

CHARGES E CIBERCULTURA: DESAFIOS E (IN)DEFINIÇÕES DE UM GÊNERO¹

Marcelo Rodrigo da Silva²; Renato Ítalo da Silva³

O presente estudo pretende desenvolver uma discussão reflexiva e teórica sobre o que se pode definir como charge na contemporaneidade; que elementos podem caracterizar sua linguagem e que manifestações podem se enquadrar nessa definição. O cibercultura e a telemática ampliaram as possibilidades de combinações entre esquemas cognitivos e linguísticos no interior das narrativas das charges e permitiram a ocorrência do vasto repertório de fenômenos que podem ser verificados na internet. Entretanto, a velocidade com que as tecnicidades (MARTÍN-BARBERO, 2006) se aprimoram e são experimentadas estimula a incidência de uma multiplicidade de práticas de produção que acabam não recebendo a devida atenção e reflexão sobre suas processualidades e também sobre seus reflexos no campo da Comunicação.

Desde os primeiros esforços teóricos no sentido de conceituar e definir a estrutura e a linguagem das charges foi percebido o caráter híbrido de seu formato, que transitava entre a Arte, o Entretenimento, a Literatura e o Jornalismo – mais especificamente o Jornalismo Opinativo (MELO, 1983). A observação e descrição de suas manifestações no suporte impresso forneceram os primeiros direcionamentos que resultaram no delineamento de um conjunto de normas e características padrão que passaram a traduzir o conceito de charge e serviram para unificar sob uma mesma categorização as práticas de produção que apresentavam estrutura e linguagem semelhantes.

Entretanto, o ciberespaço (LÉVY, 1996 e 1999; VILCHES, 2003) despontou como ambiente de potencialidades múltiplas que rapidamente foram exploradas e permitiram transformações determinantes na estrutura e linguagem das charges. A conversão para o ambiente virtual, que inicialmente se limitou à reprodução digital das peças impressas,

¹. Artigo apresentado ao Eixo Temático 17 – Arte / Entretenimento / Práticas de produção e consumo online do IX Simpósio Nacional da ABCiber.

². É Doutorando em Estudos da Mídia (PPgEM/UFRN) com bolsa CAPES; membro do Grupo de Pesquisa PRAGMA (CNPq) e da Rede AMLAT. É mestre em Literatura e Interculturalidade (PPGLI/UEPB). E-mail: prof.marcelorodrigo@gmail.com

³. É Pós-Graduado em Advocacia Trabalhista, Bacharel em Direito (Faculdade de Ciências e Tecnologias Mater Christi) e Engenheiro de Alimentos em grau de Tecnólogo (IFCE). E-mail: essamarcadesign@gmail.com

mantendo a mesma estrutura e linguagem, como é comum em um processo de remediação (BOLTER & GRUSIN, 1998), brevemente encontrou um caminho novo, atraente e promissor de experimentações em seus processos criativos que, paulatinamente, passou a agregar mais propriedades multissensoriais (PEREIRA, 2009) em suas práticas de produção.

Do modelo tradicional composto por desenhos e texto, surgiram os desenhos auxiliados por computação gráfica. A partir de então a utilização dos softwares gráficos permitiram o que pode ser considerada a mudança mais marcante na estrutura e linguagem das charges: a inclusão das imagens em movimento (BARBOSA JÚNIOR, 2005) e do som, numa sequência temporal perecível⁴. As experimentações mais recentes também já fazem uso de softwares responsivos, que permitem o emprego do recurso da interatividade, por meio da qual o espectador pode interferir na narrativa.

No transcurso dessas transformações é possível verificar entre as diversas produções identificadas como charges, veiculadas na internet, a influência da linguagem de outros formatos midiáticos, como é o caso dos desenhos animados, do videoclipe, dos filmes em 3D e, mais recentemente, dos games. E é justamente sobre essa influência que se concentra a preocupação maior do presente estudo.

Até que ponto as transformações na estrutura e linguagem interferem no estatuto do que é conceituado como charge? Esses fenômenos atestam a conformação de novos gêneros discursivos ou apenas variações técnicas, estéticas e linguísticas de um mesmo gênero? Se se tratar apenas de variações de um mesmo gênero, que características basilares estariam subjacentes a todas essas transformações e assegurariam o enquadramento das múltiplas produções em um conceito unificado – mas suficientemente flexível – de charge?

