento foi elaborado de modo a abranger apenas o humor visual, uma vez que alguns dos profissionais sugeriram a inclusão de estímulos sonoros e verbais.

Ainda que os profissionais tenham considerado claras as descrições criadas para os conceitos que integram o *framework*, foi sugerida a utilização de uma linguagem menos formal. Isso pode ter ocorrido porque muitos dos estudos consultados durante a elaboração desse instrumento foram escritos por psicólogos e filósofos, uma vez que o humor foi pouco abordado no campo do design.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a difusão de tecnologias para a reprodução de imagens em movimento, a animação passou a fazer parte integrante da vida de muitas crianças, que entram em contato com essa mídia, enquanto assistem televisão, acessam a internet, utilizam aplicativos para celular ou interagem com jogos digitais. É fundamental, portanto, aprofundar o conhecimento acerca dessa mídia, para que os designers possam trabalhar, de forma eficaz, os seus aspectos expressivos e comunicacionais e contribuir para a criação de animações adequadas às faixas etárias às quais se destinam.

Esta dissertação teve como objetivo propor um *framework* conceitual para a produção do humor visual no design de animações para crianças. Para tanto, foram identificadas as principais teorias sobre o humor, as quais se complementam, na medida em que abordam aspectos diferentes da experiência humorística. De acordo com a teoria da superioridade, risíveis são os infortúnios ou defeitos daqueles em situações inferiores à nossa. Já, a teoria do alívio afirma que o riso é decorrente da liberação de energia psíquica utilizada para a supressão de impulsos sexuais e agressivos. A terceira teoria a fundamentar esta pesquisa, a teoria da incongruência sugere que o humor é produzido a partir da subversão de esquemas mentais e expectativas.

A partir da revisão sistemática da literatura realizada sobre a produção, compreensão e apreciação do humor visual pela criança, constatou-se a importância dada pela maioria dos pesquisadores aos aspectos cognitivos da experiência humorística, que, segundo eles, é gerada a partir da identificação de uma incongruência, ou seja, da associação de elementos habitualmente incompatíveis. Ainda segundo esses pesquisadores, a incongruência deve estar inserida em um contexto lúdico, que pode ser evidenciado por diversos sinais comunicativos, sendo o riso um dos mais importantes.

Verificou-se que nenhum dos artigos obtidos a partir da revisão sistemática abordou a relação entre animação e humor infantil ou utilizou animações em seus experimentos, o que revelou uma lacuna no conhecimento do objeto de estudo. Sendo assim, foi realizada uma revisão narrativa das pesquisas acerca das características, processos e elementos constitutivos da animação, por meio da qual foi possível relacionar os elementos visuais básicos dessa mídia e as etapas da criação de uma animação. Esse conteúdo foi ilustrado, na

presente dissertação, com riqueza de exemplos. Ao explorar a relação entre animação e humor, no contexto das diferentes teorias formuladas com o intuito de explicar esse fenômeno, percebeu-se que a animação possui uma predisposição para o humor, na medida em que é caracterizada pela utilização de metamorfoses, do antropomorfismo e do exagero, assim como pela subversão das leis do mundo físico e pela ruptura com as convenções da representação.

Sendo um dos objetivos desta pesquisa determinar o potencial dos elementos visuais básicos da animação para o humor, realizou-se a seleção e codificação de 20 episódios de séries animadas. A análise das animações evidenciou, novamente, a predisposição dessa mídia para o humor, uma vez que ele esteve presente em praticamente todos os episódios selecionados. Por meio de exemplos extraídos das animações, demonstrou-se a utilização de nove técnicas para a produção de incongruências visuais: contraste, desarranjo, distorção, exagero, exclusão, infortúnio, repetição, transposição e travessura. Observou-se, também, que muitos dos eventos humorísticos visuais identificados nessas animações apresentaram componentes agressivos, o que fornece suporte às teorias da superioridade e do alívio. Verificou-se, ainda, que as animações favoreceram a utilização de incongruências perceptuais e que apenas uma pequena parcela dos eventos humorísticos visuais codificados apresentou conteúdo sexual ou escatológico, apesar de esse tipo de conteúdo aparecer com frequência no humor produzido pelas crianças.

A partir dos dados obtidos no decorrer da revisão integrativa da literatura e da análise das animações selecionadas, foram identificados termos relevantes para a produção do humor visual em animações para crianças. Após a integração de termos correlatos, foram elaborados conceitos a partir daqueles resultantes. Esses conceitos foram definidos de acordo com suas principais características e componentes, dentro do contexto da produção do humor visual no design de animações para crianças, e passaram a integrar o *framework* conceitual proposto, que é constituído por dois componentes, um textual e outro visual. Por fim, com o intuito de verificar o conteúdo, a clareza e a aplicabilidade do *framework* proposto, foram consultados profissionais da área, que, de modo geral, avaliaram o instrumento desenvolvido de forma positiva.

8.1 SUGESTÕES PARA ESTUDOS FUTUROS

Segundo Jabareen (2009), os *frameworks* conceituais são dinâmicos e podem ser revisados de acordo com novos *insights*, discussões e fontes de dados. Dessa forma, considera-se interessante o desenvolvimento de um instrumento revisado e expandido, incluindo animações ou ilustrações que demonstrem os conceitos que o integram. Para ampliar a viabilidade da sua utilização na criação de animações voltadas ao público infantil, sugere-se utilizar uma linguagem mais acessível e menos formal. Para tanto, indica-se a realização de entrevistas ou grupos focais com profissionais da área, para que se possa adequar o vocabulário utilizado. Por fim, recomenda-se a submissão do instrumento criado a pedagogos e psicólogos, de maneira a garantir que o humor produzido na animação seja saudável para as crianças, visto que o riso também pode trazer consequências negativas.

Para estudos futuros, sugere-se investigar a percepção de crianças de diferentes faixas etárias acerca do humor utilizado nas animações, buscando identificar quais as estratégias mais eficazes para suscitar o riso. Sugere-se, ainda, estudar o humor das animações produzidas pelas próprias crianças, uma vez que inovações tecnológicas têm facilitado cada vez mais a criação de produtos audiovisuais. Recomenda-se, também, apresentar exemplos de animações contendo diferentes sinais comunicativos a crianças de diversas faixas etárias, com o intuito de examinar a influência desses sinais na percepção do humor. Por fim, sugere-se estudar, não apenas o humor visual, mas também o humor das dimensões sonora e narrativa.

REFERÊNCIAS

- ADVENTURE time, sétima temporada: Football. Criação: Pendleton Ward. New York: Frederator Studios, 2015. Digital (11 min), son., color. Exibido por Amazon Prime Video. Acesso em: 05 mar. 2019.
- ALGER, J. **The art and making of ParaNorman**. San Francisco: Chronicle Books, 2012.
- AS AVENTURAS de Peabody e Sherman. Direção: Rob Minkoff. Glendale: Dreamworks Animation, 2014. 1 DVD (92 min), son., color.
- BARBIE dreamtopia: the series, primeira temporada: It's not easy being clean: a story about responsibility. Criação: Julia Pistor. Tel Aviv: Snowball Studios, 2018. Digital (11 min), son., color. Disponível em: <https://youtu.be/NM1c3RWgGow>. Acesso em: 05 mar. 2019.
- BARBOSA JÚNIOR, A. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. 2. ed. São Paulo: Editora Senac, 2005.
- BARIAUD, F. Age differences in children's humor. **Journal of Children in Contemporary Society**, v. 20, n. 1-2, p. 15-45, 1989.
- BAUER, M. Análise de conteúdo clássica: uma revisão. In: BAUER, M; GASKELL, G. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som**: um manual prático. Petrópolis: Editora Vozes, 2008.
- BEN 10, segunda temporada: The nature of things. Criação: Man of Action. Burbank: Cartoon Network Studios, 2018. Digital (11 min), son., color. Exibido por Amazon Prime Video. Acesso em: 05 mar. 2019.
- BERGSON, H. **O riso**: ensaio sobre a significação do cômico. 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1983. (original publicado em 1900)
- BLAIR, P. **Cartoon animation**. Laguna Hills: Walter Foster, 1994.

BLOCK, B. **The visual story**: creating the visual structure of film, TV, and digital media. 2. ed. Burlington: Focal Press, 2008.

BRODZINSKY, D. The role of conceptual tempo and stimulus characteristics in children's humor development. **Developmental Psychology**, [S.l.], v. 11, n. 6, p. 843-850, Nov. 1975.

BROWN, I. Young children's explanations of pictorial humor: a preliminary study. **Early Child Development and Care**, [S.l.], v. 93, n. 1, p. 35-40, Jan. 1993.

BÜRDEK, B. **Design**: history, theory and practice of product design. 2. ed. Basel: Birkhäuser, 2015.

BUZZU na escolar intergaláctica, primeira temporada: Máquina de comida. Criação: Rafael Ribas. São Paulo: StartAnima, 2018. Digital (11 min), son., color. Exibido por Fox Play. Acesso em: 05 mar. 2019.

CAMPOS, J. **Indicadores para o design de animações com foco na transmissão de informação**. 2016. 284 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

CAPELLI, C.; NAKAGAWA, N.; MADDEN, C. How children understand sarcasm: the role of context and intonation. **Child Development**, [S.l.], v. 61, n. 6, p. 1824-1841, 1990.

CARDOSO, R. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Blucher, 2008.

CHAPMAN, A. Social facilitation of laughter in children. **Journal of Experimental Social Psychology**, [S.l.], v. 9, n. 6, p. 528-541, Nov. 1973.

CHIK, M.; MOLLOY, G.; LEUNG, C. Incongruity as a universal component of humor appreciation: some Hong Kong data. **Australian Journal of Educational and Developmental Psychology**, [S.l.], v. 5, p. 1-15, 2005.

CORALINE e o mundo secreto. Direção: Henry Selick. Hillsboro: Laika, 2009. 1 DVD (100 min), son., color.

CRESWELL, J. **Investigação qualitativa e projeto de pesquisa:** escolhendo entre cinco abordagens. 3. ed. Porto Alegre: Penso, 2014.

CUNNINGHAM, J. Children's Humor. *In*: SCARLETT, W. George. **Children's play**. Thousand Oaks: Sage Publications, 2005. cap. 5, p. 93-109.

DEJA, A. **The nine old men:** lessons, techniques, and inspiration from Disney's great animators. Boca Raton: CRC Press, 2016.

DEWS, S. *et al.* Children's understanding of the meaning and functions of verbal irony. **Child Development**, [S.l.], v. 67, n. 6, p. 3071-3085, Dec. 1996.

DICK, M. **Design de publicações digitais sistemáticas:** um conjunto de orientações. 2015. 175f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

DOC McStuffins, segunda temporada: Dad's favorite toy. Criação: Chris Nee. Dublin: Brown Bag Films, 2014. Digital (11 min), son., color. Exibido por Amazon Prime Video. Acesso em: 05 mar. 2019

DONDIS, D. **Sintaxe da linguagem visual**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

DOWLING, J. School-age children talking about humor: data from focus groups. **Humor - International Journal Of Humor Research**, [S.l.], v. 27, n. 1, p. 121-139, Feb. 2014.

DUCK amuck. Direção: Chuck Jones. Los Angeles: Warner Bros. Cartoons, 1953. Digital (7 min), son., color. Exibido por Amazon Prime Video. Acesso em: 05 mar. 2019.

DUMBO. Direção: Ben Sharpsteen. Produção: Walt Disney. Burbank: Walt Disney Productions, 1941. 1 DVD (64 min), son., color.

EYSENCK, M.; KEANE, M. **Manual de psicologia cognitiva**. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.

FELIX in Hollywood. Direção: Otto Messmer. New York: Pat Sullivan Studios, 1923. Digital (9 min), P&B. Disponível em: https://youtu.be/5Y0-hu_a4S0. Acesso em: 05 mar. 2019.

FELIZARDO, K. *et al.* **Revisão sistemática da literatura em engenharia de software**: teoria e prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2017.

FIELD, A. **Descobrimdo a estatística usando o SPSS**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FINCH, C. **The art of The Lion King**. New York: Hyperion, 1994.

FRASER, T.; BANKS, A. **O guia completo da cor**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2007.

FREUD, S. **The joke and its relation to the unconscious**. London: Penguin Classics, 2003. (original publicado em 1905)

GIL, A. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

GRESSLER, L. **Introdução à pesquisa**: projetos e relatórios. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

GROCH, A. Joking and appreciation of humor in nursery school children. **Child Development**, [S.l.], v. 45, n. 4, p. 1098-1102, Dec. 1974.

GUIMARÃES, L. **A cor como informação**: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores. 3. ed. São Paulo: Annablume, 2004.

GUO, J. *et al.* Humour among Chinese and Greek preschool children in relation to cognitive development. **International Electronic Journal of Elementary Education**, v. 3, n. 3, p. 153, July 2011.

GURILLO, L. ¡Marte es divertido!: sobre humor, apreciación y emociones en niños. **Pragmalingüística**, Cadiz, v. 23, n. 1, p.171-190, 2015.

HAIRED and hurried. Direção: Rudy Larriva. [S.l.]: Format Productions, 1965. Digital (7 min), son., color. Exibido por Amazon Prime Video. Acesso em: 05 mar. 2019.

HARO, F. O impacto de (não) ter impacto: para uma sociologia crítica das publicações científicas. **Revista Crítica de Ciências Sociais**, Coimbra, n. 113, p. 83-106, 2017.

HIGH steaks. Direção: Gene Deitch. Pound Ridge: Rembrandt Films, 1962. Digital (7 min), son., color. Exibido por Amazon Prime Video. Acesso em: 05 mar. 2019.

HOICKA, E.; AKHTAR, N. Preschoolers joke with jokers, but correct foreigners. **Developmental Science**, [S.l.], v. 14, n. 4, p. 848-858, Jul. 2011.

HOICKA, E.; AKHTAR, N. Early humour production. **British Journal of Developmental Psychology**, [S.l.], v. 30, n. 4, p. 586-603, Nov. 2012.

HOICKA, E.; GATTIS, M. Do the wrong thing: how toddlers tell a joke from a mistake. **Cognitive Development**, [S.l.], v. 23, n. 1, p. 180-190, Jan. 2008.

