

**Bombas de cogumelos e calças quadradas: Bob
Esponja e a latência da bomba atômica em
desenhos animados**

Mushroom Clouds and Square Pants: SpongeBob and the Latency of
the Atomic Bomb in Animated Cartoons

*Mario Marcello Neto*¹

¹ Professor Associado da Universidade Federal do Rio Grande (FURG), Doutor em História (UFRGS). E-mail: mariomarceloneto@yahoo.com.br.

RESUMO

A partir do conceito de Latência Atômica o texto nos leva a refletir sobre a animação *Bob Esponja* (Nickelodeon, 1999 até os dias atuais) permitindo compreender como o trauma das bombas atômicas reaparece na cultura sem virar tema explícito. Latência é o intervalo entre estímulo e reação: um passado que se elabora antes de ganhar forma. No desenho, o gatilho declarado é individual (observação da vida marinha), mas a ambientação na Fenda do Biquíni funciona como rastro histórico, ativando memórias coletivas por detalhes, nomes e imagens. Mapas e montagens visuais reforçam a iconografia do clarão/explosão. Assim, a bomba retorna “fraca”: humor, cenário e toponímia. Isso permite ler a série como sintoma, não como denúncia direta.

PALVARAS CHAVE: Desenho Animado. Bomba Atômica; Bob Esponja

ABSTRACT

Drawing on the concept of Atomic Latency, the text proposes a reading of the animated series *SpongeBob SquarePants* (Nickelodeon, 1999–present) that clarifies how the trauma of the atomic bomb reemerges in culture without becoming an explicit subject. Latency designates the interval between stimulus and response: a past that is elaborated before it assumes a determinate form. While the series presents an avowedly individual trigger (the observation of marine life), its setting in Bikini Bottom operates as a historical residue, activating collective memory through names, visual cues, and minor iconographic details. Cartographic references and compositional juxtapositions reiterate the imagery of flash and explosion, reintroducing the bomb in an attenuated mode—through humor, *mise-en-scène*, and toponymy. On this basis, the series can be approached as a cultural symptom rather than a work of direct denunciation.

KEYWORDS: Animated Cartoon; Atomic Bomb; *SpongeBob SquarePants*

Stephen Hillenburg: trajetória profissional e chaves biográficas para pensar a “latência atômica” no Pacífico

Stephen McDannell Hillenburg nasceu em 21 de agosto de 1961, em Lawton (Oklahoma, EUA), e ainda bebê mudou-se com a família para Anaheim (Califórnia), onde cresceu relativamente próximo do litoral e de uma cultura popular marcada por praia, surfe e imaginário marinho. Esse contexto é decisivo para entender por que, desde cedo, sua formação oscilou entre dois polos: a curiosidade científica sobre o oceano e a inclinação para o desenho.

Em relatos biográficos e entrevistas aparece com frequência a influência dos documentários de Jacques Cousteau² na constituição desse interesse pelo “mundo subaquático” e, ainda na adolescência, Hillenburg iniciou práticas associadas ao mergulho (*snorkel* e, depois, mergulho autônomo). No plano interpretativo, esse dado importa menos como anedota e mais como uma evidência: a familiaridade com a experiência sensorial do submerso (luz filtrada, clarões, suspensão, ruído amortecido, profundidade) fornece um repertório imagético que pode ser reativado posteriormente na criação artística

² Os documentários de Jacques Cousteau que aparecerem como referência formativa circularam nos EUA em canais de grande alcance, o que torna plausível que Hillenburg (crescido na Califórnia) tenha tido contato com eles pela TV. *The Undersea World of Jacques Cousteau* estreou na televisão norte-americana pela ABC (08 jan. 1968) e resultou de um contrato com a emissora para a produção de especiais de uma hora, em faixa de ampla audiência (inclusive em horário noturno), o que favorecia a difusão doméstica desse imaginário oceânico (ABC, 1968–1976/77). Dentro desse ciclo, o episódio “Lagoon of Lost Ships” (14 maio 1971) — centrado no Pacífico (Truk Lagoon/Micronesia) — é exemplar de como a série traduzia espaços e ruínas de guerra em espetáculo subaquático televisivo. Depois, Cousteau também produziu filmes para a PBS (1977–1982), ampliando a circulação por TV pública, e mais tarde iniciou o ciclo *Rediscovery of the World* na rede de Ted Turner (WTBS/TBS, a partir de 1986), isto é, já no ecossistema do cabo/*superstation*. É nesse período “tardio” que o nuclear aparece como pauta, por exemplo em “Tahiti: Fire Waters” (1988), que associa Tahiti/Mururoa a testes nucleares subterrâneos. Além disso, há registro de circulação do tema na própria televisão francesa: uma reportagem exibida em 10 nov. 1988 (Antenne 2) usa imagens filmadas pela equipe Cousteau em Mururoa no contexto dos testes, mostrando como esse material também entrou no circuito midiático noticioso, para além do formato “documentário de natureza”.