Essa discussão é desafiadora e exige tempo e espaço que, logicamente, não serão suficientes para abarcá-la com profundidade neste texto. Mesmo assim, pretende-se, ainda que em caráter inicial e propositivo, apontar os caminhos possíveis para a compreensão dos fenômenos verificados atualmente e pensar seus reflexos e tensionamentos perante os conceitos e definições até aqui consolidados no campo da Comunicação.

Esse intuito justifica-se pelo anseio de identificar as necessidades e demandas por atualização no pensamento comunicacional contemporâneo, no sentido de acompanhar a incidência das novas práticas de produção midiática, identificando suas variações e inovações

⁴ A animação das imagens que constituem a charge propicia a reformulação da estrutura linguística e da construção de sentido de cada peça. E nesse processo, um novo elemento marca determinadamente a transformação do modus operandi das charges: o tempo, um elemento que agora se torna presente e intrínseco na transmissão da mensagem chárstica, uma imagem que se torna munida de movimento e animação. (SILVA, 2010, p. 48 e 49)

para que se torne possível uma postura afinada com seu tempo e propositiva para pensar os possíveis movimentos futuros no campo da Comunicação.

Serão tomadas para a observação e desenvolvimento da reflexão aqui proposta as produções apresentadas como charges em três sites: www.animatunes.com.br, produzidas por Baltazar Paprocki; a seção “Charge do Chico”, dentro do site www.g1.com.br/jornaldaglobo, produzidas por Chico Caruso; e www.charges.uol.com.br, produzidas por Maurício Ricardo. Os três sites foram escolhidos porque, além da divulgação na internet, eles têm seus trabalhos veiculados na TV aberta, o que potencializa sua divulgação e conhecimento público. Na internet, contudo, ainda é possível encontrar uma vasta gama de manifestações outras também identificadas como charge em domínios diferentes dos três aqui apresentados. Entretanto, além do argumento já citado, compreende-se que, para as preocupações e os fins propostos no presente estudo, as manifestações verificadas nos três domínios selecionados se apresentam como uma amostra significativa e satisfatória, levando-se em conta que, logicamente, não se pretende contemplar a totalidade de fenômenos e suas variações em um único e conciso artigo científico.

O foco das observações será a estrutura sónica e cognitiva (presença e articulações entre os elementos verbais, visuais e sonoros) e a linguagem das peças. Não está definido aqui um número específico de peças observadas, nem um período exato de observação porque as reflexões desenvolvidas neste estudo se baseiam também em algumas produções científicas da trajetória de estudos realizados por um dos autores deste artigo, como se percebe desde o trabalho de conclusão do curso de graduação em Jornalismo (SILVA, 2006), passando pela dissertação do mestrado em Literatura e Interculturalidade (SILVA, 2010) e por alguns artigos desenvolvidos com foco nas discussões sobre as charges e suas processualidades.

AnimaTunes

O site AnimaTunes é um portal de humor criado pelo publicitário Baltazar Paprocki e pelo radialista Mike Mattos e está na rede desde 2007. Especializado em animações, já produziu charges para as tevês, Record, SBT e Rede TV! e produz semanalmente, desde 2008, para o Programa Jogo Aberto da Band, apresentado pela jornalista Renata Fan. No menu superior da página principal do site são disponibilizadas as opções: “home”, “charges animadas”, “vídeos”, “tirinhas”, “piadas”, “imagens”, “photocharges”, “quem somos” e “contato”.

Observa-se, assim, já no primeiro contato com a página, que são disponibilizadas produções de charge em duas modalidades. Observa-se ainda que as categorizações nas quais as produções foram agrupadas sinalizam a presença de elementos de linguagens específicas no interior da estrutura das charges. A categoria “charges animadas” aponta a relação com a linguagem dos desenhos animados. Já a categoria “photocharges” aponta a relação com a linguagem das fotografias ou, de forma mais específica, à produção de imagens com auxílio do software de produção e edição de imagens Photoshop.

Dentro da categoria “charges animadas” são encontradas produções que abordam temas variados, especialmente aqueles que estejam em destaque na mídia (principalmente TV). Entretanto, é possível ser verificada uma quantidade maior de peças com temas relacionados ao esporte, marcadamente o futebol, tendo em vista que o site apresenta suas produções em um programa esportivo na TV aberta.