HOTEL Transylvania: the series, primeira temporada: Fright of hand. Criação: Mark Steinberg. Culver City: Sony Pictures Animation, 2017. Digital (11 min), son., color. Exibido por Disney Now. Acesso em: 05 mar. 2019

HOUAISS, A.; VILLAR, M.; FRANCO, F. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. 1. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

HUMOROUS phases of funny faces. Direção: James Stuart Blackton. New York: Vitagraph Company of America, 1906. Digital (3 min), P&B. Disponível em: <https://youtu.be/wGh6maN4I2I>. Acesso em: 05 mar. 2019.

IRMÃO do Jorel, terceira temporada: Dono de casa. Criação: Juliano Enrico. Rio de Janeiro: Copa Studio, 2018. Digital (11 min), son., color. Exibido por Netflix. Acesso em: 05 mar. 2019.

JABAREEN, Y. Building a conceptual framework: philosophy, definitions, and procedure. **International Journal of Qualitative Methods**, Alberta, v. 8, n. 4, p. 49-62, Dec. 2009.

JOHNNY Bravo, primeira temporada: The sensitive male. Criação: Van Partible. Los Angeles: Hanna-Barbera, 1997. Digital (11 min), son., color. Exibido por Amazon Prime Video. Acesso em: 05 mar. 2019.

JULIUS, J. **The art of Zootopia**. San Francisco: Chronicle Books, 2016.

KEENAN, T.; QUIGLEY, K. Do young children use echoic information in their comprehension of sarcastic speech?: a test of echoic mention theory. **British Journal of Developmental Psychology**, [S.l.], v. 17, n. 1, p. 83-96, Mar. 1999.

KITCHENHAM, B.; CHARTERS, S. **Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering**. Keele, Staffs e Durham, 2007.

KOESTLER, A. **The act of creation**. London: Hutchinson, 1964.

KONIETZKO, B.; DIMARTINO, D.; DOS SANTOS, J. **The Legend of Korra: the art of the animated series**. Milwalkie: Dark Horse Books, 2013.

LAKATOS, E.; MARCONI, M. **Fundamentos de metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

LASSETER, J. Principles of traditional animation applied to 3D computer animation. *In: SIGGRAPH '87*, 14., 1987, Anaheim. **Proceedings of the 14th Annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques**. New York: ACM, 1987. p. 35 - 44.

LASSETER, J.; STANTON, A.; PILCHER, S. **The art of Finding Dory**. San Francisco: Chronicle Books, 2016.

LASSETER, J.; UNKRICH, L.; MOLINA, A. **The art of Coco**. San Francisco: Chronicle Books, 2017.

LOIZOU, E. Infant humor: the theory of the absurd and the empowerment theory. **International Journal of Early Years Education**, [S.l.], v. 13, n. 1, p. 43-53, 2005.

LOIZOU, E. Young children's explanation of pictorial humor. **Early Childhood Education Journal**, [S.l.], v. 33, n. 6, p. 425-431, June 2006.

LOIZOU, E. Disposable cameras, humour and children's abilities. **Contemporary Issues in Early Childhood**, [S.l.], v. 12, n. 2, p. 148-162, 2011.

LOIZOU, E.; KYRIAKOU, M. Young children's appreciation and production of verbal and visual humor. **Humor - International Journal Of Humor Research**, [S.l.], v. 29, n. 1, p. 99-124, Feb. 2016.

LORENZON, A. **Framework conceitual para aplicação no desenvolvimento de objetos de aprendizagem**: infográficos interativos. 2013. 227 f. Dissertação (Mestrado) – Curso de Design, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013.

LOZANO, H.; PUCHE-NAVARRO, R. Paradigma y sintagma: chiste gráfico y tira cómica. Un estudio experimental. **Infancia y Aprendizaje**, v. 21, n. 84, p. 99-113, 1998.

LYON, C. Humour and the young child: a review of the research literature. **Televizion**, Munich, v. 19, n. 1, p. 4-9, 2006.

MARTIN, R. **The psychology of humour**: an integrative approach. London: Elsevier Academic Press, 2007.

MASTEN, A. Humor appreciation in children: individual differences and response sets. **Humor - International Journal of Humor Research**, [S.l.], v. 2, n. 4, p. 365-384, 1989.

MATTOS, A. **Antropomorfismo na cultura da animação**. 2013. 179 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Estudos Contemporâneos da Arte, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2013.

MAXWELL, J. **Qualitative research design: an interactive approach**. Thousand Oaks: Sage Publications, 2012.

MCCAULEY, C. *et al.* More aggressive cartoons are funnier. **Journal of Personality and Social Psychology**, v. 44, n. 4, p. 817, Apr. 1983.

MCGHEE, P. Cognitive development and children's comprehension of humor. **Child Development**, [S.l.], v. 42, n. 1, p. 123-138, 1971.

MCGHEE, P. The role of operational thinking in children's comprehension and appreciation of humor. **Child Development**, [S.l.], v. 42, n. 3, p. 733-744, 1971.

MCGHEE, P. Children's appreciation of humor: a test of the cognitive congruency principle. **Child Development**, [S.l.], v. 47, n. 2, p. 420-426, 1976.

MCGHEE, P. **Humor: its origin and development**. San Francisco: W. H. Freeman & Co., 1979.

MCGHEE, P. The contribution of humor to children's social development. *In*: MCGHEE, P. (Ed.). **Humor and children's development: a guide to practical applications**. Abingdon: Routledge, 1989. p. 119-134.

MCGHEE, P.; GRODZITSKY, P. Sex-role identification and humor among preschool children. **The Journal of Psychology**, v. 84, n. 2, p. 189-193, 1973.

MEU amigãozão, primeira temporada: Sono pesado. Criação: Andrés Lieban. Rio de Janeiro: 2D Lab, 2010. Digital (11 min), son., color. Disponível em: <https://youtu.be/8z0a8hQTDiU>. Acesso em: 05 mar. 2019.

MILES, M.; HUBERMAN, A.; SALDANA, J. **Qualitative data analysis: a methods sourcebook**. 3. ed. Thousand Oaks: Sage Publications, 2013.

MILO Murphy's law, primeira temporada: Family vacation/Murphy's lard. Criação: Dan Povenmire e Jeff 'Swampy' Marsh. Glendale: Disney Television Animation, 2016. Digital (22 min), son., color. Exibido por Disney Now. Acesso em: 05 mar. 2019

MIREAULT, G. *et al.* Laughing matters: infant humor in the context of parental affect. **Journal of Experimental Child Psychology**, [S.l.], v. 136, p. 30-41, Aug. 2015.

MIREAULT, G. *et al.* Social looking, social referencing and humor perception in 6-and-12-month-old infants. **Infant Behavior & Development**, [S.l.], v. 37, n. 4, p. 536-545, Nov. 2014.

MORREALL, J. **Comic relief: a comprehensive philosophy of humor**. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009.

MOUK, primeira temporada: Stone giants. Criação: Marc Boutavant. Paris: Millimage, 2011. Digital (11 min), son., color. Disponível em: https://youtu.be/1vijTpgV_oE. Acesso em: 05 mar. 2019.

MUSEUM of science. The science behind Pixar. 2018. Disponível em: <http://sciencebehindpixar.org/>. Acesso em: 17 mar. 2019.

NATURE cat, primeira temporada: Muck amock/Follow those footprints. Criação: Adam Rudman, David Rudman e Todd Hannert. Deerfield Beach: Spiffy Pictures, 2015. Digital (22 min), son., color. Exibido por Amazon Prime Video. Acesso em: 05 mar. 2019.

NEIGHBOURS. Direção: Norman McLaren. Montreal: National Film Board of Canada, 1952. Digital (8 min), son., color. Disponível em: https://www.nfb.ca/film/neighbours_voisins/. Acesso em: 05 mar. 2019.

NELLA the princess knight, primeira temporada: A knight's tale. Criação: Christine Ricci. Dublin: Brown Bag Films, 2015. Digital (11

min), son., color. Exibido por Amazon Prime Video. Acesso em: 05 mar. 2019.

NESTERIUK, S. **Dramaturgia da série de animação**. São Paulo: Sérgio Nesteriuk, 2011.

NEUß, N. Children's humour: empirical findings on primary-school children's everyday use of humour. **Televizion**, Munich, v. 19, n. 1, p. 16-20, 2006.

OPDENBOSCH, P. **Made by motion**: a conceptual framework for abstracted animation derived from motion-captured movements. 2015. 106 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Belas Artes, Queensland University Of Technology, Queensland, 2015.

OSWALDO, primeira temporada: Amigo oculto. Criação: Pedro Eboli. São Paulo: Birdo Studio, 2017. Digital (11 min), son., color. Disponível em: <https://youtu.be/QLbqC9go898>. Acesso em: 05 mar. 2019.

OWENS, H.; HOGAN, J. Development of humor in children: roles of incongruity, resolution and operational thinking. **Psychological Reports**, [S.l.], v. 53, n. 2, p. 477-478, 1983.

PAW Patrol, terceira temporada: Pups save a giant plant. Criação: Keith Chapman. Toronto: Guru Studio, 2016. Digital (11 min), son., color. Exibido por Amazon Prime Video. Acesso em: 05 mar. 2019.

PENN Zero: part-time hero, terceira temporada: It's a colorful life. Criação: Jared Bush e Sam Levine. Ottawa: Mercury Filmworks, 2015. Digital (11 min), son., color. Exibido por Amazon Prime Video. Acesso em: 05 mar. 2019.

PERSEPOLIS. Direção: Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud. Paris: Celluloid Dreams, 2007. 1 DVD (96 min), son., P&B.

PEXMAN, P.; GLENWRIGHT, M. How do typically developing children grasp the meaning of verbal irony? **Journal of Neurolinguistics**, [S.l.], v. 20, n. 2, p. 178-196, Mar. 2007.

PIAGET, J, **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 4 ed. Rio de Janeiro: Editora LTC, 2010. (original publicado em 1945)

PIEN, D.; ROTHBART, M. Incongruity and resolution in children's humor: a reexamination. **Child Development**, [S.l.], p. 966-971, 1976.

PINDERHUGHES, E.; ZIGLER, E. Cognitive and motivational determinants of children's humor responses. **Journal of Research in Personality**, [S.l.], v. 19, n. 2, p. 185-196, 1985.

PINTO, A.; ANDRADE, J. Fator de impacto de revistas científicas: qual o significado deste parâmetro? **Química Nova**, São Paulo, v. 22, n. 3, 1999.

PITRI, E. Children's funny art and the form it can take over time. **International Journal of Education Through Art**, v. 7, n. 1, p. 81-96, 2011.

PJ masks, primeira temporada: Speak UP, Gekko! Criação: Romuald Racioppo. Toronto: Entertainment One, 2015. Digital (11 min), son., color. Exibido por Amazon Prime Video. Acesso em: 05 mar. 2019.

PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. **Interaction design**: beyond human-computer interaction. 4. ed. Chichester: John Wiley & Sons, 2015.

PROPP, V. **Comicidade e riso**. São Paulo: Ática, 1992.

PUCHE-NAVARRO, R. Graphic jokes and children's mind: an unusual way to approach children's representational activity. **Scandinavian Journal of Psychology**, [S.l.], v. 45, n. 4, p. 343-355, Sep. 2004.

PUCHE-NAVARRO, R. From implicit to explicit representation in children's response to pictorial humor. **International Journal of Behavioral Development**, [S.l.], v. 33, n. 6, p. 543-555, 2009.

PUMPKIN reports, primeira temporada: Lights, camera, invasion! Direção: Alexis Barroso. Barcelona: Motion Pictures, 2015. Digital

(11 min), son., color. Disponível em: <https://youtu.be/DfZMajf7PX4>. Acesso em: 05 mar. 2019.

REDDY, V. Infant clowns: the interpersonal creation of humour in infancy. **Enfance**, [S.l.], v. 53, n. 3, p. 247-256, 2001.

REDDY, V.; MIREAULT, G. Teasing and clowning in infancy. **Current Biology**, [S.l.], v. 25, n. 1, p. 20-23, Jan. 2015.

ROSE, G. **Visual methodologies**. London: Sage Publications, 2001.

ROTHBART, M.; PIEN, D. Elephants and marshmallows: a theoretical synthesis of incongruity-resolution and arousal theories of humour. *In*: In CHAPMAN, A.; FOOT, H. (Ed.). **It's a funny thing, humour**. London: Pergamon Press, 1977.

SANTOS, R. Reflexões teóricas sobre o humor e o riso na arte e nas mídias massivas. *In*: SANTOS, R.; ROSSETTI, R. (Org.). **Humor e riso na cultura midiática: variações e permanências**. São Paulo: Paulinas, 2012. p. 17-59.

SHEHABUDEEN, N. *et al.* **Representing and approaching complex management issues: role and definition**. 1999. Disponível em: <https://www.ifm.eng.cam.ac.uk/research/ctm/ctmpublications/ctmworkingpapers/>. Acesso em: 26 jul. 2018.

SHULTZ, T. The role of incongruity and resolution in children's appreciation of cartoon humor. **Journal of Experimental Child Psychology**, [S.l.], v. 13, n. 3, p. 456-477, June 1972.

SHULTZ, T.; HORIBE, F. Development of the appreciation of verbal jokes. **Developmental Psychology**, [S.l.], v. 10, n. 1, p. 13-20, Jan. 1974.

SINNOTT, J.; ROSS, B. Comparison of aggression and incongruity as factors in children's judgments of humor. **Journal of Genetic Psychology**, [S.l.], v. 128, n. 2, p. 241-249, 1976.

SOLOMON, C. **The art and making of Peanuts animation:** celebrating fifty years of television specials. San Francisco: Chronicle Books, 2012.

SOLOMON, C. **The history of animation:** enchanted drawings. New York: Random House, 1989.

SPACE racers, primeira temporada: Mars canyon race. Criação: Richard Schweiger. New York: Space Race LLC, 2014. Digital (11 min), son., color. Disponível em: <https://www.spaceracers.com/kids/videos/mars-canyon-race/>. Acesso em: 05 mar. 2019.

SPENCER, H. **The physiology of laughter.** [S.l.]: Macmillan, 1860.

SROUFE, L.; WUNSCH, J. The development of laughter in the first year of life. **Child Development**, [S.l.], v. 43, n. 4, p. 1326-1344, 1972.

STAR vs. the forces of evil, segunda temporada: Mr. Candle cares. Criação: Daron Nefcy. Glendale: Disney Television Animation, 2016. Digital (11 min), son., color. Exibido por Disney Now. Acesso em: 05 mar. 2019.