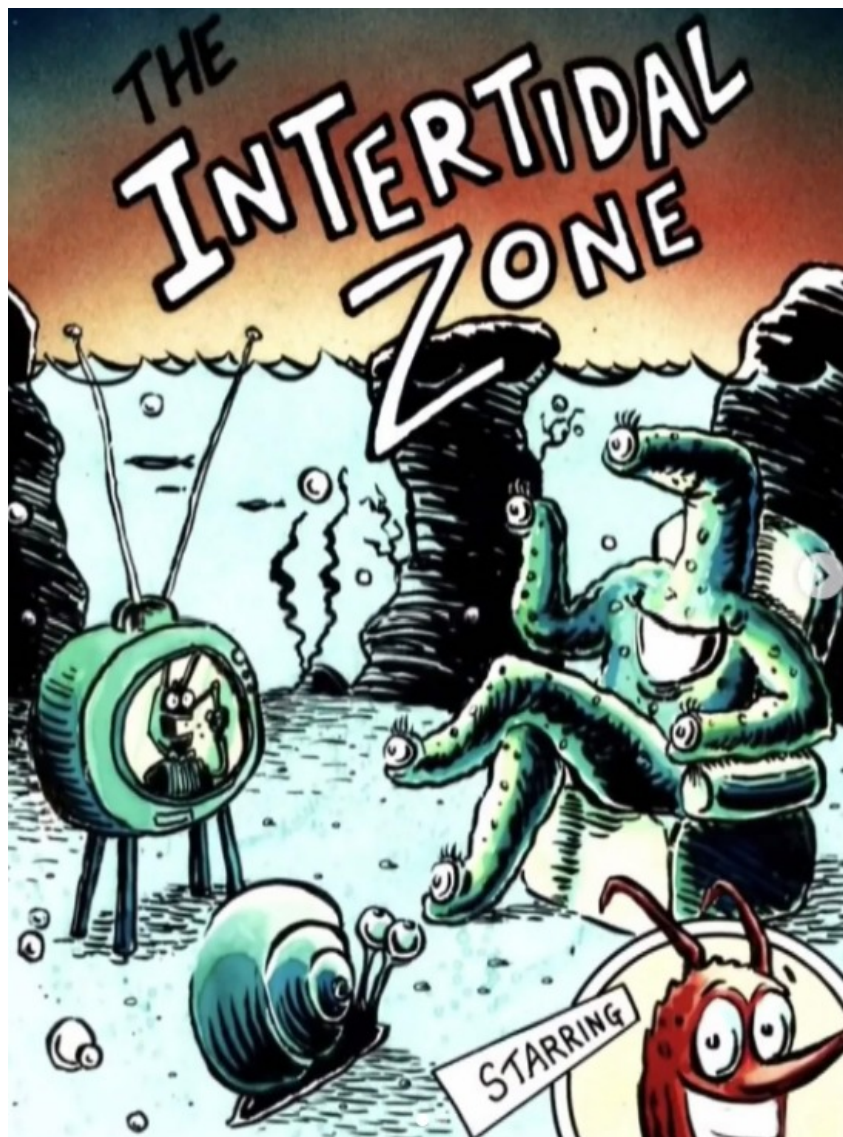
— inclusive quando o tema³ não é enunciado de modo explícito.

Em 1980, Hillenburg ingressou na Humboldt State University (Califórnia) e se formou em 1984 em uma área voltada a recursos naturais, com ênfase em recursos marinhos. Em registros biográficos (HEINTJES, 2012), vê-se também seu trânsito por disciplinas de arte durante a graduação, compondo uma espécie de formação híbrida (ciência e desenho). Esse traço é central: antes de “ser animador”, Hillenburg foi alguém treinado para observar, classificar e explicar ecossistemas costeiros.

Após a universidade, ele atuou no Orange County Marine Institute (mais tarde Ocean Institute, em Dana Point) como professor de biologia marinha, trabalhando com educação ambiental para públicos escolares. Nesse período, Hillenburg realizava atividades de campo com estudantes (por exemplo, exploração de poças de maré) e produzia materiais gráficos para ensinar vida marinha. É nesse contexto que surge “*The Intertidal Zone*”, uma história em quadrinhos didática criada para fins pedagógicos: o laboratório onde ele testa, ao mesmo tempo, a precisão “científica” (nomes, hábitos, ambientes) e o potencial narrativo dos organismos do litoral.

³ Vale lembrar que para Van Dijk (1980), tema é o sentido global de um texto: uma macroestrutura obtida por operações de sumarização que transformam vários enunciados em macroproposições, aquilo “de que trata” o discurso em nível dominante. Nessa chave, questões nucleares podem aparecer apenas como marcas locais (nome de lugar, ícone de explosão, gag visual), sem se converterem em tema global que organiza a narrativa; elas ficam como sinais pontuais que podem ser reconhecidos, mas não denotam a coerência principal do enredo.

Figura 1: Capa do zine *The Intertidal Zone* (Stephen Hillenburg, 1989).



Fonte: <https://archive.org/details/the-intertidal-zone-stephen-hillenburg/page/n1/mode/2up>

Esse momento é especialmente útil para pensarmos a associação entre a criação mais famosa de Hillenburg, o desenho Bob Esponja, e a questão nuclear, relacionada com o medo atômico, uma vez que delimita um ponto: a origem do universo de Bob Esponja está ligada a uma pedagogia do oceano e não a uma fantasia abstrata. A série futura transformará o litoral em “cidade” e o material educativo em comédia; ainda assim, a base observacional permanece como lastro.

Depois de alguns anos ensinando, Hillenburg decidiu migrar para a animação, ingressando no California Institute of the Arts (CalArts) e concluindo, em 1992, um MFA em animação experimental. No CalArts, produziu curtas autorais (como “*The Green Beret*” e “*Wormholes*”) que circularam em festivais e chamaram atenção pela inventividade formal. Aqui, há um ponto metodológico importante: a animação experimental, por definição, trabalha muito com metáfora visual, montagem, ritmo e formas “fracas” de narrar (sugestão, deslocamento, condensação), em vez de explicitação. Isso nos permite entender por que, mesmo quando a série incorpora elementos que podem ser lidos como rastros históricos (toponímia, iconografia de explosão, clarões), eles não precisam aparecer como tema explícito e elaborado. Em outras palavras, o uso de técnicas artísticas que possibilitam sugerir ideias sem explicitá-las é um dos princípios da animação experimental, segundo Taberham (2019).

No início dos anos 1990, Hillenburg entrou na indústria de animação televisiva ao trabalhar em *Rocko's Modern Life*, exercendo funções como *storyboard* e direção, e colaborando com escrita e desenvolvimento visual. Também teve participação em *Rugrats*, em tarefas de *storyboard* e escrita. Esse período costuma ser descrito como “escola do seriado”: timing cômico, estrutura de episódio, regras de produção, negociação entre criatividade e padrão industrial (Maltin, 1980). Há também elemento corporativo incluído aqui: a proporção de um trabalho em grupo, para uma grande produtora como a Nickelodeon, traz consigo características inescapáveis como a intervenção de superiores no material artístico (seja o roteiro, seja elementos estéticos), adaptar-se a uma construção coletiva, entre outros fatores.