Dentro dessa categoria, também são encontradas peças com personagens fictícias próprias do site, como é o caso da personagem “Markinho Febem”. Mesmo sendo uma personagem típica, ela aparece em narrativas que envolvem temas relacionados a fatos e acontecimentos contemporâneos e que estiveram presentes no noticiário midiático. Há casos ainda em que as charges são apresentadas como episódios isolados de uma sequência narrativa maior. Mesmo assim, permanece nas charges a vinculação entre os temas e as informações cotidianas do noticiário midiático. Cada episódio funciona, dessa forma, como uma atualização dos novos fatos decorrentes dos acontecimentos anteriormente abordados. É o que se verifica, por exemplo, nas charges que abordam os resultados de disputas e negociações entre clubes esportivos durante um campeonato de futebol.

Na categoria “photocharges” são encontradas peças com imagens estáticas, geralmente fotografias que passaram por algum tratamento gráfico (algum filtro de efeito no Photoshop) ou alguma montagem, acompanhadas por alguma mensagem cômica. É interessante observar que, na maioria das peças, as mensagens não têm um tom crítico ou não tem relação com algum fato ou acontecimento abordado no noticiário midiático. São peças que têm como objetivo o humor ou a comicidade simplesmente pela constituição peculiar da imagem ou pela situação inusitada apresentada na imagem.

Charge do Chico

As Charges do Chico são um quadro dentro do telejornal diário Jornal da Globo, veiculado na emissora de mesmo nome à meia-noite. As charges têm duração média de 20

segundos e são relacionadas basicamente a temas políticos, tanto nacionais quanto internacionais. Uma das características mais marcantes dessas peças é a estética. As imagens das charges não são mais desenhos (produzidos à mão ou por meio de softwares vetoriais de desenho), mas imagens gráficas em 3D. São bonecos computadorizados que adquirem a linguagem semelhante a dos filmes de animação em 3D.

O texto verbal que integra a narrativa juntamente com as imagens são breves em decorrência da curta duração dos filmes. São frases que realçam a comicidade e também a crítica social desenvolvida nas peças. Essa brevidade e imediatismo do texto aproxima a linguagem dessas charges com a das tradicionais charges impressas, instantâneas. Outra característica específica da “Charge do Chico” é o uso do bordão “daqui a pouco a gente volta” sempre ao final de cada narrativa, o que acaba estabelecendo uma sugestão de continuidade entre as charges.

A produção de charges com esse formato estético só se tornou possível pelo aprimoramento dos programas de computação gráfica. Especialmente a produção de caricaturas alcançou novas possibilidades. A representação gráfica em três dimensões de personalidades públicas como políticos aproxima ainda mais a experiência estética das charges daquela dos filmes de animação computadorizada.

Sílvia Laurentiz (2002) lembra que a mensagem no discurso videográfico é sistematizada de maneira mais livre e diversificada, com a utilização de códigos mais dinâmicos e menos subordinados a uma organização sistemática.

O computador pode gerar o movimento de um objeto a partir de parâmetros matemáticos e não mais a partir de frames colocados lado a lado, como em animações tradicionais. [...] Isto faz das imagens um sistema dinâmico com algum grau de autonomia e imprevisibilidade, e não apenas uma sequência de imagens única e estável. Outro diferencial apresentado pelo computador é que ele não permite participar das decisões sobre os acontecimentos que se desenrolam no ambiente virtual. (LAURENTIZ, 2002, p. 145)

Enquanto nas charges impressas toda a mensagem resumia-se a um quadro e às semioses elaboradas na peça unitária, no meio virtual a animação das imagens ampliam o leque de relações processadas no vídeo, entre seus vários quadros e a quantidade de elementos que influenciam em sua significação. A animação é gerada pela combinação sequencial dos desenhos que, regidos por uma linha de tempo, criam movimento e ritmo.

Principalmente no ciberespaço, o processo de significação das charges é aflorado porque acontece, nas palavras de Lúcia Santaella, uma “confraternização verbosonovisual”

(SANTAELLA, 2004, p. 392). De acordo com a autora, a referencialidade das imagens figurativas realistas, como é o caso das caricaturas animadas, permanece ancorada na realidade.

Enquanto no caso da fotografia trata-se de indexicalidade genuína, pois a imagem depende de uma conexão existencial entre o objeto e o instante de sua captura, no caso das imagens figurativas realistas, trata-se de indexicalidade de referência, pois a imagem realista não deixa de se referir a objetos do mundo visível aos quais ela se assemelha. (SANTAELLA, 2004, p. 378)

A indexicalidade de referência é um elemento fortemente presente nas Charges do Chico. Como sua temática principal é o cenário político, as personagens são caricaturas em 3D de personalidades públicas envolvidas em contextos polêmicos também relacionados ao noticiário midiático do próprio Jornal da Globo, do qual é integrante.