SULS, J. A two-stage model for the appreciation of jokes and cartoons: an information-processing analysis. *In*: GOLDSTEIN, J.; MCGHEE, P. (Ed.). **The psychology of humor: theoretical perspectives and empirical issues.** New York: Academic Press, 1972, pp. 81-100.

SULS, J. Cognitive processes in humor appreciation. *In*: MCGHEE, P.; GOLDSTEIN, J. **Handbook of humor research: basic issues.** New York: Springer, 1983. p. 39-57.

THE AMAZING world of Gumball, quinta temporada: The best. Criação: Ben Bocquelet. London: Cartoon Network Studios Europe, 2017. Digital (11 min), son., color. Exibido por Hulu. Acesso em: 05 mar. 2019.

THE LOUD house, segunda temporada: A room with a feud. Criação: Chris Savino. Los Angeles: Nickelodeon Animation Studios, 2017.

Digital (11 min), son., color. Exibido por Amazon Prime Video. Acesso em: 05 mar. 2019.

THE LOUD house, primeira temporada: Out on a limo. Criação: Chris Savino. Los Angeles: Nickelodeon Animation Studios, 2016. Digital (11 min), son., color. Exibido por Amazon Prime Video. Acesso em: 05 mar. 2019.

THOMAS, F.; JOHNSTON, O. **The illusion of life**: Disney animation. New York: Disney Editions, 1995.

THOMPSON, K. Animation. *In*: CHARNEY, Maurice. **Comedy**: a geographic and historical guide. v. 1. Westport: Praeger, 2005. p. 135-152.

Up - altas aventuras. Direção: Pete Docter. Emeryville: Pixar Animation Studios, 2009. 1 DVD (92 min), son., color.

ZIGLER, E.; LEVINE, J.; GOULD, L. Cognitive processes in the development of children's appreciation of humor. **Child Development**, [S.l.], v. 37, n. 3, p. 507-518, Sept. 1966.

ZIGLER, E.; LEVINE, J.; GOULD, L. Cognitive challenge as a factor in children's humor appreciation. **Journal of Personality and Social Psychology**, [S.l.], v. 6, n. 3, p. 332-336, July 1967.

ZIV, A. Facilitating effects of humor on creativity. **Journal of Educational Psychology**, [S.l.], v. 68, n. 3, p. 318-322, 1976.

ZIV, A. The influence of humorous atmosphere on divergent thinking. **Contemporary Educational Psychology**, [S.l.], v. 8, n. 1, p. 68-75, Jan. 1983.

ZIV, A. Using humor to develop creative thinking. *In*: MCGHEE, Paul E. (Ed.). **Humor and children's development**: a guide to practical applications. Abingdon: Routledge, 1989. p. 99-116.

WE bare bears, segunda temporada: Slumber party. Criação: Daniel Chong. Burbank: Cartoon Network Studios, 2016. Digital (11 min), son., color. Exibido por Netflix. Acesso em: 05 mar. 2019.

WELLS, P. **Understanding animation**. New York: Routledge, 1998.

WHITE, T. **Animation from pencils to pixels**: classical techniques for the digital animator. Burlington, Focal Press, 2012.

WILLIAMS, R. **Manual de animação**: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. São Paulo: Editora Senac, 2016.

WINDER, C.; DOWLATABADI, Z. **Producing animation**. 2 ed. Waltham: Focal Press, 2011.

WINNER, E.; LEEKAM, S. Distinguishing irony from deception: Understanding the speaker's second-order intention. **British Journal of Developmental Psychology**, [S.l.], v. 9, n. 2, p. 257-270, 1991.

YU, Y.; NAM, T. Products with a sense of humor: case study of humorous products with Giggle Popper. **International Journal Of Design**, [S.l.], v. 11, n. 1, p. 79-92, Apr. 2017.

APÊNDICE A – PROTOCOLO DA REVISÃO SISTEMÁTICA

1 INFORMAÇÕES GERAIS

1.1 Título

Uma revisão sistemática da literatura sobre a produção, compreensão e apreciação do humor visual pela criança

1.2 Pesquisadores

Filipe Cargnin, Mestrando (Programa de Pós-Graduação em Design - UFSC)

Gilson Braviano, Dr. (Programa de Pós-Graduação em Design - UFSC)

1.3 Descrição

Esta pesquisa caracteriza-se como ampla e exploratória e objetiva levantar os estudos realizados acerca da produção, compreensão e apreciação do humor visual pela criança. Esta revisão está associada a um projeto de dissertação do Programa de Pós-Graduação em Design da UFSC cujo objetivo é propor um *framework* conceitual para a produção do humor no design de animações para crianças. Este protocolo foi desenvolvido com base nas orientações de Felizardo *et al.* (2017).

1.4 Objetivo

Revisar, junto à literatura qualificada, pesquisas realizadas sobre a produção, compreensão e apreciação do humor visual pela criança.

2 QUESTÕES DE PESQUISA

2.1 Primária

Quais pesquisas vêm sendo (ou já foram) realizadas sobre a produção, compreensão e apreciação do humor visual pela criança?

2.2 Secundárias

QP1: Quais os principais periódicos que publicam pesquisas acerca do humor infantil?

QP2: Quem são os principais pesquisadores, suas instituições e países de origem?

QP3: Quais os objetivos e resultados das publicações levantadas?

QP4: Como se caracterizam as pesquisas encontradas?

QP5: Quais as técnicas e instrumentos de coleta de dados utilizados?

QP6: Qual o perfil das crianças estudadas?

QP7: Como se caracteriza o desenvolvimento do humor visual da criança em relação aos aspectos cognitivos, sociais e emocionais?

3 IDENTIFICAÇÃO DE ESTUDOS

3.1 Palavras-chave

- *Humor; humour; humorous; laugh; laughter; laughing; joke; joking*
- *Visual; graphic; graphical; pictorial; picture; cartoon; draw; drawing; animation; animated; photo; photograph; movie*
- *Child; children; childhood; infant; infancy*

3.2 String de busca

*((humo*r OR laugh* OR jok*) AND (visual OR graphic* OR pict* OR cartoon OR draw* OR animat* OR photo* OR movie)) AND (child* OR infan*)*

3.3 Critérios de seleção das fontes de busca

Selecionar dentre as maiores bases multidisciplinares que possam ser acessadas por meio do sistema CAPES.

3.4 Lista das fontes de busca

- *Scopus (Elsevier)*

- *Web of Science* (Clarivate Analytics)

3.5 Estratégias de busca

As buscas serão realizadas nas bases definidas, em um único dia, utilizando a *string* construída. Serão considerados somente artigos de periódicos revisados por pares. As buscas serão efetuadas por meio da verificação automática dos títulos, resumos e palavras-chave dos estudos. Na base *Scopus*, serão considerados somente artigos pertencentes às áreas das Ciências Sociais Aplicadas, Psicologia e Artes e Humanidades.

4 SELEÇÃO E AVALIAÇÃO DE ESTUDOS

4.1 Critérios para inclusão e exclusão

4.1.1 Inclusão

- ESCOPO: pesquisas que abordam a produção, compreensão ou apreciação do humor visual pela criança;
- TIPOS DE REFERÊNCIA: artigos de periódicos publicados (ou aceitos para publicação) revisados por pares;
- IDIOMA: artigos escritos em idiomas acessíveis para um ou mais autores da pesquisa: inglês, português e espanhol.

4.1.2 Exclusão

- ESCOPO: pesquisas que não possuem o estudo da produção, compreensão ou apreciação do humor visual pela criança como objetivo principal;
- ESCOPO: pesquisas que estudam a produção, compreensão e apreciação do humor por adolescentes;
- ESCOPO: pesquisas que estudam o humor de crianças que não apresentam um desenvolvimento típico, como é o caso de crianças autistas e com dano cerebral;
- TIPOS DE REFERÊNCIAS: artigos de anais de congressos, livros, capítulos de livros e revisões;
- ACESSO: artigos cuja obtenção ocorra mediante o pagamento direto por parte dos autores da pesquisa;

- IDIOMA: artigos escritos em idiomas inacessíveis aos autores da pesquisa.

4.2 Estratégias de seleção

As referências resultantes das buscas realizadas nas bases de dados previamente definidas serão importadas no gerenciador de referências *EndNote*, onde será verificada a existência de referências duplicadas.

Elas, então, serão selecionadas por meio de dois filtros:

- FILTRO 1: leitura do título, resumo e palavras-chave dos artigos.
- FILTRO 2: leitura completa dos artigos.

As referências para as quais não for possível a obtenção dos arquivos .PDF pelos meios descritos acima serão excluídas da seleção final.

Utilizando a técnica do *snowballing* reverso, novas referências que surgirem da leitura dos estudos selecionados poderão ser adicionadas ao portfólio final, desde que obedeçam aos critérios de seleção estabelecidos anteriormente.

4.3 Avaliação da representatividade dos estudos

A representatividade dos artigos será determinada com base no número de citações recebidas, por meio de consulta ao *Google Acadêmico*, e o fator de impacto e quartil do fator de impacto dos periódicos onde esses estudos foram publicados, mediante consulta à base de dados *Web of Science*.

5 SÍNTESE DOS DADOS E APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

5.1 Estratégias de extração dos dados

Serão extraídos, com o auxílio de FICHAS, os seguintes dados:

5.1.1 Aspectos gerais

- Nomes dos pesquisadores;
- Título do artigo;

- Ano de publicação;
- Título do periódico;
- Instituição do pesquisador principal;
- País de origem do pesquisador principal;

5.1.2 Objetivos e resultados

- Objetivos da pesquisa;
- Resultados encontrados.

5.1.3 Procedimentos metodológicos

- Caracterização da pesquisa (qualitativa, quantitativa ou mista);
- Abordagem (teórica, empírica ou prática);
- Aspecto temporal (transversal ou longitudinal);
- Idade das crianças;
- Sexo das crianças;
- Técnicas e instrumentos de coleta de dados.

5.1.3 Aspectos referentes ao humor

- Corrente teórica (Incongruência, Superioridade, Alívio ou outra);
- Aspecto do humor (compreensão, apreciação ou produção)
- Estímulo humorístico (desenho, fotografia, animação etc.);

5.2 Estratégias de sintetização dos dados

5.2.1 Análise quantitativa

Os dados quantitativos obtidos serão discutidos a partir dos seguintes gráficos:

- Quantidade de publicações por década;
- Número de publicações por periódico;
- Países de origem dos artigos;
- Número de pesquisas de acordo com a sua caracterização;
- Número de pesquisas de acordo com a sua abordagem;
- Número de pesquisas de acordo com o aspecto temporal;
- Número de estudos de acordo com a idade das crianças
- Número de estudos de acordo com o sexo das crianças;

- Número de estudos de acordo com o método de coleta de dados;
- Número de estudos de acordo com os pressupostos teóricos;
- Número de estudos de acordo com o aspecto do humor estudado;
- Número de estudos de acordo com o estímulo visual;

5.2.2 Análise qualitativa

Os dados qualitativos provenientes da leitura dos estudos selecionados também serão sintetizados, de modo a responder às questões previamente definidas.

APÊNDICE B – REFERÊNCIAS SELECIONADAS

#	Código	Referência	Bases	
			Scopus	WoS
1	BDZ-75	BRODZINSKY, D. The role of conceptual tempo and stimulus characteristics in children's humor development. Developmental Psychology , [S.l.], v. 11, n. 6, p. 843-850, Nov. 1975.	x	
2	BRW-93	BROWN, I. Young children's explanations of pictorial humor: a preliminary study. Early Child Development and Care , [S.l.], v. 93, n. 1, p. 35-40, Jan. 1993.	x	
3	CHK-05	CHIK, M.; MOLLOY, G.; LEUNG, C. Incongruity as a universal component of humor appreciation: some Hong Kong data. Australian Journal of Educational and Developmental Psychology , [S.l.], v. 5, p. 1-15, 2005.	x	
4	CZW-86	CZWARTKOWSKI, L.; WHISSELL, C. Children's appreciation and understanding of humorous cartoon drawings. Perceptual and Motor Skills , [S.l.], v. 63, n. 3, p. 1199-1202, Dec. 1986.		x
5	GUO-11	GUO, J. <i>et al.</i> Humour among Chinese and Greek preschool children in relation to cognitive development. International Electronic Journal of Elementary Education , v. 3, n. 3, p. 153, July 2011.	x	
6	LZO-06	LOIZOU, E. Young children's explanation of pictorial humor. Early Childhood Education Journal , [S.l.], v. 33, n. 6, p. 425-431, June 2006.	x	
7	LZO-11	LOIZOU, E. Disposable cameras, humour and children's abilities. Contemporary Issues in Early Childhood , [S.l.], v. 12, n. 2, p. 148-162, 2011.	x	
8	LZK-16	LOIZOU, E.; KYRIAKOU, M. Young children's appreciation and production of verbal and visual humor. Humor - International Journal of Humor Research , [S.l.], v. 29, n. 1, p. 99-124, Feb. 2016.	x	x
9	LZN-98	LOZANO, H.; PUCHE-NAVARRO, R. Paradigma y		

		sintagma: chiste gráfico y tira cómica. Un estudio experimental. Infancia y Aprendizaje , v. 21, n. 84, p. 99-113, 1998.		
10	MTN-89	MASTEN, A. Humor appreciation in children: individual differences and response sets. Humor - International Journal of Humor Research , [S.l.], v. 2, n. 4, p. 365-384, 1989.	x	
11	MCL-83	MCCAULEY, C. <i>et al.</i> More aggressive cartoons are funnier. Journal of Personality and Social Psychology , v. 44, n. 4, p. 817, Apr. 1983.	x	
12	MGE-71a	MCGHEE, P. Cognitive development and children's comprehension of humor. Child Development , [S.l.], v. 42, n. 1, p. 123-138, 1971.		x
13	MGE-71b	MCGHEE, P. The role of operational thinking in children's comprehension and appreciation of humor. Child Development , [S.l.], v. 42, n. 3, p. 733-744, 1971.		x
14	MGG-73	MCGHEE, P.; GRODZITSKY, P. Sex-role identification and humor among preschool children. The Journal of Psychology , v. 84, n. 2, p. 189-193, 1973.	x	
15	OWH-83	OWENS, H.; HOGAN, J. Development of humor in children: roles of incongruity, resolution and operational thinking. Psychological Reports , [S.l.], v. 53, n. 2, p. 477-478, 1983.	x	x
16	PRT-76	PIEN, D.; ROTHBART, M. Incongruity and resolution in children's humor: a reexamination. Child Development , [S.l.], p. 966-971, 1976.		
17	PNZ-85	PINDERHUGHES, E.; ZIGLER, E. Cognitive and motivational determinants of children's humor responses. Journal of Research in Personality , [S.l.], v. 19, n. 2, p. 185-196, 1985.	x	
18	PTR-11	PITRI, E. Children's funny art and the form it can take over time. International Journal of Education Through Art , v. 7, n. 1, p. 81-96, 2011.		
19	PCN-04	PUCHE-NAVARRO, R. Graphic jokes and children's mind: an unusual way to approach children's representational activity.	x	x