Vale lembrar que, segundo Gitlin (1979), a televisão infantojuvenil é um ambiente em que conteúdos historicamente densos tendem a reaparecer de forma deslocada, como humor, cenário ou detalhe. Não é necessário “falar

explicitamente sobre” um trauma histórico para reinscrevê-lo como signo.

Entre meados dos anos 1990 e 1999, Hillenburg desenvolveu e vendeu à Nickelodeon o projeto que se tornaria *Sponge Bob SquarePants* (Bob Esponja). Da passagem de um material educativo (a história em quadrinhos *The Intertidal Zone*, praticamente um fanzine distribuído no Orange County Marine Institute) para um universo ficcional com cidade submarina, cotidiano urbano e humor *nonsense*. Nesse universo, a história se desenvolve no fundo do mar na fictícia região traduzida como Fenda do Biquíni (“*Bikini Bottom*”, no original).

O termo “*Bikini Bottom*” é uma marca toponímica que remete ao Atol de Bikini, conhecido como local de testes nucleares dos EUA no pós-guerra. Essa remissão, por si só, não prova intenção autoral de “denúncia” nem autoriza uma causalidade direta (“ele viu tal coisa ao mergulhar e então criou...”). O ponto mais sólido, academicamente, é outro: a série instala sua cidade sob o signo de um nome que carrega uma memória histórico-geopolítica do Pacífico e, assim, permite que a era nuclear retorne como “ambiente” e “rastros”, não necessariamente como tema.

A latência se manifesta, portanto, como permanência estrutural do acontecimento histórico na economia visual da série, e não como incapacidade de retorno da memória coletiva do trauma das bombas atômicas. A memória do teste nuclear dispensa a narração explícita porque sua eficácia se dá no plano da forma e da organização perceptiva, atuando como moldura silenciosa que orienta a interpretação do espectador. As recorrências de clarões e explosões, a eventual iconografia do cogumelo e o regime de visualidade subaquática, marcado por luz, choque e suspensão, inscrevem o passado como presença ativa na experiência sensível da obra, sem recorrer à rememoração direta ou a um bloqueio psíquico do retorno.

Segundo Neto (2022), latência é o tempo entre um estímulo e a reação, mas também um tempo de elaboração: algo ainda não “é” plenamente, porém já

está sendo preparado para emergir. Quando deslocamos isso para a cultura e para a história do trauma, a latência ajuda a nomear um mecanismo decisivo: certos acontecimentos coletivos não se encerram no instante em que ocorrem, porque parte deles é recalcada, dispersa, interditada ou simplesmente impossível de integrar de imediato à experiência comum; por isso, esses traumas coletivos retornam mais tarde, sob formas indiretas. É nesse ponto que entram os gatilhos. Eles podem ser individuais (uma imagem, um filme, uma lembrança, um lugar, um som) ou coletivos (uma crise geopolítica, um acidente nuclear, uma comemoração pública, uma mudança geracional, uma nova onda midiática), funcionando como estímulos que “ativam” o que estava submerso e fazem o passado reaparecer como reação tardia. Essa reação não precisa vir como lembrança clara: ela pode vir como fala, gesto, humor, elementos visuais (estéticos), medo difuso, ou como escolhas narrativas e simbólicas que aparentam ser naturais.

No caso da latência atômica, o “evento-referência” é o trauma histórico das bombas e a nuclearidade como legado estético e simbólico: ela pode ficar fora do tema explícito, mas continuar operando como rastro, reaparecendo quando algum gatilho torna necessário “dar forma” ao que estava recalcado (NETO, 2022). Esse retorno pode ocorrer tanto em discursos e tematizações (formas de narrar o perigo, ameaça, fim do mundo, culpa, redenção) quanto em elementos estéticos que condensam o trauma. Um exemplo didático é a diferença entre dois regimes de imagem: de longe, o cogumelo atômico pode funcionar como signo “frio” de poder, demonstração tecnológica, espetáculo distante; por dentro, o brilho de mil sóis remete ao clarão que cega, à desintegração do cotidiano, à dor e à destruição imediata — não é “símbolo”, é vivência-limite. A latência, aqui, é justamente o tempo e o processo que transformam um passado traumático em reaparições parciais: ele pode voltar como “partes sem todo”, como micronarrativas e fragmentos afetivos que não

recompõem a totalidade do acontecido (ASSMANN, 2011), e por isso se aproximam de uma lembrança falha, tensionada pela aporia da fidedignidade e pela lógica do esquecimento que convive com a memória (RICOEUR, 2007). Em outras palavras: a latência não é “uso” livre do passado, mas a forma como um trauma coletivo, mediado socialmente e recalcado em camadas psíquicas e culturais, demora a se manifestar e, quando se manifesta, o faz em sintomas narrativos e estéticos que parecem menores, mas carregam o peso do que não pôde ser plenamente lembrado no tempo do acontecimento (NETO, 2022).

Com o sucesso global, Hillenburg permaneceu como figura central do projeto, e seu envolvimento variou ao longo do tempo. Após o primeiro longa (2004), ele se afastou do comando cotidiano da série, mantendo funções executivas e retornando em momentos-chave, como no segundo filme (2015). Esse movimento é compatível com trajetórias de criadores em grandes franquias: a obra cresce industrialmente, mas o “selo” do criador permanece como referência simbólica, inclusive para leituras interpretativas que buscam rastrear camadas históricas “abaixo” do humor.

Quando um universo ficcional com marcas históricas latentes (como a toponímia de Bikini) vira megafranquia, a memória histórica passa a circular massivamente em formatos aparentemente “despolitizados”, o que muda o modo como a cultura popular reinscreve traumas e conflitos. É importante manter uma distinção: a análise da biografia de Hillenburg aponta-o como educador marinho e alguém ligado a práticas de mergulho e observação costeira; isso não equivale a uma prova de que ele tenha intencionalmente “codificado” os testes nucleares do Pacífico como tema. Sendo assim, meu principal argumento neste texto é entender como as referências a bomba atômica indiretamente, recalcadas no inconsciente coletivo, reaparecem de forma difusa em representações estéticas ou em discursos narrativos.