Charges.com

Na página inicial do site Charges.com.br são disponibilizados dois menus. O primeiro oferece as opções: “arquivo”, “top 20”, “top do mês”, “charge-okê”, “cadastre-se” e “entrar”. O segundo apresenta as opções: “home”, “+charges”, “e-mails comentados”, “bobagens”, “piadas”, “músicas”, “especial” e “fale conosco”.

As charges são disponibilizadas em duas categorias: “charge-okê” e “+charges”. Comente depois de serem apresentadas primeiramente nessas categorias, as produções passam a constar também em outras categorias como “arquivo”, “top 20” e “top do mês”. É interessante observar que, de forma semelhante ao que acontece no site Anima Tunes, no site Charges.com as categorizações nas quais as produções foram agrupadas também sinalizam a presença de elementos de linguagens específicas no interior da estrutura das charges.

Assim acontece na categoria “charges-okê”, que evidencia a apropriação da linguagem dos karaokês, produtos audiovisuais utilizados como forma de entretenimento de origem japonesa na qual as pessoas cantam lendo a letra das músicas e acompanhando a melodia das versões instrumentais de músicas famosas. Nessas peças, a mensagem crítica da charge é elaborada em formato de paródia de uma música de sucesso. Enquanto a música transcorre, a letra da paródia é apresentada no vídeo de forma semelhante à que acontece nos karaokês: uma sinalização visual segue demarcando o tempo em que cada palavra é mencionada na

canção. Além da narrativa do discurso verbal, os elementos visuais constroem uma narrativa paralela que estabelece mais conexões de sentido e amplia as relações intertextuais⁵.

Já na categoria “+charges” são disponibilizadas outras produções animadas. São peças que abordam alguma temática que esteja em foco no noticiário midiático, tanto no campo social, político e econômico, quanto da própria mídia, envolvendo programas de TV, fatos que ganharam notoriedade na internet ou mesmo sobre a vida de artistas. É interessante observar que o site Charges.com também possui personagens próprias que participam de narrativas envolvendo temas contemporâneos. Assim é o caso da personagem “Tobby”, que faz entrevistas com pessoas que ganharam notoriedade midiática ou popularidade e também dos personagens “Espinha e Fimose”. Entretanto, há casos de produções das duas últimas personagens que não estão diretamente relacionadas a fatos ou acontecimentos reais, mas são histórias fictícias com objetivo de provocar o risível ou a comicidade.

Ainda dentro da categoria “+charges” são encontradas produções que fazem uso do recurso da interatividade. Nesses casos, o usuário acompanha a narrativa até o ponto em que a sequência é interrompida e são apresentadas opções de comando. A partir de então o usuário precisa escolher entre os comandos apresentados e acioná-los com um clique, interagindo com a peça e determinando a continuidade da sequência narrativa. Esse formato aproxima as charges da linguagem dos games, em que os usuários determinam a condução do roteiro dentro de um universo de possibilidades apresentado.

Percebe-se que, à medida que as potencialidades das tecnologias do ciberespaço são experimentadas e aprimoradas, esse conhecimento adquirido vai se ramificando e alcançando os diversos domínios do conhecimento e de produção midiática. Assim acontece com as charges. Cabe aqui refletir sobre os impactos dessas experimentações no que se tinha consolidado como um gênero – seja um gênero jornalístico, artístico, literário ou de entretenimento.

Portanto, para se conduzir essa reflexão sobre os impactos decorrentes das experimentações de linguagens e tecnologias no gênero charge, é preciso primeiro recorrer e se reportar às contribuições teóricas de pesquisadores que se dispuseram à tarefa de definir e conceituar o fenômeno nos moldes de suas ocorrências desde o suporte impresso. Para isso, parte-se aqui de conceituações tradicionais e legitimadas no campo da Comunicação.

Algumas contribuições conceituais

⁵ “As relações intertextuais da charge jornalística podem se estabelecer com textos verbais, visuais, verbais e visuais conjuntamente (incluindo aqui os textos sincréticos, que unem o elemento verbal e o visual)” (ROMUALDO, 2000, p. 86)

Para alguns autores, a característica fundamental das charges seria a crítica humorística de um acontecimento social. Ou seja, os elementos cognitivos e linguísticos estariam subjacentes à função social e à prática discursiva das charges. Mário Erbolato foi um dos pesquisadores que primeiro se dispuseram a conceituar a prática das charges dentro do campo da Comunicação e do Jornalismo.