		Scandinavian Journal of Psychology , [S.l.], v. 45, n. 4, p. 343-355, Sep. 2004.		
20	PCN-09	PUCHE-NAVARRO, R. From implicit to explicit representation in children's response to pictorial humor. International Journal of Behavioral Development , [S.l.], v. 33, n. 6, p. 543-555, 2009.	x	x
21	SHT-72	SHULTZ, T. The role of incongruity and resolution in children's appreciation of cartoon humor. Journal of Experimental Child Psychology , [S.l.], v. 13, n. 3, p. 456-477, June 1972.	x	x
22	SNR-76	SINNOTT, J.; ROSS, B. Comparison of aggression and incongruity as factors in children's judgments of humor. Journal of Genetic Psychology , [S.l.], v. 128, n. 2, p. 241-249, 1976.	x	
23	SFW-72	SROUFE, L.; WUNSCH, J. The development of laughter in the first year of life. Child Development , [S.l.], v. 43, n. 4, p. 1326-1344, 1972.	x	
24	ZLG-66	ZIGLER, E.; LEVINE, J.; GOULD, L. Cognitive processes in the development of children's appreciation of humor. Child Development , [S.l.], v. 37, n. 3, p. 507-518, Sept. 1966.	x	x
25	ZLG-67	ZIGLER, E.; LEVINE, J.; GOULD, L. Cognitive challenge as a factor in children's humor appreciation. Journal of Personality and Social Psychology , [S.l.], v. 6, n. 3, p. 332-336, July 1967.	x	x

APÊNDICE C – FICHAMENTOS

Identificação: BDZ-75

Título: The role of conceptual tempo and stimulus characteristics in children's humor development

Referência: BRODZINSKY, D. The role of conceptual tempo and stimulus characteristics in children's humor development. **Developmental Psychology**, [S.l.], v. 11, n. 6, p. 843-850, Nov. 1975.

Objetivo(s): Examinar a relação entre o tipo de processamento de informação empregado pela criança e os níveis de compreensão e apreciação do humor apresentados por ela.

Faixa(s) etária(s): 6, 8 e 10 anos

Sexo: Masculino

Caracterização: Mista

Abordagem: Empírica

Aspecto temporal: Transversal

Pressupostos teóricos: Teoria da incongruência

Aspecto(s) abordado(s): Compreensão, apreciação

Coleta de dados: Experimento

Estímulo(s) utilizado(s): Desenhos

Resultados: Percebeu-se que tanto a apreciação quanto a compreensão do humor podem variar de acordo com o tipo de processamento de informação (reflexivo, impulsivo, rápido-acurado, devagar-não-acurado) empregado pela criança. As crianças reflexivas de 6 e 8 anos de idade apresentaram uma melhor compreensão de desenhos cômicos do que as crianças impulsivas. Não foram encontradas diferenças com relação às crianças de 10 anos. As crianças impulsivas tenderam a rir e sorrir mais do que as reflexivas, principalmente quando o estímulo apresentou elevado grau de afetividade (agressividade). Desenhos que exibiram o humor de forma visual foram melhor compreendidos do que aqueles que apresentaram um humor mais conceitual. Desenhos que apresentaram um grau elevado de afetividade foram menos compreendidos do que os que apresentaram um baixo grau de afetividade. Os resultados sustentam o princípio da congruência cognitiva, na medida em que as crianças mais velhas preferiram os desenhos dotados de humor do tipo conceitual.

Identificação: BRW-93

Título: Young children's explanations of pictoral humor: a preliminary study

Referência: BROWN, I. Young children's explanations of pictoral humor: a preliminary study. **Early Child Development and Care**, [S.l.], v. 93, n. 1, p. 35-40, Jan. 1993.

Objetivo(s): Investigar as formas por meio das quais as crianças buscam explicar o humor visual.

Faixa(s) etária(s): 4 e 6 anos

Sexo: Ambos

Caracterização: Mista

Abordagem: Empírica

Aspecto temporal: Transversal

Pressupostos teóricos: Teoria da incongruência

Aspecto(s) abordado(s): Compreensão

Coleta de dados: Experimento

Estímulo(s) utilizado(s): Desenhos

Resultados: Observou-se que a maioria das crianças mais jovens identificou incongruências específicas nos desenhos apresentados, sem oferecer explicações para elas. Por sua vez, as crianças mais velhas identificaram com mais frequência incongruências gerais provenientes das situações e principais personagens retratados, fornecendo explicações para elas. A mesma dinâmica foi observada quando comparadas as respostas de meninos e meninas, uma vez que os meninos identificaram mais incongruências gerais e as meninas mais incongruências específicas. Segundo o autor, isso pode ser explicado pelo fato de que os meninos costumam utilizar o humor com mais frequência em suas interações sociais.

Identificação: CHK-05

Título: Incongruity as a universal component of humor appreciation: some Hong Kong data

Referência: CHIK, M.; MOLLOY, G.; LEUNG, C. Incongruity as a universal component of humor appreciation: some Hong Kong data. *Australian Journal of Educational and Developmental Psychology*, [S.l.], v. 5, p. 1-15, 2005.

Objetivo(s): Validar uma escala para medir o nível de apreciação do humor por crianças em idade escolar.

Faixa(s) etária(s): 8, 9, 11 e 12 anos

Sexo: Ambos

Caracterização: Mista

Abordagem: Empírica

Aspecto temporal: Transversal

Pressupostos teóricos: Teoria da incongruência

Aspecto(s) abordado(s): Apreciação

Coleta de dados: Experimento

Estímulo(s) utilizado(s): Fotografias

Resultados: Os resultados suportam a universalidade da incongruência enquanto componente essencial na apreciação do humor pelas crianças, uma vez que elas consideraram mais engraçadas as fotografias contendo incongruências. Não foram encontradas diferenças na apreciação do humor com base na idade das crianças. No entanto, isso pode ter ocorrido por conta de que as incongruências utilizadas eram muito simples.

Identificação: CZW-86

Título: Children's appreciation and understanding of humorous cartoon drawings

Referência: CZWARTKOWSKI, L.; WHISSELL, C. Children's appreciation and understanding of humorous cartoon drawings. **Perceptual and Motor Skills**, [S.l.], v. 63, n. 3, p. 1199-1202, Dec. 1986.

Objetivo(s): Investigar como a apreciação e a compreensão do humor relacionam-se com o tipo de humor, o sexo, a idade e a personalidade da criança.

Faixa(s) etária(s): 4, 5, 6, 7, 8 e 9 anos

Sexo: Ambos

Caracterização: Mista

Abordagem: Empírica

Aspecto temporal: Transversal

Pressupostos teóricos: Teoria da incongruência, teoria do alívio

Aspecto(s) abordado(s): Compreensão, apreciação

Coleta de dados: Experimento

Estímulo(s) utilizado(s): Desenhos

Resultados: Percebeu-se que os desenhos que apresentaram humor do tipo agressivo foram os mais compreendidos pelas crianças. Por sua vez, aqueles que apresentaram incongruências foram os mais apreciados. No entanto, as crianças mais velhas preferiram aqueles que continham humor do tipo agressivo. A apreciação das meninas do humor dos tipos incongruente e agressivo foi maior do que as dos meninos. A compreensão e apreciação do humor relacionou-se positivamente ao grau de ajuste da criança, com exceção do humor do tipo agressivo.

Identificação: GUO-11

Título: Humour among Chinese and Greek preschool children in relation to cognitive development

Referência: GUO, J. *et al.* Humour among Chinese and Greek preschool children in relation to cognitive development. **International Electronic Journal of Elementary Education**, v. 3, n. 3, p. 153, July 2011.

Objetivo(s): Investigar o humor de crianças chinesas e gregas em idade pré-escolar em relação ao seu desenvolvimento cognitivo.

Faixa(s) etária(s): 4 e 5 anos

Sexo: Ambos

Caracterização: Mista

Abordagem: Empírica

Aspecto temporal: Transversal

Pressupostos teóricos: Teoria da incongruência

Aspecto(s) abordado(s): Compreensão, apreciação

Coleta de dados: Experimento

Estímulo(s) utilizado(s): Desenhos

Resultados: Ao observar as respostas das crianças chinesas aos estímulos humorísticos, percebeu-se uma relação inversa entre a quantidade de risos manifestados e o desenvolvimento cognitivo delas. Por sua vez, as crianças gregas apresentaram um padrão oposto, o que sustenta a hipótese de que existem diferenças culturais na apreciação do humor. O reconhecimento das incongruências, por seu turno, esteve positivamente correlacionado com o desenvolvimento cognitivo das crianças de ambas as nacionalidades.

Identificação: LZO-06

Título: Young children's explanation of pictorial humor

Referência: LOIZOU, E. Young children's explanation of pictorial humor. **Early Childhood Education Journal**, [S.l.], v. 33, n. 6, p. 425-431, June 2006.

Objetivo(s): Investigar as explicações que as crianças pequenas fornecem para o humor visual.

Faixa(s) etária(s): 5 anos

Sexo: Ambos

Caracterização: Mista

Abordagem: Empírica

Aspecto temporal: Transversal

Pressupostos teóricos: Teoria da incongruência

Aspecto(s) abordado(s): Compreensão, apreciação

Coleta de dados: Entrevista

Estímulo(s) utilizado(s): Desenhos

Resultados: Os resultados sugerem que crianças pequenas são capazes de reconhecer a incongruência principal de um desenho e fornecer descrições para ela. Elas também foram capazes de reconhecer as incongruências menores presentes no desenho. A autora sugere a criação de uma nova categoria para a classificação desenvolvida por Brown: incongruências visuais conceituais múltiplas. Não foram encontradas diferenças em relação ao gênero das crianças.

Identificação: LZO-11

Título: Disposable cameras, humour and children's abilities

Referência: LOIZOU, E. Disposable cameras, humour and children's abilities. **Contemporary Issues in Early Childhood**, [S.l.], v. 12, n. 2, p. 148-162, 2011.

Objetivo(s): Investigar o conceito de humor de crianças de 4 e 5 anos, por meio da análise das fotografias tiradas por elas e das explicações fornecidas para o seu humor.

Faixa(s) etária(s): 4 e 5 anos

Sexo: Ambos

Caracterização: Qualitativa

Abordagem: Empírica

Aspecto temporal: Transversal

Pressupostos teóricos: Teoria da incongruência

Aspecto(s) abordado(s): Apreciação, produção

Coleta de dados: Entrevista, análise documental

Estímulo(s) utilizado(s): Fotografias

Resultados: Surgiram os seguintes temas durante as entrevistas realizadas com as crianças: gestos cômicos (sorrisos e caretas); ações incongruentes de animais (principalmente, de bichos de estimação); ações incongruentes de pessoas; aparência incongruente (cor, forma, tamanho e vestimenta). Na primeira fase, a maioria das fotografias escolhidas como as mais engraçadas foi de ações incongruentes. Já, na segunda fase, a maioria das fotografias foi de gestos cômicos. As crianças utilizaram ambientes nos quais elas se sentiram confortáveis e pelos quais possuíam expectativas desenvolvidas. Da mesma forma, a maioria dos participantes das fotografias é composta por pessoas e animais próximos às crianças. A maioria das situações fotografadas foram observadas (e não criadas) pelas crianças. Os resultados encontrados estão alinhados com as teorias do absurdo e do empoderamento.

Identificação: LZK-16

Título: Young children's appreciation and production of verbal and visual humor

Referência: LOIZOU, E.; KYRIAKOU, M. Young children's appreciation and production of verbal and visual humor. **Humor - International Journal of Humor Research**, [S.l.], v. 29, n. 1, p. 99-124, Feb.

Objetivo(s): Explorar as diferenças na produção do humor infantil verbal e visual.

Faixa(s) etária(s): 3, 4, 5, 6 e 7 anos

Sexo: Ambos

Caracterização: Mista

Abordagem: Empírica

Aspecto temporal: Transversal

Pressupostos teóricos: Teoria da incongruência, teoria da superioridade

Aspecto(s) abordado(s): Apreciação, produção

Coleta de dados: Entrevista, análise documental

Estímulo(s) utilizado(s): Desenhos

Resultados: Os resultados sugerem que as crianças são capazes de produzir e apreciar múltiplas incongruências visuais. Os desenhos produzidos pelas crianças podem ser divididos em quatro categorias principais, de acordo com o seu humor: cores incongruentes, símbolos humorísticos (palhaço, boneco de neve etc.), características incongruentes (um peixe com asas de borboleta, por exemplo) e violência. O fato de que o estímulo visual a ser apreciado incluiu uma criança fazendo algo perigoso e inapropriado levou muitas crianças a questionar o humor da imagem. É importante, portanto, atentar para as características éticas do humor.

Identificação: LZN-98

Título: Paradigma y sintagma: chiste gráfico y tira cómica. Un estudio experimental

Referência: LOZANO, H.; PUCHE-NAVARRO, R. Paradigma y sintagma: chiste gráfico y tira cómica. Un estudio experimental. **Infancia y Aprendizaje**, v. 21, n. 84, p. 99-113, 1998.

Objetivo(s): Investigar os processos cognitivos empregados na percepção do humor visual.

Faixa(s) etária(s): 3 e 4 anos

Sexo: Ambos

Caracterização: Mista

Abordagem: Empírica

Aspecto temporal: Transversal

Pressupostos teóricos: Teoria da incongruência

Aspecto(s) abordado(s): Compreensão

Coleta de dados: Experimento

Estímulo(s) utilizado(s): Desenhos, quadrinhos

Resultados: Percebeu-se que diferentes estímulos visuais (desenhos, tirinhas) envolvem diferentes processos cognitivos. Ao tentar explicar o humor dos desenhos, as crianças tenderam a descrever as incongruências por meio de frases curtas, como um inventário. Sendo assim, os autores propõe que as operações mentais utilizadas para a interpretação do humor dos desenhos possuem um caráter analítico. Por seu turno, as tirinhas suscitaram interpretações narrativas, dotadas de eventos em ordem sequencial e de explicações causais acerca deles. Muitas vezes, as narrativas fornecidas pelas crianças incluem fatos que não estão presentes nas tirinhas, o que destaca o aspecto criativo da percepção do humor. Muitas crianças também forneceram interpretações acerca das intenções, estados mentais e sentimentos dos personagens presentes nas tirinhas.