A trajetória profissional de Hillenburg torna plausível que ele tenha

sensibilidade para ecologias, rastros e imaginários do oceano; e a escolha do nome *Bikini Bottom* abre uma via consistente para pensar relações entre cultura popular, memória histórica e latência nuclear, mesmo quando a narrativa se recusa a tematizar o trauma.

Bob Esponja: do mundo marinho ao mundo atômico

Bob Esponja, a animação, foi produzida através de uma cadeia global de produção, na qual o eixo criativo, financeiro e das patentes fiquem nos Estados Unidos. Para “desmontar” a cadeia de produção precisamos entender as duas pontas que operam de forma complementar. De um lado está a engrenagem criativa e editorial sediada nos Estados Unidos (a Nickelodeon/estúdio responsável pelo programa, com sua equipe de roteiristas, *storyboard artists*, direção e supervisão criativa); do outro, um estúdio de serviço de animação na Coreia do Sul (Rough Draft Korea), contratado para executar uma parcela intensiva do trabalho material de animação, dentro de prazos industriais e custos compatíveis com uma série televisiva de longa duração (HEINTJES, 2012).

Em termos mais explícitos, a terceirização não acontece com relação a roteiro e *storyboard*, pois o *storyboard* e o roteiro são justamente o coração da estrutura narrativa e escrita visual do desenho: o que se terceiriza, em regra, é o salto que vai do episódio já concebido e aprovado em *storyboard/animatic* (com *timing* e intenções dramáticas estabilizadas) para a animação finalizada quadro a quadro, com limpeza de traço, volumes consistentes, cor, e entrega de material pronto para ser editado e sonorizado (HEINTJES, 2012). Em síntese, terceiriza-se a parte operária, manufatureira, da animação, considerando-a inferior, de menor prestígio (e valor, no sentido de remuneração dos profissionais envolvidos) e valoriza-se financeiramente e nominalmente a

criação visual e narrativa da história, sendo nominados apenas os roteiristas, diretores, criadores do *storyboards*, mas se coloca no anonimato uma infinidade de sul-coreanos que arduamente se dedicam a realizar boa parte do trabalho. Esse anonimato facilita para considerá-los não cocriadores, serem mal remunerados e descartáveis nesse processo.

O caso de Bob Esponja é exemplar porque, segundo o relato dos próprios profissionais, o trabalho nasce num ambiente de criação muito “autoral” e *storyboard-driven*: a equipe desenvolve o episódio visualmente, lapida ritmo cômico e soluções de encenação no desenho, e só então encaminha material suficientemente “fechado” para que a etapa de animação não se torne um telefone sem fio caro e lento (HEINTJES, 2012). Um trecho particularmente revelador desse mecanismo aparece quando a equipe comenta o risco de “perder na tradução” ao mandar orientações pouco precisas “para a Coreia do Sul”, o que elevaria custos; a solução, nesse caso, foi concentrar em Los Angeles o *layout* final com poses-chave aprovadas pela supervisão local e, só depois, enviar para a Rough Draft executar a animação (HEINTJES, 2012). Esse detalhe importa porque esclarece a hierarquia do processo: o “controle” de composição, *acting* e intenção cômica permanece com a equipe criativa estadunidense, enquanto a Coreia do Sul entra como braço industrial altamente especializado que transforma decisões criativas já tomadas em movimento animado consistente e reproduzível em escala (HEINTJES, 2012).

É nesse ponto que faz sentido explicar “por que a Coreia do Sul?” sem cair em simplificações. A terceirização para estúdios sul-coreanos se consolidou historicamente na animação televisiva por um conjunto de fatores: custo relativo do trabalho, disponibilidade de mão de obra treinada, capacidade de atender grandes volumes sob prazos agressivos e padronização técnica

(inclusive com *pipelines digitais*⁴), isto é, uma infraestrutura industrial que permite transformar um *storyboard* aprovado em centenas de planos animados, com repetibilidade e controle de qualidade suficientes para televisão (LEE, 2011).

É neste momento de construção da animação, no final da década de 1990, que Stephen Hillenburg constrói os cenários, enredos e complexifica seus personagens. Neste contexto, como aponta Chakrabarty (2021), o mundo está passando por uma onda ecológica, em que eventos para discutir o impacto do ser humano no ambiente são cada vez mais constantes. Bob Esponja representa a vida marinha, sua relação entre seres humanos e animais é um conflito constante, seja com pescadores e seus anzóis, seja com o lixo jogado ao mar, ou os navios afundados. A narrativa da animação se passa em um cenário propício para discutir a pauta ecológica e, ao mesmo tempo, justificar o antropomorfismo dos personagens.

Todos os personagens desta animação vivem no fundo do mar, são seres marinhos um tanto quanto antropomórficos, normalmente acrescidos de pernas e bocas. Vê-se mexilhão, caracol, caranguejo, peixes variados, esponjas e assim por diante. Como forma de ampliar o humor, investindo no humor físico – como aponta Hillenburg em entrevista a Tom Heintjes (2012) – o personagem principal, ao contrário de sua história em quadrinhos é uma esponja de lavar louças que contrasta com a fauna marinha e vive no fundo mar.

Viver na Fenda do Biquíni, explicita a recorrência de Hillenburg a essa referencialidade do Atol de Bikini por relações pessoais (estudos sobre animais marinhos do Pacífico, viagens e surfs em praias do pacífico e afins). Porém, é preciso lembrar que na década de 1990, junto dos movimentos ecológicos,

⁴ Pipelines digitais, na animação, são o fluxo de trabalho padronizado que organiza a passagem de um episódio por etapas como *storyboard*, *layout*, animação, cor, composição e render, usando ferramentas e formatos digitais compatíveis. A ideia é garantir consistência técnica entre equipes, facilitar revisões e controle de versões, e permitir produção em escala com prazos rígidos, mesmo com estúdios em países diferentes.

surgiram movimentos antinucleares, sobretudo na Oceania pautando o perigo da radiação e lixo nuclear naquela região para o meio ambiente (CARTER, 2014), sobretudo com a crescente preocupação com o lixo nuclear da região, cada vez mais evidente nocividade causada pelo Domo de Runit, o qual até os dias atuais representa um impasse entre os EUA e população da região afetada diretamente pela exposição a matérias fruto de lixo radioativo mal armazenado.