É geralmente considerada como um dom perigoso, mais próprio a tornar seu possuidor mais temido do que estimado: mas é certamente injusto condenar o abuso a que qualquer arte está sujeita como argumento contra a própria arte. Para julgar com isenção o mérito da charge, não devemos esquecer também que ela é um dos elementos da pintura satírica e que, como a poesia desse gênero, é talvez empregada com maior êxito em vingar a virtude e a dignidade ultrajadas, apontando os culpados ao público, único tribunal a que eles não podem fugir, e fazendo tremer à simples idéia de ver suas loucuras, seus vícios, expostos à ponta acerada do ridículo, aqueles mesmos que enfrentarias com desdém censuras atrozes. (ERBOLATO, 1981, p. 78)

Para o autor, a charge é uma representação artística que faz um corte transversal no tempo ao expor elementos que provocaram alguma ruptura na normalidade histórica e, por isso, mereceram alguma espécie de crítica ou registro em desenho. Segundo ele, a charge é, portanto, uma visão plena de parcialidade, pois carrega consigo não só as ideias e posicionamentos do seu autor-desenhista, mas também toda a linha editorial do meio no qual ela é inserida. Assim, justificaria-se, segundo Erbolato, a utilização das charges como uma fonte legítima de análises históricas, no mesmo grau em que uma matéria jornalística também o é.

O clássico Dicionário de Comunicação já propunha em 1978 que a charge era um tipo de produção “cujo objetivo é a crítica humorística de um fato ou acontecimento específico, em geral de natureza política” (RABAÇA & BARBOSA, 1978, p. 89). De acordo com os autores, uma boa charge deve procurar um assunto atual e ir direto onde estão centrados a atenção e o interesse do público leitor.

Na década de 90 o jornalismo impresso tinha grande audiência e credibilidade. As conceituações das práticas comunicacionais se davam a partir da observação dos fenômenos e das potencialidades que as técnicas permitiam naquele contexto. Sendo assim, é compreensível a associação predominante entre as charges e os fatos e acontecimentos de natureza política, tendo em vista a trajetória histórica de desenvolvimento das charges na imprensa periódica impressa.

Assim como Mário Erbolato, José Marques de Melo também se dedicou à catalogação dos tipos de manifestação do Jornalismo, mais especificamente do Jornalismo Opinativo, e também formulou uma conceituação sobre o que seria a charge.

A charge é definida como a crítica humorística de um fato ou acontecimento específico. [...] contém a expressão de uma opinião sobre determinado acontecimento, diferentemente do *cartoon* e do *comic*, que não possuem limites de tempo e espaço, são criações da livre imaginação do desenhista e, por isso, não são consideradas como formas de jornalismo. (MELO, 1983, p. 182 e 183)

José Carlos Azeredo mantém-se na mesma linha de pensamento. Ele defende que a charge não se limita apenas a ironizar, a jogar com detalhes de formas físicas do personagem, mas acresce ao humor criado muitas vezes pela imagem deformada na caricatura, um dado bastante singular: a crítica. O chargista ao carregar na linguagem iconográfica, pretende levar o interlocutor de seu texto à reflexão de momentos históricos da comunidade em que ambos (artistas e leitor) estão inseridos.

Daí o relevante papel desse cronista de imagens. Pelo humor ele se inscreve como leitor do mundo e convida seus interlocutores a partilhar suas leituras; é, pois, um formador de opinião. Jogando com o risível, traz à cena as mazelas sociais, uma vez que na galeria de temas abordados por esses artesãos da linguagem semióticas personagens são celebridades que protagonizam a vida em sociedade. O desfile de presidentes, ministros figuras representativas de um grupo social serve para pôr a nu os erros e desmazelos desses “heróis”. (AZEREDO, 2001, p. 266)

Corroborando com esse pensamento, Helga Vanessa Souza compreende que a conceituação de charge é definida pela sua função social. Segundo a pesquisadora que desenvolveu um estudo sobre a multimodalidade⁶ nas charges (SOUZA, 2008), mesmo após a incursão das charges no ciberespaço – que a autora convencionou chamar de “Charges Virtuais” – a diferença de suporte e a inclusão de novos elementos estruturais, ou as multimodalidades (vários sistemas de signos) revelariam apenas variações de um mesmo gênero.