Identificação: MTN-89

Título: Humor appreciation in children: individual differences and response sets

Referência: MASTEN, A. Humor appreciation in children: individual differences and response sets. **Humor - International Journal of Humor Research**, [S.l.], v. 2, n. 4, p. 365- 384, 1989.

Objetivo(s): Examinar a influência de diferenças individuais na apreciação do humor por crianças em idade escolar.

Faixa(s) etária(s): 10, 11 e 12 anos

Sexo: Ambos

Caracterização: Mista

Abordagem: Empírica

Aspecto temporal: Transversal

Pressupostos teóricos: Teoria da incongruência

Aspecto(s) abordado(s): Compreensão, apreciação

Coleta de dados: Experimento

Estímulo(s) utilizado(s): Desenhos

Resultados: Percebeu-se que meninos, crianças com maior habilidade intelectual e crianças com maior status socioeconômico tendem a manifestar mais contentamento. Tanto o contentamento quanto as classificações subjetivas das crianças estão relacionadas à compreensão do humor, bem como ao seu nível de dificuldade. Em apoio à hipótese da congruência cognitiva, as crianças que apresentaram melhor compreensão dos desenhos e que possuíam um QI maior preferiram desenhos mais difíceis, mas que ainda podiam compreender.

Identificação: MCL-83

Título: More aggressive cartoons are funnier

Referência: MCCAULEY, C. *et al.* More aggressive cartoons are funnier. **Journal of Personality and Social Psychology**, v. 44, n. 4, p. 817, Apr. 1983.

Objetivo(s): Investigar a influência da agressividade na apreciação do humor visual.

Faixa(s) etária(s): 10 e 11 anos

Sexo: Ambos

Caracterização: Mista

Abordagem: Empírica

Aspecto temporal: Transversal

Pressupostos teóricos: Teoria da superioridade, teoria do alívio, outro

Aspecto(s) abordado(s): Apreciação

Coleta de dados: Experimento

Estímulo(s) utilizado(s): Desenhos

Resultados: Os resultados sugerem que o humor visual com conteúdo agressivo é, geralmente, percebido como mais engraçado.

Identificação: MGE-71a

Título: Cognitive development and children's comprehension of humor

Referência: MCGHEE, P. Cognitive development and children's comprehension of humor. **Child Development**, [S.l.], v. 42, n. 1, p. 123-138, 1971.

Objetivo(s): Determinar a influência do desenvolvimento do raciocínio conceitual na compreensão do humor.

Faixa(s) etária(s): 5, 7 e 9 anos

Sexo: Masculino

Caracterização: Mista

Abordagem: Empírica

Aspecto temporal: Transversal

Pressupostos teóricos: Teoria da incongruência

Aspecto(s) abordado(s): Compreensão, apreciação

Coleta de dados: Experimento

Estímulo(s) utilizado(s): Desenhos

Resultados: Os resultados do presente estudo suportam a hipótese de que o nível de desenvolvimento cognitivo está altamente relacionado com o nível de compreensão de incongruências humorísticas. As relações significativas encontradas restringiram-se às crianças de 7 anos, uma vez que as mais novas ainda atuam em um nível pré-operacional e a maioria das mais velhas já desenvolveu o raciocínio operacional concreto. Os resultados encontrados, no entanto, não forneceram suporte ao princípio da congruência cognitiva.

Identificação: MGE-71b

Título: The role of operational thinking in children's comprehension and appreciation of humor

Referência: MCGHEE, P. The role of operational thinking in children's comprehension and appreciation of humor. **Child Development**, [S.l.], v. 42, n. 3, p. 733-744, 1971.

Objetivo(s): Investigar a relação entre desenvolvimento cognitivo e a compreensão e apreciação do humor pela criança.

Faixa(s) etária(s): 5, 7 e 9 anos

Sexo: masculino

Caracterização: Mista

Abordagem: Empírica

Aspecto temporal: Transversal

Pressupostos teóricos: Teoria da incongruência

Aspecto(s) abordado(s): Compreensão, apreciação

Coleta de dados: Experimento

Estímulo(s) utilizado(s): Desenhos

Resultados: Percebeu-se que o nível cognitivo das crianças de 7 anos está relacionado ao nível de compreensão apresentado nas tarefas de ordenação e combinação de desenhos cômicos. No entanto, não foi encontrada uma relação significativa entre o nível de compreensão exibido na tarefa de combinar desenhos com legendas, provavelmente, por conta do grau de abstração presente nos exemplos dessa tarefa, que necessitam que a criança esteja em uma idade mais avançada. Crianças mais desenvolvidas cognitivamente tendem a apresentar explicações interpretativas, enquanto crianças menos desenvolvidas tendem a fornecer explicações descritivas. Não foi encontrada relação entre o desenvolvimento cognitivo da criança e o nível de apreciação do humor.

Identificação: MGG-73

Título: Sex-role identification and humor among preschool children

Referência: MCGHEE, P.; GRODZITSKY, P. Sex-role identification and humor among preschool children. **The Journal of Psychology**, v. 84, n. 2, p. 189-193, 1973.

Objetivo(s): Investigar a influência da proficiência na percepção do humor baseado em comportamentos de gênero considerados inadequados.

Faixa(s) etária(s): 3, 4 e 5 anos

Sexo: Masculino

Caracterização: Mista

Abordagem: Empírica

Aspecto temporal: Transversal

Pressupostos teóricos: Teoria da incongruência, teoria da superioridade

Aspecto(s) abordado(s): Apreciação

Coleta de dados: Experimento

Estímulo(s) utilizado(s): Desenhos

Resultados: Comportamentos inadequados e consequências negativas foram considerados mais engraçados do que comportamentos adequados e consequências positivas. Os resultados sustentam a hipótese de que níveis mais elevados de proficiência acerca dos comportamentos de gênero desempenham um papel importante na apreciação do humor baseado em comportamentos de gênero considerados inadequados.

Identificação: OWH-83

Título: Development of humor in children: roles of incongruity, resolution and operational thinking

Referência: OWENS, H.; HOGAN, J. Development of humor in children: roles of incongruity, resolution and operational thinking. **Psychological Reports**, [S.l.], v. 53, n. 2, p. 477-478, 1983.

Objetivo(s): Investigar a influência da idade e da habilidade cognitiva na compreensão e apreciação do humor pela criança.

Faixa(s) etária(s): 6, 7, 8 e 9 anos

Sexo: Ambos

Caracterização: Mista

Abordagem: Empírica

Aspecto temporal: Transversal

Pressupostos teóricos: Teoria da incongruência

Aspecto(s) abordado(s): Compreensão, apreciação

Coleta de dados: Experimento

Estímulo(s) utilizado(s): Desenhos

Resultados: Percebeu-se que a compreensão do humor pela criança está relacionada à sua idade e habilidade cognitiva. As crianças mais velhas apresentaram maior compreensão do humor do que as mais jovens. A apreciação do humor, por sua vez, não esteve relacionada aos fatores investigados, uma vez que crianças de todas as idades

apreciaram ambas os tipos de incongruências (com ou sem resolução).

Identificação: PRT-76

Título: Incongruity and resolution in children's humor: a reexamination

Referência: PIEN, D.; ROTHBART, M. Incongruity and resolution in children's humor: a reexamination. **Child Development**, [S.l.], p. 966-971, 1976.

Objetivo(s): Determinar se crianças em idade pré-escolar apreciam resoluções e não apenas incongruências.

Faixa(s) etária(s): 4 e 5 anos

Sexo: Ambos

Caracterização: Mista

Abordagem: Empírica

Aspecto temporal: Transversal

Pressupostos teóricos: Teoria da incongruência

Aspecto(s) abordado(s): Apreciação

Coleta de dados: Experimento

Estímulo(s) utilizado(s): Desenhos

Resultados: Os resultados sustentam a hipótese de que crianças em idade pré-escolar conseguem resolver incongruências. Percebeu-se que elas apreciam tanto incongruências quanto as resoluções delas. Embora a compreensão do humor não tenha sido diretamente examinada, a preferência das crianças por aqueles desenhos que apresentaram resoluções da incongruência demonstrou claramente sua compreensão delas, pois considera-se que a compreensão da resolução é um pré-requisito para a sua apreciação.

Identificação: PNZ-85

Título: Cognitive and motivational determinants of children's humor responses

Referência: PINDERHUGHES, E.; ZIGLER, E. Cognitive and motivational determinants of children's humor responses. **Journal of Research in Personality**, [S.l.], v. 19, n. 2, p. 185-196, 1985.

Objetivo(s): Investigar as influências cognitivas e psicodinâmicas nas respostas de crianças a estímulos humorísticos.

Faixa(s) etária(s): 5, 6, 8 e 9 anos

Sexo: Ambos

Caracterização: Mista

Abordagem: Empírica

Aspecto temporal: Transversal

Pressupostos teóricos: Teoria da incongruência, alívio

Aspecto(s) abordado(s): Compreensão, apreciação

Coleta de dados: Experimento

Estímulo(s) utilizado(s): Desenhos

Resultados: Percebeu-se que os desenhos agressivos foram os mais apreciados pelas crianças. Esse achado mostrou-se consistente com a visão psicodinâmica do humor que afirma que quanto mais acentuada a repressão a certos comportamentos, maior a apreciação deles quando presentes em estímulos humorísticos. Desenhos relacionados ao tema dependência x autonomia, por sua vez, foram mais apreciados pelas crianças mais jovens, uma vez que as crianças tendem a preferir temas representativos de obstáculos recém-superados. Percebeu-se, ainda, que os desenhos agressivos foram apreciados pelas crianças mesmo quando não compreendidos. Os dados não forneceram suporte ao princípio da congruência cognitiva. No entanto, isso pode ter ocorrido pelo fato de que os desenhos utilizados não foram bem calibrados de acordo com o nível de dificuldade. As crianças apreciaram os primeiros desenhos mais do que os últimos, o que leva a crer na existência de um efeito de saciedade relacionado ao humor.

Identificação: PTR-11

Título: Children's funny art and the form it can take over time

Referência: PITRI, E. Children's funny art and the form it can take over time. *International Journal of Education Through Art*, v. 7, n. 1, p. 81-96, 2011.

Objetivo(s): Investigar as características visuais e temáticas dos desenhos humorísticos que as crianças produzem e como essas características podem mudar ao longo do tempo.

Faixa(s) etária(s): 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 e 12 anos

Sexo: Ambos

Caracterização: Qualitativa

Abordagem: Empírica

Aspecto temporal: Transversal

Pressupostos teóricos: Teoria da incongruência, teoria da superioridade, teoria do alívio

Aspecto(s) abordado(s): Produção

Coleta de dados: Análise documental

Estímulo(s) utilizado(s): Desenhos

Resultados: Percebeu-se que as crianças mais novas muitas vezes retrataram apenas o início de um incidente humorístico, deixando de mostrar aquilo que o tornara engraçado. Isso pode ter ocorrido por conta de que suas habilidades de representação encontram-se, ainda, pouco desenvolvidas. Dentre os personagens considerados engraçados pelas crianças, encontram-se os palhaços, criaturas imaginárias, personagens de desenhos animados e figuras humanas. Estas últimas foram geralmente retratadas com narizes e orelhas desproporcionais, o cabelo arrepiado e a língua para fora. A maioria dos eventos e personagens considerados engraçados pelas meninas foram retirados de experiências da vida real, enquanto a maioria dos desenhos dos meninos apresentaram elementos provenientes da imaginação. As estratégias utilizadas pelas crianças para a produção do humor foram: absurdo (29,8%), incongruência (26,5%), divertimento (20,6),

superioridade (18,5%) e desobediência a regras sociais (4.6%).

Identificação: PCN-04

Título: Graphic jokes and children's mind: an unusual way to approach children's representational activity

Referência: PUCHE-NAVARRO, R. Graphic jokes and children's mind: an unusual way to approach children's representational activity. *Scandinavian Journal of Psychology*, [S.l.], v. 45, n. 4, p. 343-355, Sep. 2004.

Objetivo(s): Investigar as habilidades cognitivas utilizadas pelas crianças na compreensão do humor visual.

Faixa(s) etária(s): 2, 3 e 4 anos

Sexo: Ambos

Caracterização: Mista

Abordagem: Empírica

Aspecto temporal: Transversal

Pressupostos teóricos: Teoria da incongruência

Aspecto(s) abordado(s): Compreensão

Coleta de dados: Experimento

Estímulo(s) utilizado(s): Desenhos

Resultados: Percebeu-se que diferentes tipos de incongruências exigem das crianças habilidades cognitivas distintas e, portanto, a sua compreensão se desenvolve em momentos diferentes. As incongruências mentalistas, que exigem da criança um entendimento acerca dos pensamentos e sentimentos da personagem retratada, são as primeiras a serem compreendidas. Em seguida, as crianças passam a ser capazes de compreender as incongruências baseadas em substituições. Por último, as crianças passam a compreender incongruências complexas, em que predominam a subversão.

Identificação: PCN-09

Título: From implicit to explicit representation in children's response to pictorial humor

Referência: PUCHE-NAVARRO, R. From implicit to explicit representation in children's response to pictorial humor. *International Journal of Behavioral Development*, [S.l.], v. 33, n. 6, p. 543-555, 2009.

Objetivo(s): Estudar como as crianças entendem o humor visual e investigar o momento de transição em que a criança deixa de compreender o humor de forma implícita e passa a compreendê-lo de forma explícita.

Faixa(s) etária(s): 3 e 4 anos

Sexo: Ambos

Caracterização: Mista

Abordagem: Empírica

Aspecto temporal: Transversal

Pressupostos teóricos: Teoria da incongruência

Aspecto(s) abordado(s): Compreensão

Coleta de dados: Experimento

Estímulo(s) utilizado(s): Desenhos

Resultados: A transição da compreensão implícita para a explícita – que fornece um conhecimento mais complexo e que pode ser verbalizado – nem sempre é ascendente ou regular. É um processo marcado por transições provisórias. Portanto, as capacidades de identificação e verbalização das incongruências presentes no humor pictorial (as causas da comicidade) não se desenvolvem necessariamente no mesmo ritmo.