A latência da nuclearidade se faz presente quando ao escolher o lugar onde a história irá decorrer, Hillenburg opta por conceituá-lo e classificá-lo numa região onde a fauna marinha foi completamente atingida, a água (do mar) contaminada da região não podia servir para a vida aquática, muito menos para alimentação humana (Carter, 2014). Ao nomear como “Fenda do Biquíni” o criador de Bob Esponja recoloca no espaço público um elemento esquecido na pauta cotidiana: o efeito da radiação, podendo criar inclusive seres mutantes no fundo do oceano. Essa brincadeira, que tem certo tom de inspiração em Godzilla (um ser que surge do fundo do mar devido à radiação) permite entender que a bomba atômica, quando se trata de assuntos relacionados a capacidade do ser humano em destruir seu habitat natural, acaba retornando. Mesmo que a narrativa não esteja relacionada com a bomba atômica em si, a estética construída por Hillenburg é extremamente ligada a essa latência. A partir da perspectiva do cogumelo atômico, acredita-se que embaixo do cogumelo vivam seres mutantes, outras espécies exóticas surgem como uma esponja de louças com calças e seus amigos para viver abaixo de um atol onde foram realizados diversos testes nucleares.

Bob Esponja e a “Latência Atômica”: quando a representação da bomba atômica é “fraca”

O conceito de Latência Atômica ajuda a pensar como o trauma nuclear

reaparece na cultura de modo indireto, deslocado e, muitas vezes, quase imperceptível. A base da ideia está na própria noção de latência como um tempo de elaboração antes da manifestação: tanto como “período durante o qual algo se desenvolve antes de assumir existência efetiva⁵” quanto como o intervalo entre estímulo e reação (o “tempo de reação”). Em outras palavras: algo acontece, mas seu sentido pleno - ou sua forma cultural - não emerge imediatamente; ele retorna depois, emergindo através de gatilhos, eventos de origem individual ou coletivos que trazem à tona os traumas recalcados no inconsciente coletivo.

É justamente aí que Bob Esponja se torna um caso exemplar. Nesse arcabouço teórico, o retorno tardio do trauma opera por vias como recalque, inconsciente coletivo, representações fracas e micronarrativas, acionadas por gatilhos que podem ser individuais ou coletivos (ASSMAN, 2011). A força do desenho não está em “denunciar a bomba” de forma direta, mas em mostrar como um imaginário histórico pode sobreviver em detalhes pequenos, espalhados e naturalizados, ou em sinais que passam como cenário, piada visual, nome de lugar ou simples atmosfera.

Neste sentido, Bob Esponja (1999) é entendido como uma variação em que o gatilho declarado é individual: a observação de animais marinhos no Pacífico por Steve Hillenburg. Ou seja, a motivação explícita não precisa ser “a bomba”. Ao mesmo tempo, porém, a série se passa na Fenda do Biquíni, um elemento diegético que funciona como marca cultural ambígua: inocente para quem acompanha apenas a comédia, mas carregado de memória para quem reconhece a referência histórica que o nome convoca. É aqui que a latência atômica fica mais reveladora: o trauma não aparece como tema central; ele aparece como toponímia (um nome), como eco (uma lembrança que pode ou

⁵ OXFORD LANGUAGES. Latência. In: GOOGLE. Dicionário. s.l., s.d. Disponível em: <<https://www.google.com/search?q=lat%C3%Aancia+dicion%C3%A1rio>>. Acesso em: 17 dez. 2025.

não ser ativada) e como rastro.

Esse mecanismo se intensifica quando a análise observa o uso de imagens que aproximam o universo do desenho de uma iconografia reconhecível do imaginário nuclear, como o clarão e a forma do “cogumelo”. A operação cultural aqui é típica das representações fracas: a bomba reaparece “desarmada”, convertida em estética leve, em *gag*⁶ e ainda assim reaparece. E justamente por ser “fraca, indireta, subjetivo, é que ela é eficiente: atravessa públicos, épocas e sensibilidades sem exigir luto, sem exigir elaboração consciente, tornando a repetição deste trauma coletivo uma constante, porém, no caso de Bob Esponja algo que se naturaliza e se torna consumível a um gigantesco número de pessoas. Ela permanece ali como fundo do mundo.

Por isso, em Bob Esponja, a latência atômica não é “mensagem escondida” nem “intenção secreta do autor”. Ela funciona como memória cultural automática: um trauma histórico que, ao longo do tempo, vai sendo deslocado para zonas de baixa intensidade — humor, infantilização, cenário e nomes — até virar parte do repertório comum. O resultado é paradoxal: um universo subaquático marcado pela inocência pode carregar, sem conflito aparente, uma das assinaturas simbólicas mais pesadas do século XX. A bomba continua presente não como narrativa principal, mas como latência: um passado que não passa completamente, reaparecendo como detalhe, como forma e como ruído de fundo.

Quando a série Bob Esponja recorre ao léxico e às imagens “atômicas”, ela costuma operar com duas funções narrativas bem reconhecíveis: a primeira é a da hipérbole cômica (um conflito miúdo que, por montagem e exagero visual, “vira” catástrofe absoluta); a segunda é a da metáfora instantânea de risco e contaminação (radiação, detonação, “surto”), usada como atalho

⁶ Termo da comédia (muito usado em animação) que significa piada visual ou cômica curta, normalmente baseada em timing e exagero – em quadro rápido, em efeito.

semântico para produzir pânico, urgência ou absurdo. O interessante, do ponto de vista analítico, é que essa gramática nuclear não aparece como comentário político direto, e sim como um repertório cultural já estabilizado – muito mais próximo do “sinal” (*mushroom cloud, atomic bomb, nuclear detonation*) do que de uma discussão sobre guerra, Estado ou tecnologia. Isso permite que as referências circulem com naturalidade entre *gag* visual, fala solta e inserções de “apocalipse” como piada, criando um efeito de latência: a bomba existe como imaginário pronto para emergir, mesmo quando a trama está falando de medos banais, vaidades ou obsessões domésticas. O trauma recalcado no inconsciente coletivo volta a emergir, como afirma Jung (2000).