Além de suas características tipificadas como: vários quadros sequenciados, presença ou não de caricaturas, a escolha, por parte do leitor, dos recursos de áudio ou legendas, animação etc; possui, também, a mesma função social da charge impressa: humor, crítica ou, simplesmente, entretenimento, o que nos faz constatar que se trata do mesmo gênero, já que o diferencial entre os dois se dá pelas

⁶ Os mecanismos multimodais propiciam ao leitor a observância do humor [...]. Vale lembrar que, além dos recursos de áudio, as movimentações dão vida às personagens. Elas esboçam, através de suas expressões faciais, indignação, ironia, raiva, paixão, sarcasmo; enfim, suas expressões e seus gestos são fatores imprescindíveis para a construção humorística das charges. (SOUZA, 2008, p. 49)

possibilidades do meio físico do qual cada um se originou. (SOUZA, 2008, p. 22 e 23)

A consideração de que o mesmo gênero se manteve mesmo após o surgimento das possibilidades do meio físico remete ao conceito de remediação discutido por Jay Bolter e Richard Grusin em seu *Remediation: Understanding New Media* (BOLTER & GRUSIN, 2005). Segundo os autores, todo meio de comunicação, quando surge em uma sociedade, precisa do meio anterior para se estabelecer e desenvolver suas linguagens próprias. E assim continua acontecendo com a internet e a cibercultura. Inicialmente, as charges que figuraram no ciberespaço se apresentaram com a mesma estrutura e linguagem do suporte impresso. Entretanto, com o aprimoramento de programas de edição, foram desenvolvidos recursos que permitiram a inserção de novos formatos e linguagens, próprios do ambiente virtual.

Em decorrência da ampliação de possibilidades de elementos e linguagens, Helga Vanessa Souza defende que, pela maior liberdade de manipulação, devido ao meio físico, os avanços tecnológicos permitiram a diversidade de arranjos no processamento textual.

A charge ganhou um número maior de quadros, condição essa que permite aos leitores um “tempo maior” para digerir a crítica, pois, se compararmos a CV [Charge Virtual] com a charge impressa, verificamos que a crítica presente na segunda é exibida de forma condensada em um ou dois quadros, fato que exige do leitor uma compreensão aguçada da crítica por ela ofertada. (SOUZA, 2008, p. 40)

É justamente essa articulação entre diferentes sistemas de signos que verificamos nas charges encontradas nos três sites tomados para observação no presente estudo. A aproximação com linguagens que não eram possíveis no suporte impresso tornou-se possível com os recursos da cibercultura. O uso de recursos de linguagens dos desenhos animados, dos karaokês, dos filmes de animação computadorizada e até dos games é uma possibilidade que provocou transformações significativas nos fenômenos identificados como charge.

De forma semelhante às considerações dos autores citados anteriormente, Roberto Elísio dos Santos considera a charge um comentário ilustrado sobre algum fato divulgado na mídia. Ele considera ainda que a força da *gag* das charges pode ser perder no tempo justamente por sua vinculação a um fato específico.

A charge (normalmente uma sátira ou crítica política) é um comentário ilustrado feito com base em um fato recente que tenha se tornado notícia publicada em jornais diários e revistas semanais ou veiculada em telejornais. A força da *gag* de uma charge, que pode ter uma ou mais vinhetas (assemelhando-se à narrativa sequencial da História em Quadrinhos), é limitada ao tempo de sua veiculação,

perdendo a graça com o tempo, uma vez que retrata um evento de curta duração. (SANTOS, 2012, p. 80)

Para o autor, a relação entre a charge e a notícia jornalística é de complementaridade, mesmo quando há oposição de enfoque. Com relação à charge jornalística, o autor considera que “passado algum tempo, do acontecimento que gerou a notícia ou com o deslocamento da charge do contexto em que dialoga com os outros textos jornalísticos, ela perde sua comicidade” (SANTOS, 2012, p. 81).

Nas charges animadas disponibilizadas nos sites tomados para observação neste estudo, verifica-se que, conforme observação de Roberto Elísio dos Santos, parte da comicidade e do potencial crítico da mensagem se perdem quando a charge se distancia do contexto ao qual se refere. Entretanto, como se tratam de charges animadas, como uma sequência narrativa temporal, uma parte significativa do seu sentido e humor permanece compreensível e atual mesmo sem a proximidade do seu contexto de referência.