Identificação: SHT-72

Título: The role of incongruity and resolution in children's appreciation of cartoon humor

Referência: SHULTZ, T. The role of incongruity and resolution in children's appreciation of cartoon humor. *Journal of Experimental Child Psychology*, [S.l.], v. 13, n. 3, p. 456-477, June 1972.

Objetivo(s): Investigar o papel da incongruência e da resolução na apreciação do humor pela criança.

Faixa(s) etária(s): 7, 8, 9, 11 e 12 anos

Sexo: Ambos

Caracterização: Mista

Abordagem: Empírica

Aspecto temporal: Transversal

Pressupostos teóricos: Teoria da incongruência

Aspecto(s) abordado(s): Compreensão, apreciação

Coleta de dados: Experimento

Estímulo(s) utilizado(s): Desenhos

Resultados: Percebeu-se que tanto a incongruência quanto a resolução são importantes para a apreciação do humor pela criança. Desenhos que apresentavam incongruências foram julgados mais engraçados do que aqueles que tiveram a incongruência removida. Da mesma forma, desenhos cuja incongruência foi resolvida foram considerados mais engraçados do que aqueles em que a incongruência foi descoberta mas não resolvida. Percebeu-se que a idade da criança não está relacionada com a sua capacidade de resolver incongruências. No entanto, foram testadas apenas crianças a partir de 7 anos de idade. Observou-se, também, que a criança tende a identificar primeiro a incongruência e depois a resolução. Se a incongruência principal não é descoberta, a criança tende a inventar uma incongruência e tentar resolvê-la.

Identificação: SNR-76

Título: Comparison of aggression and incongruity as factors in children's judgments of

humor

Referência: SINNOTT, J.; ROSS, B. Comparison of aggression and incongruity as factors in children's judgments of humor. **Journal of Genetic Psychology**, [S.l.], v. 128, n. 2, p. 241-249, 1976.

Objetivo(s): Comparar a agressividade e a incongruência enquanto fatores determinantes na apreciação do humor pelas crianças

Faixa(s) etária(s): 3, 4, 5, 6 e 8 anos

Sexo: Ambos

Caracterização: Mista

Abordagem: Empírica

Aspecto temporal: Transversal

Pressupostos teóricos: Teoria da incongruência

Aspecto(s) abordado(s): Apreciação

Coleta de dados: Experimento

Estímulo(s) utilizado(s): Fantoches

Resultados: Percebeu-se que tanto a agressividade quanto a incongruência são apreciadas pelas crianças, que não apresentaram preferência por uma ou outra fonte de humor. É possível que as crianças não façam uma distinção entre a agressividade e a incongruência, uma vez que ambas se manifestam paralelamente em grande parte dos desenhos animados e em muitos exemplos de humor físico. Observou-se que a apreciação do humor se desenvolve com a idade, na medida em que as crianças mais velhas escolheram incidentes agressivos e incongruentes de forma ainda mais consistente do que as mais jovens.

Identificação: SFW-72

Título: The development of laughter in the first year of life

Referência: SROUFE, L.; WUNSCH, J. The development of laughter in the first year of life. **Child Development**, [S.l.], v. 43, n. 4, p. 1326-1344, 1972.

Objetivo(s): Investigar a influência da idade na frequência com que o riso se manifesta e nos estímulos que o suscitam.

Faixa(s) etária(s): recém-nascido (0 a 12 meses)

Sexo: Ambos

Caracterização: Mista

Abordagem: Empírica

Aspecto temporal: Transversal, longitudinal

Pressupostos teóricos: Teoria da incongruência, outro

Aspecto(s) abordado(s): Apreciação

Coleta de dados: Experimento, entrevista

Estímulo(s) utilizado(s): Outros

Resultados: O riso se manifesta a partir do quarto mês de vida do bebê. Percebeu-se que os estímulos táteis e auditórios suscitaram o riso com mais frequência nos bebês

mais novos, obtendo menos êxito a partir do terceiro trimestre. Os estímulos visuais e sociais, por sua vez, tornaram-se cada vez mais bem sucedidos em suscitar o riso com o passar dos meses.

Identificação: ZLG-66

Título: Cognitive processes in the development of children's appreciation of humor

Referência: ZIGLER, E.; LEVINE, J.; GOULD, L. Cognitive processes in the development of children's appreciation of humor. **Child Development**, [S.l.], v. 37, n. 3, p. 507- 518, Sept. 1966.

Objetivo(s): Investigar a relação entre desenvolvimento cognitivo e apreciação do humor pela criança.

Faixa(s) etária(s): 7, 8, 9, 10 e 11 anos

Sexo: Ambos

Caracterização: Mista

Abordagem: Empírica

Aspecto temporal: Transversal

Pressupostos teóricos: Teoria da incongruência

Aspecto(s) abordado(s): Compreensão, apreciação

Coleta de dados: Experimento

Estímulo(s) utilizado(s): Desenhos

Resultados: Foi encontrada uma relação positiva entre o nível cognitivo das crianças e a sua compreensão do humor. Foi encontrada uma relação complexa entre a compreensão do humor e a apreciação deste pelas crianças. Enquanto o grau de apreciação do humor aumentou entre a segunda e a quarta séries, na quinta série, houve uma diminuição significativa dele. Isso pode ser explicado pelo princípio da congruência cognitiva, que afirma que o humor que demanda pouco do aparato cognitivo da criança é menos apreciado do que aquele que é mais compatível com o seu nível de desenvolvimento cognitivo. Não foram encontradas relações entre o sexo das crianças e a compreensão e apreciação do humor.

Identificação: ZLG-67

Título: Cognitive challenge as a factor in children's humor appreciation

Referência: ZIGLER, E.; LEVINE, J.; GOULD, L. Cognitive challenge as a factor in children's humor appreciation. **Journal of Personality and Social Psychology**, [S.l.], v. 6, n. 3, p. 332-336, July 1967.

Objetivo(s): Investigar a relação entre desenvolvimento cognitivo e apreciação do humor pela criança.

Faixa(s) etária(s): 8, 9, 10, 11 e 12 anos

Sexo: Ambos

Caracterização: Mista

Abordagem: Empírica

Aspecto temporal: Transversal

Pressupostos teóricos: Teoria da incongruência

Aspecto(s) abordado(s): Compreensão, apreciação

Coleta de dados: Experimento

Estímulo(s) utilizado(s): Desenhos

Resultados: Observou-se que o nível de apreciação do humor pelas crianças está relacionado ao grau de congruência entre as demandas cognitivas presentes no estímulo humorístico e as capacidades cognitivas da criança. As crianças preferem um humor que não seja nem tão fácil nem tão difícil de compreender, favorecendo aquele que fica no limite de suas capacidades cognitivas, ou seja, preferem aquilo que as desafia, que se situa em um nível ótimo de dificuldade. Não foram encontradas diferenças em relação ao sexo das crianças.

APÊNDICE D – INDICADORES BIBLIOMÉTRICOS

Código	Número de citações	Periódico	Fator de Impacto	Quartil
BDZ-75	50	Developmental Psychology	2.934	Q1
BRW-93	37	Early Child Development and Care	0.824	Q4
CHK-05	4	Australian Journal of Educational and Developmental Psychology	-	-
CZW-86	1	Perceptual and Motor Skills	0.703	Q4
GUO-11	14	International Electronic Journal of Elementary Education	-	-
LZO-06	37	Early Childhood Education Journal	0.927	Q3
LZO-11	7	Contemporary Issues in Early Childhood	-	-
LZK-16	10	Humor - International Journal of Humor Research	0.66	Q4
LZN-98	9	Infancia y Aprendizaje	0.691	Q4
MTN-89	8	Humor - International Journal of Humor Research	0.66	Q4
MCL-83	44	Journal of Personality and Social Psychology	5.733	Q1
MGE-71a	151	Child Development	3.779	Q1
MGE-71b	64	Child Development	3.779	Q1
MGG-73	12	The Journal of Psychology	-	-
OWH-83	10	Psychological Reports	0.667	Q4
PRT-76	71	Child Development	3.779	Q1
PNZ-85	23	Journal of Research in Personality	2.85	Q1
PTR-11	5	International Journal of Education	-	-

		Through Art		
PCN-04	37	Scandinavian Journal of Psychology	1.331	Q2
PCN-09	17	International Journal of Behavioral Development	1.760	Q3
SHT-72	224	Journal of Experimental Child Psychology	2.424	Q2
SNR-76	16	Journal of Genetic Psychology	0.918	Q4
SFW-72	316	Child Development	3.779	Q1
ZLG-66	157	Child Development	3.779	Q1
ZLG-67	154	Journal of Personality and Social Psychology	5.733	Q1

* Não foi possível encontrar informações acerca de 5 dos periódicos na base de dados consultada.

APÊNDICE E – SÉRIES ANIMADAS IDENTIFICADAS

1) SÉRIES PRÉ-ESCOLARES

Barbie Dreamtopia: A Série
Bubu e as Corujinhas
Buzzu na Escola Intergalática
Doki
Dot.
Doutora Brinquedos
Escola pra Cachorro
Exploradores Espaciais
Jaime e Seus Tentáculos
Lilybuds
Little Charmers
Meu Amigãozão
Mickey - Aventuras Sobre Rodas
Monchhichis
Mouk
Muppet Babies
Natugato
Nella, Uma Princesa Corajosa
Noddy no País dos Brinquedos
O Laboratório Secreto de Thomas Edison
O Show da Luna!
Ollie e Moon pelo Mundo
Patrulha Canina
PJ Masks - Heróis de Pijamas
Pirata & Capitano
Puppy Dog Pals
Ranger Rob
Ready Jet Go
Rainbow Ruby
Shimmer e Shine
Splash e Bubbles
Sunny Day
Super Wings
The Jungle Bunch
Titio Avô
Vampirina

2) SÉRIES PARA CRIANÇAS DE 7 A 12 ANOS

A Hora da Aventura
A Lei de Milo Murphy
Abóboras Invasoras
Acampamento Lakebottom
Ace
Alvin!!! e os Esquilos
Apenas um Show
Ben 10
Boris e Rufus
Bunicula, o Vampiro Coelho
Clarêncio, o Otimista
Dorothy e o Mágico de Oz
Edifício Wayne
Hotel Transilvânia: A Série
Irmão do Jorel
Kick Buttowski: Um Projeto de Dublê
Marcus Level
O Incrível Mundo de Gumball
O Show de Tom e Jerry
Os Jovens Titãs em Ação
Os Novos Looney Tunes
Osmar - A Primeira Fatia do Pão de Forma
Oswaldo
Papaya Bull
Penn Zero: Quase Herói
Picles e Amendoim
Planetorama
Star vs. As Forças do Mal
Steven Universo
Super 4
The Loud House
Tromba Trem
Tronquinho e Pão de Queijo
Ursos Sem Curso
Zack e Bud

APÊNDICE F – DESCRIÇÃO DAS ANIMAÇÕES SELECIONADAS

1) A LEI DE LILO MURPHY

A série narra as desventuras de Milo Murphy, um garoto de 13 anos que tenta sobreviver aos desafios ocasionados por sua falta de sorte, junto a seus amigos Melissa e Zack.

Episódio selecionado: Férias em Família

Milo invade as férias de uma outra família e mostra a eles que é melhor se deixar levar pelo acaso do que planejar todo o itinerário.

2) ABÓBORAS INVASORAS

Max Green descobre que seus irmãos adotivos são alienígenas que querem dominar a Terra e transformar os seres humanos em escravos.

Episódio selecionado: Luzes, Câmera, Invasão!

Os alienígenas preparam-se para gravar um filme falso estrelado pelo líder da invasão. Max e seus amigos tentam frustrar os seus planos.

3) BARBIE DREAMTOPIA: A SÉRIE

A série narra as aventuras de Chelsea e sua irmã mais velha, Barbie, em um mundo fantástico criado a partir da imaginação da menina.

Episódio selecionado: Arrumar Não é Fácil

Chelsea cria um robô para ajudar na limpeza de seu quarto. No entanto, o robô entra em curto-circuito, ao se aproximar a visita do inspetor do castelo.

4) BEN 10

Após encontrar um misterioso dispositivo extraterrestre, o garoto Ben Tennyson ganha a habilidade de se transformar em dez espécies diferentes de alienígenas.

Episódio selecionado: A Natureza das Coisas

Ao visitar um parque famoso por seus gêiseres, Ben é incubido de desligar um enorme gerador movido a vapor antes que ele cause um grave desequilíbrio ecológico.

5) BUZZU NA ESCOLA INTERGALÁCTICA

Após a queda de sua espaçonave, Buzzu, um excêntrico alienígena, vai parar numa escola para gênios, onde ele aprende a conviver com diferentes culturas e lidar com as adversidades.

Episódio selecionado: Máquina de Comida

Para consertar a máquina de comida, Buzzu e os seus amigos precisam obter uma peça que se encontra na sala do diretor.

6) DOUTORA BRINQUEDOS

A série narra as aventuras de uma menina que possui a habilidade de se comunicar com brinquedos e curar aqueles que pararam de funcionar.

Episódio selecionado: Brinquedo Favorito do Papai

Durante uma faxina, a doutora encontra o brinquedo favorito de seu pai. Ele está quebrado e a doutora tenta curá-lo.

7) EXPLORADORES ESPACIAIS

A série acompanha as aventuras dos cadetes da Academia Espacial Stardust. Viajando pelo espaço sideral, eles desempenham missões e aprendem sobre ciência.

Episódio selecionado: A Corrida Anual de Marte

Os cadetes se preparam para a Corrida Anual de Marte. Ao tentar provar quem é o mais rápido, Águia e Raven acabam se metendo em uma grande encrenca.

8) HOTEL TRANSILVÂNIA: A SÉRIE

A série retrata a adolescência de Mavis e seus amigos no Hotel Transilvânia, um lugar destinado aos monstros que desejam se esconder dos seres humanos.

Episódio selecionado: Uns Truques na Manga

Mavis prepara uma festa de aniversário para a galinha Diane. No entanto, a convidada de honra desaparece, após um truque de magia malsucedido.

9) IRMÃO DO JOREL

Um garoto tímido e sem nome, ofuscado pela fama e popularidade de seu irmão mais velho, tenta encontrar a sua identidade e descobrir o seu lugar na família.

Episódio selecionado: Dono de Casa

Responsável pela casa por um único dia, Irmão do Jorel quebra a televisão da Vovó Gigi e precisa consertar a situação.