Ver para crer: uma análise empírica da latência atômica em Bob Esponja

Por se tratar de uma análise de um desenho animado, portanto um produto audiovisual, ofereço aos leitores uma forma de compreender melhor aquilo que estou analisando. Desta forma, no link que está na nota de rodapé a seguir constam todos os trechos analisados dos episódios, dipostos em uma playsit, cortados naquela minutagem desejada e postados no *YouTube* com *link* privado⁷, pois não há intuito de realizar pirataria ou até mesmo ferir *copyright*, mas sim observando a licença acadêmica de analisar obras da cultura pop e permitindo aos leitores compreender os elementos sonoros e visuais que compõem a análise.

No episódio “Jellyfishing” (“Caçando água-viva”, em português), exibido em 31 de julho de 1999, com roteiro creditado a Steve Fonti, Chris Mitchell, Peter Burns e Tim Hill, no período em que Hillenburg era atuante no processo criativo cotidiano da animação, e é neste contexto que a aparição do

⁷ Disponível em:

<<https://www.youtube.com/playlist?list=PL029S9lBkRmtf74c0fc0l3U3ezieXFzsW>>

signo nuclear é estético e instantâneo: depois de uma queda acidentada, “imediatamente uma explosão atômica aparece” como *gag* de impacto, substituindo qualquer lógica realista por uma solução-cartum que comunica dor e destruição em um único ícone.

Figura 2: Cogumelo atômico: à direita, em *Bob Esponja*; à esquerda, Nagasaki (1945).



Fonte: BOB ESPONJA, Caçando água Viva. Temp. 1., EP.03, 00:03:52-00:03:55

Vale ressaltar que o signo de bomba ser um cogumelo não identificaria, por si só, com o signo da latência nuclear se manifestando, mas ele funciona como abreviação máxima da ideia de dano extremo, sem que a série precise justificar causas ou consequências. Já em “Dying for Pie” (em tradução “Morrendo por uma torta”), exibido em 27 de janeiro de 2001 e escrito por Aaron Springer, C.H. Greenblatt e Merriwether Williams, o motivo nuclear entra pela via da nuclearidade a partir da entrega de um presente e da ansiedade do tempo correndo. A narrativa arma a tensão do inevitável (a bomba “dentro” do cotidiano, mascarada por um gesto de coleguismo forçado) e, no clímax, amplifica a escala do evento. Em leituras de fãs e guias de episódio, a explosão final é descrita como realizada com inserção de filmagem em live-action de teste nuclear—identificada especificamente como material associado à Operação Crossroads—o que é significativo porque desloca o

desenho, por segundos, do regime cartunesco para o registro documental do sublime destrutivo: a piada vira arquivo, e o arquivo vira piada, uma fricção potente para qualquer análise de “trauma cultural” em linguagem pop.

Figura 3: Bob Esponja e o Atol de Bikini



Fonte: BOB ESPONJA, Morrendo por uma torta.Temp. 2.,
EP.24, 00:09:32-00:10:01

Este episódio narra, como de costume, cenas antípodas entre Bob Esponja e sua inocência e bondade extrema contrastando com a ganância do dono da lanchonete em que trabalha, o Sr. Siriguejo, e seu mal-humorado colega de trabalho e vizinho, o Lula Molusco. Porém, no final deste episódio, depois de comer uma torta com explosivos, Bob Esponja explode. A explosão é representada pelas imagens reais da explosão no Atol de Bikini em 1946 na chamada “Operação Crossroads”.

No fotograma, a série insere a gravação oficial de um teste nuclear no Pacífico, fazendo a explosão “real” funcionar como detalhe estético dentro do humor. Isso evidencia a latência da nuclearidade: o trauma atômico não precisa virar um tema formalizado e verbalizado, pois reaparece como micronarrativa fragmentária, acionada por gatilhos que reativam imagens recalcadas no inconsciente coletivo. Ainda assim, como lembra LaCapra (2005), esses eventos

podem retornar em formas deslocadas e “sublimes”, incapazes de dar conta da complexidade do horror. Por ser também uma memória global (ZWIGENBERG, 2014), a bomba volta em diferentes contextos como um evento-limite-possível — um passado que não passa, reemergindo como rastro no presente (HUYSEN, 2014). “*Just One Bite*” (“Só uma mordida”, em português – 5 de outubro de 2001), é outro episódio em a referência explode literalmente na tela: no instante em que a fala do Lula Molusco vira repulsa agressiva, os olhos de Bob Esponja viram “cogumelos atômicos”.

Figura 4: Olhos atômicos



Fonte: BOB ESPONJA, Só uma mordida. Temp. 3., EP.03, 00:02:35-00:02:37

A questão nuclear não é tema do enredo, mas um efeito estético que traduz a intensidade afetiva em um frame. Já em “*The Krusty Plate*” (“O Prato Cascudo”, em português - 1º de agosto de 2007), a lógica do exagero cresce até o ponto em que a catástrofe cômica, na qual Bob Esponja tenta com todos os tipos de armas possíveis limpar uma sujeira do prato e não consegue, com o desfecho insistindo que a última escolha é uma arma e que a explosão é “do tamanho de uma bomba atômica”. Aqui a latência nuclear funciona como imagem-limite para dar forma ao excesso.

Figura 5: A raiva atômica



Fonte: BOB ESPONJA, Temp. 5., EP.89a, 00:02:55-00:03:41

Em “*Sand Castles in the Sand*” (“Castelos de areia na areia”, em português – 16 de março de 2009), o nuclear entra como arma explícita no brincar: Patrick “solta uma bomba atômica” sobre o castelo de Bob Esponja, e a destruição é tratada como se a disputa infantil tivesse escalado para guerra total, e, novamente, recorrendo a imagem do cogumelo atômico como elemento disruptivo para simbolizar a destruição total, o evento-limite (LACAPRA, 2005).