Na contramão das contribuições dos demais pesquisadores apresentados até então, Octávio Aragão, ancorado em interpretações e reflexões sobre as articulações disjuntivas postuladas por Violette Morin, concebe que algumas transformações na estrutura cognitiva e linguística das charges acarretariam o rompimento de características essenciais do gênero, como é o caso da instantaneidade e imediatismo da mensagem. Para o pesquisador, apenas as imagens estáticas poderiam assegurar essa qualidade às charges e garantir a consistência e uniformidade de seu gênero. Segundo ele, o processamento da mensagem numa sequência temporal conformaria o delineamento de outro gênero: o cartum.

[...] se seguirmos uma análise estrutural precisa, o que se vê na internet ou na TV não seria necessariamente charge, mas cartum animado, porque a força da charge reside no entendimento imediato, na possibilidade de se compreender a *gag* humorística, o duplo sentido, no momento em que se bate o olho no desenho associado ao texto. Na charge impressa, o mecanismo disjuntivo responsável pelo surgimento do humor reside na interdependência texto/imagem, enquanto [...] a charge animada adaptada à televisão precisa recorrer a um *timing* diferenciado, apelando para um mecanismo disjuntivo em que são necessárias sequências complementares de texto e desenho, mais comuns ao cartum. (ARAGÃO, 2013, p. 120)

O que é preciso ressaltar, entretanto, é que justamente pela diferença entre o *timing* do suporte impresso e do suporte virtual perde-se a instantaneidade e imediatismo, que são propriedade inerente ao processo de decodificação das imagens estáticas. Entretanto, quando se trata de imagens em movimento, a decodificação exige uma leitura contínua de uma

sequência temporal percível, como já dito anteriormente. Compreende-se dessa forma, que o processo cognitivo de decodificação da mensagem não seria um fator ou critério suficientemente determinante para diagnosticar que essas produções não podem ser caracterizadas como charges ou, mais do que isso, que não haja charges animadas.

Algumas considerações

Considerando essas discussões ainda em construção, o presente estudo direciona suas reflexões enveredando pelo entendimento de que as manifestações e práticas de produção verificadas na cibercultura – com a variedade de elementos multissensoriais em sua estrutura cognitiva e linguagem – integram uma multiplicidade de formatos possíveis dentro do gênero charge. Esse posicionamento, ao mesmo tempo em que busca afastar a influência de qualquer determinismo tecnológico sobre a definição de gêneros e suas linguagens, supõe que a instantaneidade das charges impressas apontada por Octávio Aragão (2013) como uma característica fundamentalmente definidora do gênero em questão seria exatamente resultado das próprias condições técnicas do suporte impresso. Os direcionamentos iniciais da reflexão aqui desenvolvida compreendem ainda que a função social das charges – seu posicionamento crítico e humorístico perante fatos específicos da sociedade – seria, se não a característica essencial, mas uma das características basilares de definição do gênero.

Pela observação dos domínios selecionados neste estudo foi possível notar que até mesmo nos próprios sites tomados para observação, há dissenso e conflito de interpretação a respeito do enquadramento das produções dentro do conceito de charge. Assim acontece, por exemplo, com as “photocharges” do site Anima Tunes e também com as animações das personagens “Espinha e Fimose” do site Charges.com. Em produções como essas, observa-se que não há referência nem crítica social relacionada a um fato ou a uma personalidade pública específica. Supõe-se, assim, que o atrelamento dessas peças ao conceito de charge seja mais uma apropriação do caráter humorístico inerente às charges ou mesmo o resultado de uma estratégia corporativa dos sites, tendo em vista que eles têm como proposta principal a produção de charges, o que os daria crédito para unificar as diversas peças em uma mesma nomenclatura, sem uma preocupação epistemológica ou conceitual.

Apesar de se estar observando neste estudo a articulação entre elementos de diversas linguagens e formatos audiovisuais, evitou-se enveredar pela corrente de pensamento que tipificaria prontamente esse fenômeno como uma manifestação de linguagens híbridas ou mesmo de uma fusão entre linguagens, tendo em vista a compreensão de que, cada vez mais

no ciberespaço, é difícil delimitar uma linguagem que seja de domínio exclusivo de um gênero. Além disso, com já citado anteriormente, é comum em um novo meio ou suporte se fazer uso das linguagens dos meios anteriores.