10) MEU AMIGÃOZÃO

A série acompanha as aventuras fantásticas de Yuri, Lili, Matt e seus amigos imaginários.

Episódio selecionado: Sono Pesado

Yuri tem um pesadelo no qual não consegue encontrar o seu amigo imaginário, Golias. Lili e Matt entram no sonho do garoto e tentam resolver o mistério.

11) MOUK

A série narra as aventuras de Mouk e seu amigo Chavapa, enquanto eles viajam ao redor do mundo e fazem novas amizades.

Episódio selecionado: Gigantes de Pedra

Após uma pescaria no gelo, Mouk, Chavapa e Amaruk se perdem e tentam encontrar o caminho de volta à vila, com a ajuda dos gigantes de pedra.

12) NATUGATO

A série acompanha as aventuras de um gato doméstico e seus amigos, enquanto eles aprendem sobre os animais e a natureza.

Episódio selecionado: Sigam Estas Pegadas

Natugato e seus amigos tentam descobrir quem roubou a cabeça da estátua do gato, seguindo as pegadas deixadas no local do crime.

13) NELLA, UMA PRINCESA CORAJOSA

Nella é uma princesa que se transforma em guerreira, para salvar o reino em que vive, com a ajuda de seus amigos, Trinket, Sir Garrett e Clod.

Episódio selecionado: Um Conto de Cavaleiros

Ao receber a visita de um cavaleiro célebre, Nella e seus amigos descobrem que os relatos sobre as façanhas do forasteiro não são totalmente verdadeiros.

14) O INCRÍVEL MUNDO DE GUMBALL

Gumball, um gato azul, e seu irmão adotivo, um peixe dourado chamado Darwin, vivem as mais incríveis aventuras, que giram em torno da escola e de seus relacionamentos familiares.

Episódio selecionado: A Melhor

Não importa o que Gumball faça, Carmen sempre encontra uma forma de criticá-lo. Para vencer a disputa, o garoto tenta desmascarar o passado secreto de sua rival.

15) OSWALDO

A série mostra os desafios enfrentados pelo pinguim Oswaldo e seus amigos, Tobias e Léia, enquanto eles tentam sobreviver à escola.

Episódio selecionado: Amigo Oculto

Oswaldo, Tobias e Léia tentam descobrir quem é Alberto, o misterioso menino que o pinguim tirou no sorteio do amigo oculto.

16) PATRULHA CANINA

Liderados por Ryder, um menino de 10 anos, seis cachorros usam suas habilidades individuais em missões de resgate e para proteger a comunidade.

Episódio selecionado: Os Filhotes Salvam uma Planta Gigante

Os filhotes precisam resolver a situação de uma planta que adquiriu proporções gigantes, ao ser plantada no lugar errado.

17) PENN ZERO: QUASE HERÓI

Penn Zero, inesperadamente, herda o trabalho de seus pais, tornando-se um quase herói. Junto a seus amigos, Boone e Sachi, ele precisa salvar o mundo, percorrendo as várias dimensões.

Episódio selecionado: A Vida é Colorida

Penn e seus amigos tentam resolver a disputa entre tons e cinzas, antes que todas as pedras do arco-íris, responsáveis pelas cores do mundo, sejam destruídas.

18) PJ MASKS - HERÓIS DE PIJAMA

Quando anoitece, três crianças se transformam em super-heróis. Elas precisam compartilhar ideias e reconhecer suas forças e fraquezas, para enfrentar os mais diversos desafios.

Episódio selecionado: Fala, Gekko!

Ao ter a sua voz roubada, Gekko busca superar o medo de falar em público, na tentativa de recuperá-la.

19) STAR VS. AS FORÇAS DO MAL

A princesa Star Butterfly é enviada à Terra, para treinar suas habilidades mágicas. Junto com seu amigo, Marco, ela tenta evitar que os vilões se apossessem de sua varinha mágica.

Episódio selecionado: Cuidados de Sr. Candle

Star se rebela após seu conselheiro escolar, Sr. Candle, insistir que seu futuro está definido em pedra. Na realidade, tudo não passa de um estratagema de Tom para descobrir se Star e Marco estão namorando.

20) THE LOUD HOUSE

Lincoln Loud é um garoto de 11 anos de idade que vive com suas dez irmãs. Com a ajuda de seu melhor amigo, Clyde, ele tenta encontrar novas formas de lidar com uma família tão grande.

Episódio selecionado: Feudo dos Quartos

Incomodado com as brigas constantes entre as suas irmãs, Lincoln sugere que elas mudem a organização dos quartos.

APÊNDICE G – DEFINIÇÃO DOS CONCEITOS

Os conceitos apresentados a seguir foram definidos de acordo com suas principais características e componentes, dentro do contexto da produção do humor visual no design de animações para o público infantil.

Conceito	Definição	Fontes
Agressividade	Disposição para prejudicar, destruir ou humilhar o outro.	DOWLING, 2014; PITRI, 2011; MORREALL, 2009; MARTIN, 2007; NEUß, 2006; CHIK; MOLLOY; LEUNG, 2005; CUNNINGHAM, 2005; THOMPSON, 2005; WELLS, 1998; BARIAUD, 1989; CZWARTKOWSKI; WHISELL, 1986; PINDERHUGHES; ZIGLER, 1985; MCCAULEY <i>et al.</i> , 1983; MCGHEE, 1979; SINNOTT; ROSS, 1976; BRODZINSKY, 1975; MCGHEE, 1971b
Cognição	Relaciona-se ao modo como os indivíduos extraem, aprendem, lembram e representam as informações que a realidade fornece, por meio de processos como percepção, atenção, memória e raciocínio.	LOIZOU; KYRIAKOU, 2016; GUO, 2011; LOIZOU, 2011; MORREALL, 2009; PUCHE-NAVARRO, 2004, 2009; MARTIN, 2007; LOIZOU, 2006; CUNNINGHAM, 2005; LOZANO; PUCHE-NAVARRO, 1998; BROWN, 1993; BARIAUD, 1989; MASTEN, 1989; PINDERHUGHES; ZIGLER, 1985; OWENS; HOGAN, 1983; MCGHEE, 1971a, 1971b, 1979; PIEN; ROTHBART, 1976; BRODZINSKY, 1975; SHULTZ, 1972; SROUFE; WUNSCH, 1972; ZIGLER; LEVINE; GOULD, 1966, 1967
Contentamento	Emoção produzida pela percepção do humor, que é exteriorizada por meio do riso ou do sorriso.	GUO, 2011; PITRI, 2011; MORREALL, 2009; MARTIN, 2007; CHIK; MOLLOY; LEUNG, 2005; MASTEN, 1989; PINDERHUGHES; ZIGLER, 1985; MCGHEE, 1971, 1979; PIEN; ROTHBART, 1976; SINNOTT;

		ROSS, 1976; BRODZINSKY, 1975; SHULTZ, 1972; SROUFE; WUNSCH, 1972; ZIGLER; LEVINE; GOULD, 1966; 1967
Cultura	Conjunto de conhecimentos, crenças, leis e costumes adquiridos por um indivíduo inserido em determinada sociedade.	GUO, 2011; MORREALL, 2009; CHIK; MOLLOY; LEUNG, 2005; LOZANO; PUCHE-NAVARRO, 1998; MCCAULEY <i>et al.</i> , 1983
Desafio	Estímulo para que a criança utilize suas habilidades cognitivas.	PUCHE-NAVARRO, 2004, 2009; MARTIN, 2007; LOIZOU, 2006; CUNNINGHAM, 2005; BARIAUD, 1989; MASTEN, 1989; PINDERHUGHES; ZIGLER, 1985; MCGHEE, 1971a, 1976, 1979; PIEN; ROTHBART, 1976; BRODZINSKY, 1975; MCGHEE; GRODZITSKY, 1973; SHULTZ, 1972; SROUFE; WUNSCH, 1972; ZIGLER; LEVINE; GOULD, 1966; 1967
Elementos visuais básicos	Conjunto de componentes visuais – cor, espaço, forma, linha, movimento, ritmo e tom – a partir dos quais as animações são constituídas.	BLOCK, 2008; BARBOSA JÚNIOR, 2005; THOMPSON, 2005; WELLS, 1998; análise das animações
Esquema mental	Representação mental constituída por expectativas acerca das características e comportamento habitual de seres, objetos e eventos. Está relacionado com a experiência de cada indivíduo, que prevê determinado arranjo do mundo físico e social.	LOIZOU; KYRIAKOU, 2016; LOIZOU, 2011; PITRI, 2011; MORREALL, 2009; MARTIN, 2007; LOIZOU, 2006; NEUß, 2006; CUNNINGHAM, 2005; THOMPSON, 2005; LOZANO; PUCHE-NAVARRO, 1998; WELLS, 1998; BROWN, 1993; BARIAUD, 1989; MCGHEE, 1971a, 1971b, 1979; PIEN; ROTHBART, 1976; BRODZINSKY, 1975; MCGHEE; GRODZITSKY, 1973; SHULTZ, 1972; SROUFE; WUNSCH, 1972
Gênero	Conjunto de aspectos sociais e culturais que diferenciam entre masculino e feminino.	LOIZOU; KYRIAKOU, 2016; DOWLING, 2014; PITRI, 2011; MARTIN, 2007; LOIZOU, 2006; NEUß, 2006; CHIK; MOLLOY; LEUNG, 2005; BROWN, 1993; MASTEN, 1989;

		CZWARTKOWSKI; WHISELL, 1986; MCGHEE, 1979; MCGHEE; GRODZITSKY, 1973
Idade	Tempo de vida decorrido desde o nascimento até determinado momento.	LOIZOU; KYRIAKOU, 2016; DOWLING, 2014; GUO, 2011; PITRI, 2011; PUCHE-NAVARRO, 2004, 2009; MARTIN, 2007; NEUß, 2006; CHIK; MOLLOY; LEUNG, 2005; CUNNINGHAM, 2005; BROWN, 1993; BARIAUD, 1989; CZWARTKOWSKI; WHISELL, 1986; PINDERHUGHES; ZIGLER, 1985; OWENS; HOGAN, 1983; MCGHEE, 1971a, 1971b, 1979; PIEN; ROTHBART, 1976; SINNOTT; ROSS, 1976; BRODZINSKY, 1975; SHULTZ, 1972; SROUFE; WUNSCH, 1972; ZIGLER; LEVINE; GOULD, 1966, 1967
Incongruência	Presença simultânea de dois ou mais elementos habitualmente incompatíveis, que viola certas expectativas em relação aos contextos em que esses elementos usualmente ocorrem.	LOIZOU; KYRIAKOU, 2016; DOWLING, 2014; GUO, 2011; LOIZOU, 2011; PITRI, 2011; MORREALL, 2009; PUCHE-NAVARRO, 2004, 2009; MARTIN, 2007; LOIZOU, 2006; CHIK; MOLLOY; LEUNG, 2005; CUNNINGHAM, 2005; THOMPSON, 2005; LOZANO; PUCHE-NAVARRO, 1998; BROWN, 1993; BARIAUD, 1989; CZWARTKOWSKI; WHISELL, 1986; OWENS; HOGAN, 1983; MCGHEE, 1971a, 1971b, 1979; ROTHBART; PIEN, 1976; SINNOTT; ROSS, 1976; BRODZINSKY, 1975; SHULTZ, 1972; SROUFE; WUNSCH, 1972
Lúdico	Relacionado a atividades prazerosas sem propósitos práticos, que produzem um ambiente seguro e separado da realidade, onde a criança pode exercer livremente a sua criatividade, ignorando as regras do mundo físico e social.	LOIZOU; KYRIAKOU, 2016; LOIZOU, 2011; PITRI, 2011; MORREALL, 2009; MARTIN, 2007; NEUß, 2006; CUNNINGHAM, 2005; BARIAUD, 1989; MCGHEE, 1979

Resolução	Possível explicação que fornece algum sentido à incongruência, dentro do contexto em que ela se insere.	LOIZOU; KYRIAKOU, 2016; MORREALL, 2009; MARTIN, 2007; LOIZOU, 2006; CUNNINGHAM, 2005; LOZANO; PUCHE-NAVARRO, 1998; BARIAUD, 1989; OWENS; HOGAN, 1983; MCGHEE, 1979; ROTHBART; PIEN, 1976; SHULTZ, 1972
Sinais comunicativos	Sinais utilizados para evidenciar o contexto lúdico, indicando que a incongruência não deve ser percebida de forma séria, mas que foi criada com o intuito de fazer rir.	MORREALL, 2009; WELLS, 1998; BARIAUD, 1989; MCGHEE, 1979; análise das animações
Surpresa	Algo inesperado, que ocorre sem estar previsto.	PITRI, 2011; CUNNINGHAM, 2005; LOZANO; PUCHE-NAVARRO, 1998; WELLS, 1998; BARIAUD, 1989
Tabu	Proibição de ordem social, cultural ou religiosa.	LOIZOU; KYRIAKOU, 2016; DOWLING, 2014; LOIZOU, 2011; PITRI, 2011; MORREALL, 2009; MARTIN, 2007; NEUß, 2006; CUNNINGHAM, 2005; THOMPSON, 2005; WELLS, 1998; BARIAUD, 1989; CZWARTKOWSKI; WHISELL, 1986; PINDERHUGHES; ZIGLER, 1985; MCCAULEY <i>et al.</i> , 1983; MCGHEE, 1979
Técnicas	Procedimentos utilizados para a produção da incongruência, dentre eles: contraste, desarranjo, distorção, exagero, exclusão, metamorfose, repetição e transposição.	LOIZOU; KYRIAKOU, 2016; GUO, 2011; LOIZOU, 2011; PITRI, 2011; PUCHE-NAVARRO, 2004, 2009; BARBOSA JÚNIOR, 2005; THOMPSON, 2005; WELLS, 1998; BARIAUD, 1989; análise das animações

APÊNDICE H – QUESTIONÁRIO APLICADO

Este questionário integra a dissertação intitulada "*Framework* conceitual para a produção do humor visual no design de animações para o público infantil" e tem por objetivo verificar a clareza, coerência e aplicabilidade do instrumento desenvolvido. Desde já, agradecemos a sua contribuição.

PERFIL PROFISSIONAL

1. Qual a sua profissão ou área de atuação?

2. Qual o seu nível de escolaridade?

Graduação

Especialização

Mestrado

Doutorado

Pós-doutorado

Outro (graduação em andamento, formação técnica etc.)