Figura 6: Cogumelo atômico, novamente 5min e 5s



Fonte: BOB ESPONJA, Castelos de Areia na Areia. Temp. 6., EP.21, 00:05:05-00:05:08

É o exemplo mais direto de “bomba” como objeto dramático. Em “*Frozen Face-Off*” (“Confronto Gelado”, em português – 15 de julho de 2011) existe um diálogo em que o personagem Plâncton quer descobrir o segredo o hambúrguer de siri trancado no cofre, e, como uma hipérbole humorística, o exagero para atingir seu objetivo é representado pelo uso de armamento pesado e o personagem diz: “Já chega, escuta aqui cofre, vou esparramar seu conteúdo

nem que eu tenha que te destruir... Pedaco por pedaco, molécula por molécula, átomo por átomo. Oh ow... Ai, ow..., com certeza o cofre não sobreviveu a detonação nuclear” (BOB ESPONJA, Confronto Gelado, Temp. 8., EP.4, 00:16:25-00:17:02). Tal frase (que o original em inglês mantém sentido similar) é acompanhada, novamente, logo na sequência do episódio, pelo uso dos frames da explosão real capturada do teste nuclear de 1946 feito pelos EUA no Atol de Bikini. E, finalizando, em um dos casos mais explícitos, temos “Shopping List” (“Lista de compras”, em português) 24 de setembro de 2018), episódio em que a série usa o recurso de tela dentro da tela: o monitor do Plâncton mostra um “*atomic outbreak*”, enquanto a fala empurra o sentido para apocalipse total.

Figura 7: Cogumelo atômico versão digital 00:45min



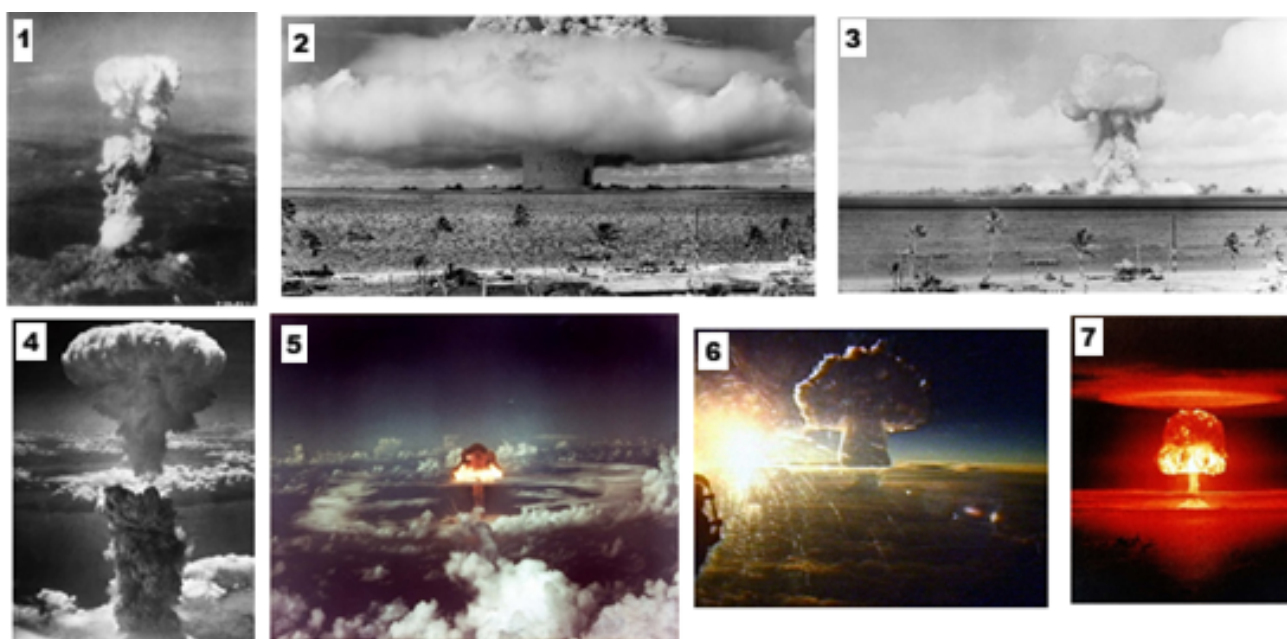
Fonte: BOB ESPONJA, Lista de compras. Temp. 11., EP.19, 00:00:45-00:00:49

A referência é visual e imediata, como um “painel” de catástrofe. No conjunto, nesses episódios a latência atômica não fica só como palavra ou comparação abstrata: ele vira imagem, dispositivo gráfico, explosão ou arma, aparecendo como atalho visual para representar o absoluto (raiva máxima, destruição total, fim-do-mundo), sem que para isso precise-se remeter ao ocorrido no Japão de 1945.

Conclusão

Em síntese, *Bob Esponja* permite observar com nitidez como a Latência Atômica se configura na cultura pop: o trauma nuclear não precisa reaparecer como tema para continuar ativo como moldura, vocabulário e atalho visual. A toponímia de *Bikini Bottom* funciona como rastro histórico que reconfigura o espaço narrativo sem exigir explicação, enquanto o repertório de clarões, explosões e “apocalipses” circula como gramática pronta para significar o absoluto – dor extrema, raiva súbita, contaminação, destruição total. Quando a série torna isso empírico em episódios específicos, a bomba deixa de ser apenas um fundo semântico e passa a emergir como imagem, objeto ou dispositivo gráfico, evidenciando que a memória da era nuclear já está suficientemente sedimentada para ser acionada em *gags* e hipérboles.

Figura 8: (1) Little Boy (Hiroshima, 1945); (2) Teste Baker (Atol de Bikini, 1946); (3) Teste Able (Atol de Bikini, 1946); (4) Nagasaki (1945); (5) Ivy King Bomb (Nevada, 1945); (6) Tsar Bomb (Nova Zembla, Círculo Polar Ártico); (7) Teste Castle Romeo (Atol de Bikini, 1954)



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Nuvem_de_cogumelo#/media/

Na imagem acima podemos perceber como o elemento estético, cogumelo atômico, ele é forte, sobretudo na região do Atol de Bikini. Não é atoa o nome Fenda do Biquini. Menos coincidência o constante uso de imagens de cogumelos atômicos e referências a testes nucleares como sinônimo de grande poder e destruição. No entanto, preciso reforçar que a ideia central deste texto não é dizer que Bob Esponja quis falar sobre a bomba atômica, pelo contrário. O objetivo maior foi mostrar como um desenho *nonsense* e infantil, com foco em humor a partir de hipérboles, não consegue fugir da latência atômica a partir de um gatilho individual (a ligação de Hillenburg com o Oceano Pacífico e o Atol de Bikini) e o despertar para o gatilho estético do cogumelo atômico.