Logicamente, pela tradição histórica, há elementos que foram desenvolvidos e aprimorados por determinados formatos midiáticos e, em vista disso, são considerados como próprios desses formatos. Entretanto, com as potencialidades e tecnicidades da cibercultura, os processos produtivos foram unificados numa mesma base tecnológica de códigos binários que possibilitam o emprego dos recursos diversos em combinações incalculáveis. E estes recursos e combinações ainda não foram esgotados.

A definição do conceito de charge, ao que se depreende até aqui, não deve se limitar às dimensões de formatos estéticos e padrões linguísticos, mas deve ir além. As manifestações e experimentações dos processos criativos que se presenciavam na internet elasteceram e forçaram uma expansão na compreensão do que se entendia tradicionalmente como charge. Os fenômenos da contemporaneidade demandam a atualização de um conceito que contemple a variedade de práticas cotidianas na cibercultura.

E, nesses moldes, um conceito suficientemente consistente – mas adequadamente flexível – de charge deve 1) ratificar as expressões gráfica e verbal como elementos constituintes fundamentais de sua estrutura, mas considerar o universo de possibilidades de produção e tratamento desses elementos gráficos e verbais também no domínio do audiovisual e da interatividade na cibercultura, 2) articulando-os com o humor, a ironia e a sátira para a 3) elaboração de uma mensagem crítica social relacionada a fatos ou acontecimentos que lhe sejam contemporâneos e tenham ganhado destaque nos noticiários midiáticos.

Cabe, mais uma vez, ressaltar que o presente estudo ainda não está esgotado. Longe disso, está apenas iniciando uma jornada que, mais que esgotar a discussão e consolidar um conceito sólido de charge, pretende acompanhar os movimentos dos fenômenos e práticas produtivas na cibercultura para manter conceito de charge suficientemente atual e ativamente inserido nas discussões dos circuitos de estudos e pesquisas acadêmicas do campo da Comunicação.

Referências bibliográficas

ARAGÃO, Otávio. O riso em rede: a conjunção disjuntiva nas charges impressas e eletrônicas. In: LUIZ, L. (org). **Os quadrinhos na era digital**: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013.

AZEREDO, José Carlos. **Letras e Comunicação**: uma parceria no ensino da língua portuguesa. Petrópolis, RJ, Vozes 2001.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. São Paulo: Editora Senac, 2005.

BOLTER, Jay D. & GRUSIN, R. **Remediation**: Understanding New Media. Cambridge: The MIT, 1998.

ERBOLATO, Mário L. **Jornalismo especializado**: emissão de lentes no jornalismo impresso. São Paulo: Atlas, 1981.

LAURENTIZ, Sílvia. O tempo nas imagens animadas: uma abordagem semiótica. In: LEÃO, L. **Interlab**: labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Iluminuras, 2002.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

_____. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

MARTIN-BARBERO, Jesús. “Tecnidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século”. In: MORAES, Dênis de (org). **Sociedade Midiatizada**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

MELO, José Marques. **Gêneros opinativos no jornalismo brasileiro**. São Paulo, SP: 1983.

PEREIRA, Vinícius Andrade. Linguagens midiáticas, entretenimento e multissensorialidade na cultura digital. In: REGIS, F. (org). **Tecnologias de comunicação e cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

RABAÇA, C. A. & BARBOSA, G. **Dicionário de Comunicação**. Codecri, 1978.

ROMUALDO, Edson Carlos. **Charge jornalística**: intertextualidade e polifonia. Maringá: Editora da universidade Estadual de Maringá, 2000.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica aplicada**. São Paulo – SP: Pioneira Thomson Learning, 2004.

SANTOS, Roberto Elísio dos. Riso cotidiano: as estratégias de humor nas tiras cômicas norte-americanas. In: SANTOS, Roberto E.; ROSSETTI, R. (orgs). **Humor e riso na cultura midiática**: variações e permanências. São Paulo: Paulinas, 2012.

SILVA, Marcelo Rodrigo da. **Charges virtuais, narração e interculturalidade**. Campina Grande: [s.n.], 2010. 132 p. il.

_____. **Significação no humor**: a charge como forma de jornalismo opinativo no caso mensalão. Campina Grande: [s.n.], 2006. 120 p. il.

SOUZA, Helga Vanessa Assunção de. **A charge virtual e a construção de identidades**. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2008.

VILCHES, Lorenzo. **A migração digital**. São Paulo: Editora Loyola, 2003.