3. Avalie o seu grau de conhecimento em relação à produção do humor em animações para o público infantil (0 - não domino; 4 - domino completamente).

0 1 2 3 4

AVALIAÇÃO DOS EIXOS E CONCEITOS

Nas grades a seguir, examinando os eixos e conceitos que integram o instrumento apresentado anteriormente, marque as opções que melhor representam a sua opinião.

4. Eixo do estímulo

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O nome do eixo é adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Os conceitos são	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

pertinentes
 As descrições dos
 conceitos estão claras

5. Comentários a respeito do eixo do estímulo:

6. Eixo do contexto

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O nome do eixo é adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Os conceitos são pertinentes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
As descrições dos conceitos estão claras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7. Comentários a respeito do eixo do contexto:

8. Eixo da criança

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O nome do eixo é adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Os conceitos são pertinentes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
As descrições dos conceitos estão claras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

9. Comentários a respeito do eixo da criança:

10. Eixo do processo

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O nome do eixo é adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Os conceitos são pertinentes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
As descrições dos conceitos estão claras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. Comentários a respeito do eixo do processo:

12. Eixo da resposta

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O nome do eixo é adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Os conceitos são pertinentes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
As descrições dos conceitos estão claras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13. Comentários a respeito do eixo da resposta:

AVALIAÇÃO GERAL DO INSTRUMENTO

14. Avaliação geral do instrumento:

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O número de eixos está adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Os eixos contemplam todos os aspectos da produção do humor visual no design de animações para o público infantil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

É viável a utilização do instrumento durante o processo de criação de animações para crianças	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O componente visual está claro e coerente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

15. Comentários gerais a respeito do instrumento:

APÊNDICE I – RESPOSTAS COMPLETAS DOS PROFISSIONAIS

1) PROFISSIONAL A

PERFIL PROFISSIONAL

1. Qual a sua profissão ou área de atuação?

R.: *Roteirista*

2. Qual o seu nível de escolaridade?

Graduação

Especialização

Mestrado

Doutorado

Pós-doutorado

Outro (graduação em andamento, formação técnica etc.)

3. Avalie o seu grau de conhecimento em relação à produção do humor em animações para o público infantil (0 - não domino; 4 - domino completamente).

0 1 2 3 4

AVALIAÇÃO DOS EIXOS E CONCEITOS

Nas grades a seguir, examinando os eixos e conceitos que integram o instrumento apresentado anteriormente, marque as opções que melhor representam a sua opinião.

4. Eixo do estímulo

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O nome do eixo é adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Os conceitos são pertinentes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
As descrições dos conceitos estão claras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

5. Comentários a respeito do eixo do estímulo:

R.: *Me parece que o conceito Técnica não deveria estar nesse quadro, pois ele é a maneira de se obter os outros conceitos.*

6. Eixo do contexto

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O nome do eixo é adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Os conceitos são pertinentes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
As descrições dos conceitos estão claras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

7. Comentários a respeito do eixo do contexto:

R.: *Não sei identificar quais, mas fico com a sensação que existem mais situações além das duas...*

8. Eixo da criança

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O nome do eixo é adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Os conceitos são pertinentes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
As descrições dos conceitos estão claras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

9. Comentários a respeito do eixo da criança:

R.: *Achei esse completo!*

10. Eixo do processo

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O nome do eixo é adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Os conceitos são pertinentes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
As descrições dos conceitos estão claras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

11. Comentários a respeito do eixo do processo:

R.: *Será que a cognição não deveria ser subdividida para cada subconceito ser melhor avaliado?*

12. Eixo da resposta

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O nome do eixo é adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Os conceitos são pertinentes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
As descrições dos conceitos estão claras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

13. Comentários a respeito do eixo da resposta:

R.: *Além de contentamento, não poderíamos incluir questionamento, por exemplo?*

AVALIAÇÃO GERAL DO INSTRUMENTO

14. Avaliação geral do instrumento:

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O número de eixos está adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Os eixos contemplam todos os aspectos da produção do humor visual no design de animações para o público infantil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
É viável a utilização do instrumento durante o processo de criação de animações para crianças	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
O componente visual está claro e coerente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

15. Comentários gerais a respeito do instrumento:

R.: *Achei muito interessante a abordagem.*

2) PROFISSIONAL B

PERFIL PROFISSIONAL

1. Qual a sua profissão ou área de atuação?

R.: *Roteirista*

2. Qual o seu nível de escolaridade?

Graduação

Especialização

Mestrado

Doutorado

Pós-doutorado

Outro (graduação em andamento, formação técnica etc.)

3. Avalie o seu grau de conhecimento em relação à produção do humor em animações para o público infantil (0 - não domino; 4 - domino completamente).

0 1 2 3 4

AVALIAÇÃO DOS EIXOS E CONCEITOS

Nas grades a seguir, examinando os eixos e conceitos que integram o instrumento apresentado anteriormente, marque as opções que melhor representam a sua opinião.

4. Eixo do estímulo

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O nome do eixo é adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Os conceitos são pertinentes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
As descrições dos conceitos estão claras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

5. Comentários a respeito do eixo do estímulo:

R.: *A conceituação está super clara, mas me parece que se beneficiaria bastante de exemplos, que poderiam ser de conteúdos já existentes ou criados*

pele autor da tese. E talvez fosse bacana também incluir os estímulos sonoros além de visuais. E me pergunto sobre SITUAÇÕES engraçadas - ou seja, conjuntos completos de estímulos sonoros e visuais que formem uma narrativa. Em outras palavras, o estímulo do TEXTO, além do visual e sonoro.

6. Eixo do contexto

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O nome do eixo é adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Os conceitos são pertinentes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
As descrições dos conceitos estão claras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

7. Comentários a respeito do eixo do contexto:

R.: O mesmo do anterior: está super claro, mas se beneficiaria de exemplos. E aqui me veio um de conteúdo já existente: quando o Sully de Monstros SA acha que Boo foi esmagada no compactador de lixo e desmaia várias vezes seguidas, sendo que o público sabe que ela não foi esmagada coisa nenhuma. Se a cena não tivesse um setup lúdico usando os elementos citados como componentes do framework, teria tido um efeito perturbador.

8. Eixo da criança

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O nome do eixo é adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Os conceitos são pertinentes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
As descrições dos conceitos estão claras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

9. Comentários a respeito do eixo da criança:

R.: O conceito está claro, mas exemplos cairiam bem. Aqui, de percepções infantis diferentes dentro das variantes citadas. O ComKids tem bastante material sobre percepções diferentes (e também de elementos que parecem universais) por conta de contexto.

10. Eixo do processo

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O nome do eixo é adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Os conceitos são pertinentes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
As descrições dos conceitos estão claras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. Comentários a respeito do eixo do processo:

R.: *Exemplos!*

12. Eixo da resposta

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O nome do eixo é adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Os conceitos são pertinentes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
As descrições dos conceitos estão claras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

13. Comentários a respeito do eixo da resposta:

R.: *Acho que, neste caso, exemplos dependeriam de uma pesquisa empírica complexa - análise da reação de várias crianças a conteúdos específicos. Então não sei se é viável. Mas outra pergunta ronda minha cabeça: catarse. Em uma abordagem afinilada nas "piadas" em si, a resposta é mesmo riso (apesar de ter várias crianças que podem não manifestar riso abertamente e depois revelar ter achado engraçado ou então imitar). Mas e o, digamos, conjunto da obra? Me parece que existe uma catarse-mãe da soma desses contentamentos "menores" e isso ajuda a criança a lidar consigo mesma - ou seja, a resposta não é apenas contentamento através de riso, e sim uma ferromentalização (existe essa palavra?) para a criança entender a si mesma e ao mundo. Faz sentido? Dependeria do recorte desejado pela tese.*

AVALIAÇÃO GERAL DO INSTRUMENTO

14. Avaliação geral do instrumento:

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O número de eixos está	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

adequado					
Os eixos contemplam todos os aspectos da produção do humor visual no design de animações para o público infantil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
É viável a utilização do instrumento durante o processo de criação de animações para crianças	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
O componente visual está claro e coerente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

15. Comentários gerais a respeito do instrumento:

R.: *Está muito legal! Super interessante e a dedicação do autor é nítida. Reitero minha sugestão de acrescentar exemplos e, se o instrumento for mesmo usado em processos industriais de criação, acho que se beneficiaria de uma linguagem menos formal.*

3) PROFISSIONAL C

PERFIL PROFISSIONAL

1. Qual a sua profissão ou área de atuação?

R.: *Animador e diretor de animação*

2. Qual o seu nível de escolaridade?

Graduação

Especialização

Mestrado

Doutorado

Pós-doutorado

Outro (graduação em andamento, formação técnica etc.)

3. Avalie o seu grau de conhecimento em relação à produção do humor em animações para o público infantil (0 - não domino; 4 - domino completamente).

0 1 2 3 4

AVALIAÇÃO DOS EIXOS E CONCEITOS

Nas grades a seguir, examinando os eixos e conceitos que integram o instrumento apresentado anteriormente, marque as opções que melhor representam a sua opinião.

4. Eixo do estímulo

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O nome do eixo é adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Os conceitos são pertinentes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
As descrições dos conceitos estão claras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

5. Comentários a respeito do eixo do estímulo:

R.: *A linguagem aplicada ao texto do framework conceitual está extremamente acadêmica, o que gera uma certa estranheza ao leitor médio, fazendo com que não aconteça um rápido entendimento. Se for uma característica dos trabalhos de mestrado, não há problema. Porém se os textos do framework puderem ser trabalhados no sentido de se tornarem mais amigáveis, ajudaria bastante. Outra questão seria a não introdução do tema "texto" ou "diálogo" ou "narração". Acredito ter sido algo consciente, porém considero o tema extremamente importante na matéria do humor na animação.*

6. Eixo do contexto

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O nome do eixo é adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Os conceitos são pertinentes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
As descrições dos conceitos estão claras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

7. Comentários a respeito do eixo do contexto:

R.:

8. Eixo da criança

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O nome do eixo é adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Os conceitos são pertinentes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
As descrições dos conceitos estão claras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

9. Comentários a respeito do eixo da criança:

R.:

10. Eixo do processo

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O nome do eixo é adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Os conceitos são pertinentes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
As descrições dos conceitos estão claras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. Comentários a respeito do eixo do processo:

R.: *Particularmente, entendo "Processo" como algo genérico. Poderia ser "Processo cognitivo".*

12. Eixo da resposta

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O nome do eixo é adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Os conceitos são pertinentes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
As descrições dos conceitos estão claras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

13. Comentários a respeito do eixo da resposta:

R.: *Além de contentamento, não poderíamos incluir questionamento, por exemplo?*

AVALIAÇÃO GERAL DO INSTRUMENTO

14. Avaliação geral do instrumento:

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O número de eixos está adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Os eixos contemplam todos os aspectos da produção do humor visual no design de animações para o público infantil	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
É viável a utilização do instrumento durante o processo de criação de animações para crianças	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O componente visual está claro e coerente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

15. Comentários gerais a respeito do instrumento:

R.: *Como explicitei no comentário anterior, o documento não traz uma linguagem amigável e de fácil entendimento. Isso dificulta a utilização do mesmo na prática diária relacionada à animação. Talvez pudesse ter mais sucesso nesse sentido se passasse por uma reformulação morfológica em termos de textos e imagens.*

4) PROFISSIONAL D

PERFIL PROFISSIONAL

1. Qual a sua profissão ou área de atuação?

R.: *Artista de storyboard*

2. Qual o seu nível de escolaridade?

Graduação

Especialização

Mestrado

Doutorado

Pós-doutorado

Outro (graduação em andamento, formação técnica etc.)

3. Avalie o seu grau de conhecimento em relação à produção do humor em animações para o público infantil (0 - não domino; 4 - domino completamente).

[] 0 [] 1 [] 2 [x] 3 [] 4

AVALIAÇÃO DOS EIXOS E CONCEITOS

Nas grades a seguir, examinando os eixos e conceitos que integram o instrumento apresentado anteriormente, marque as opções que melhor representam a sua opinião.

4. Eixo do estímulo

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O nome do eixo é adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Os conceitos são pertinentes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
As descrições dos conceitos estão claras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

5. Comentários a respeito do eixo do estímulo:

R.: *Concordo com os conceitos para a questão visual, mas acrescentaria conceitos sonoros ou musicais para estímulo de emoções no espectador.*

6. Eixo do contexto

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O nome do eixo é adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Os conceitos são pertinentes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
As descrições dos conceitos estão claras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

7. Comentários a respeito do eixo do contexto:

R.: *Talvez o conceito de medo de uma forma para gerar o alívio também pode ser usado. <https://www.youtube.com/watch?v=EBcm4kk8nXQ>*

8. Eixo da criança

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O nome do eixo é adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Os conceitos são pertinentes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
As descrições dos conceitos estão claras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

9. Comentários a respeito do eixo da criança:

R.: *Concordo totalmente com a descrição.*

10. Eixo do processo

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O nome do eixo é adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Os conceitos são pertinentes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
As descrições dos conceitos estão claras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

11. Comentários a respeito do eixo do processo:

R.: *Concordo totalmente com a descrição.*

12. Eixo da resposta

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O nome do eixo é adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Os conceitos são pertinentes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
As descrições dos conceitos estão claras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

13. Comentários a respeito do eixo da resposta:

R.: *Concordo totalmente com a descrição.*

AVALIAÇÃO GERAL DO INSTRUMENTO

14. Avaliação geral do instrumento:

	Discordo totalmente	Discordo parcialmente	Neutro	Concordo parcialmente	Concordo totalmente
O número de eixos está adequado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Os eixos contemplam todos os aspectos da produção do humor visual no design de animações para o público infantil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
É viável a utilização do instrumento durante o processo de criação de animações para crianças	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
O componente visual está claro e coerente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

15. Comentários gerais a respeito do instrumento:

R.: *A incongruência é o caminho mais natural para produção do humor visual, e o framework apresentado serve como uma estrutura prática e funcional. Acredito ser uma excelente ferramenta para ser usada para produzir animação infantil. Mas não acredito a incongruência ser uma regra, ou se for, ela pode ser quebrada com elementos mais simples, naturais ou até abstratos, não sendo o absurdo o elemento principal de estímulo ao humor e outras emoções.*

<https://www.youtube.com/watch?v=MYEmL0d0IZE>

<https://www.youtube.com/watch?v=bMT2M1WghRI&t=125s>