Pode-se dizer, com razão, que falar da nuclearidade (tudo aquilo que envolve arma e energia nuclear), ou até mesmo de cogumelo de nuvens não precisa remeter diretamente a bomba atômica (podem se formar cogumelos parecidos com gases expelido por vulcões). No entanto, o evento-limite é sempre as bombas atômicas de Hiroshima e Nagasaki, aquelas que, ironicamente, como podemos ver acima, são as que esteticamente as fotos não conseguiram uma plasticidade obtida nos testes nucleares das décadas seguintes. Desta forma, falar de bomba atômica torna-se algo distante, confuso, difícil, até mesmo complexo. O trauma dela é coletivo, mesmo sem saber muito bem, sabe-se que é algo profundo, chocante, marcante, poderoso, e o retorno deste tema ao discurso veiculado na animação Bob Esponja nos permite entender o funcionamento subjetivo, mas marcante, da latência atômica, que de forma bem complexa permite a crianças (consumidoras ideias da animação) entenderem que o cogumelo atômico representa poder, mas também ignora suas vítimas, afinal, quem vê o cogumelo, certamente não está embaixo dele sofrendo as dores advindas da bomba.

Ao mesmo tempo, o argumento não depende de atribuir a Hillenburg

uma “intenção secreta” de denúncia. O que se sustenta, com mais rigor, é outra coisa: uma franquia global, produzida por uma engrenagem industrial e consumida em escala massiva, pode transportar resíduos históricos em formas fracas — nomes, cenários, comparações, efeitos — que naturalizam e tornam “consumível” um imaginário traumático. Ler Bob Esponja por essa chave é, portanto, tratar o desenho como sintoma cultural: um lugar onde o passado não desaparece, mas retorna deslocado, cômico e banal, confirmando que, mesmo sob “cogumelos” e “calças quadradas”, a era atômica continua a assombrar a visualidade contemporânea.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASSMANN, Aleida. **Cultural Memory and Western Civilization: Functions, Media, Archives**. Cambridge: Cambridge University Press, 2011.

CAÇA ÀS ÁGUAS-VIVAS (JELLYFISHING). In: BOB ESPONJA CALÇA-QUADRADA. Temporada 1, episódio 3a. Nickelodeon, 31 jul. 1999.

CARTER, April. **Peace Movements: International Protest and World Politics Since 1945**. New York: Routledge, 2014.

CASTELOS DE AREIA NA AREIA (SAND CASTLES IN THE SAND). **Bob Esponja Calça-Quadrada**. Temporada 6, episódio 21a. Nickelodeon, 16 mar. 2009.

CHAKRABARTY, Dipesh. **The Climate of History in a Planetary Age**. Chicago: The University of Chicago Press, 2021.

FROZEN FACE-OFF. In: BOB ESPONJA CALÇA-QUADRADA. Temporada 8, episódio 4. Nickelodeon, 15 jul. 2011.

GITLIN, Todd. **Prime Time Ideology: The Hegemonic Process in Television Entertainment**. *Social Problems*, v. 26, n. 3, p. 251–266, 1979. DOI: 10.2307/800451.

HEINTJES, Tom. **The Oral History of SpongeBob SquarePants**. Hogan's Alley (Hoganmag), 21 set. 2012. Disponível em: <<https://www.hoganmag.com/blog/the-oral-history-of-spongebob-squarepants>>. Acesso em: 16 dez. 2025.

HUYSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis: Vozes, 2000.

LACAPRA, Dominick. **Escribir la historia, escribir el trauma**. Buenos Aires: Nueva Visión, 2005.

LEE, Joonkoo. **Animating Globalization and Development: The South Korean Animation Industry in Historical-Comparative Perspective**. 2011. Tese (Doutorado em Sociologia) – Duke University, Durham, 2011. Disponível em: <<https://dukespace.lib.duke.edu/bitstreams/1a612c86-eb1a-4030-b895-c510e384e880/download>>. Acesso em: 16 dez. 2025.

LISTA DE COMPRAS (SHOPPING LIST). In: Bob Esponja Calça-Quadrada. Temporada 11, episódio 19b. Nickelodeon, 24 set. 2018.

MALTIN, Leonard. **Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons**. New York: McGraw-Hill, 1980.

MORRENDO POR UMA TORTA (DYING FOR PIE). In: Bob Esponja Calça-Quadrada. Temporada 2, episódio 24a. Nickelodeon, 27 jan. 2001.

NETO, Mario Marcello. **O brilho de mil sóis: história, memória e esquecimento sobre a bomba atômica nos Estados Unidos e no Japão**. Vitória: Milfontes, 2022.

RICOEUR, Paul. **A memória, a história, o esquecimento**. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2007.

O PRATO do Seu Siriguejo (The Krusty Plate). In: Bob Esponja Calça-Quadrada. Estados Unidos: Nickelodeon, 1 ago. 2007. Temporada 5, episódio 89a.

SÓ UMA mordida (Just One Bite). In: Bob Esponja Calça-Quadrada. Estados

Unidos: Nickelodeon, 5 out. 2001. Temporada 3, episódio 3a.

TABERHAM, Paul. **It is Alive if You Are: Defining Experimental Animation.**
In: HARRIS, Miriam; HUSBANDS, Lilly; TABERHAM, Paul (org.).
Experimental Animation: From Analogue to Digital. Abingdon: Routledge,
2019, p. 17-36.

VAN DIJK, Teun A. **Macrostructures: an interdisciplinary study of global
structures in discourse, interaction, and cognition.** Hillsdale, NJ: Lawrence
Erlbaum Associates, 1980.

ZWIGENBERG, Ran. **Hiroshima: The Origins of Global Memory Culture.**
Cambridge: Cambridge University Press, 2014.