

Movie-clips no site *Charges.com*: leitura sobre assuntos midiáticos em humor virtual

Nadja Carvalho^{*}
Katia Patrícia Fonsaca^{**}

Resumo: A nossa pesquisa *Animação em tempo e espaço do humor on-line, estudo de site com charges e caricaturas*, inscrita no programa PIBIC/UFPB de 2003/05, examina a troca entre a experiência midiática cotidiana e a expressão do humor *on-line* produzido em movie-clips, veiculados no site *charges.com*. O trabalho percorre um caminho particular ao estudar o humor, preocupando-se em perceber como este se configura no *ciberespaço*, em meio a características peculiares gestoras de novas formulações do risível.

Palavras-chave: virtualização; humor; *movie-clip*

Ri, desgraçado, ri! A alegria está desaparecendo da face da terra.
(J. Carlos, Séc. XIX - Legenda de charge)

Optamos por destacar neste ensaio, de acordo com uma leitura ainda introdutória, dois momentos essenciais ao desdobramento futuro de nossa pesquisa: em primeiro lugar, apresentamos considerações pontuais sobre os acontecimentos/assuntos midiáticos que inspiram os *movie-clips* veiculados no *Charges.com*; e em seguida, destacamos algumas especificidades virtuais do humor on-

* Doutora em Comunicação e Semiótica/PUC-SP e professora do curso de Comunicação Social da UFPB.

** Aluna de graduação dos cursos de Comunicação Social e Letras da UFPB, bolsista do Projeto de Incentivo a Bolsas de Iniciação Científica/PIBIC/2004-2005 e membro do GETS – Grupo de Estudos em Tecnologia e Sociedade (DCS/UFPB).
(katiafonsaca@gmail.com ; katiafonsaca@clik21.com.br)

line. O nosso interesse reside, essencialmente, no exame da troca entre a experiência midiática dos acontecimentos e a expressão plástica do humor em espaço e tempo on-line, produzido no site *Charges.com*.

Apresentando o *Charges.com*

O site *Charges.com* é uma criação do cartunista Maurício Ricardo Quirino, que reside em Uberlândia (MG). O site foi lançado em fevereiro de 2000, quando passou a integrar o extinto portal Zip.net; até que em dezembro de 2001 estreou no portal Globo.com, onde consegue liderar o ranking dos sites de humor brasileiros. O Prêmio Info (2001/2002), promovido pela revista Info Exame, em votação direta junto aos assinantes, reconheceu o *charges.com* como o Melhor Site de Lazer (esta categoria engloba humor, música, cinema e outras formas de entretenimento). O site também alcançou o Top 10 quando participou do prêmio I-Best (2001), promovido pelo portal IG. Os prêmios decorrem do reconhecimento de valores como interatividade, uso de recursos multimídias, liberdade de expressão e gratuidade.

O menu do *Charges.com* oferece 15 opções, entre elas Cadastre-se e Fale conosco possibilitam firmar vínculo com o site e assegurar o diálogo entre os cartunistas (Maurício Ricardo, Fernando Duarte, Léo) e seus internautas. O espaço interativo é preservado praticamente em todas as seções: Piada do dia; E-mail comentado; Cartões virtuais; Top charges; Top do mês; Bate-papo; Games; Arquivo de charges; Charges-okê e Bobagem. Mas existem opções de pouca ou nenhuma interatividade como Editorial; Folhetim e Gifs de futebol.

Uma das seções do site de grande atração é o Charges-okê, uma espécie de videokê fictício onde personalidades nacionais e internacionais interpretam paródias de músicas de sucesso ajustadas

a assuntos da atualidade. As aventuras de Espinha e Fimose exercem muita atração entre os jovens, os personagens são adolescentes que enfrentam os dilemas típicos da idade e foram inspirados nos desencontros e palermices da adolescência do próprio caricaturista. O *charges.com* reúne a crítica da charge de jornais impressos, recursos de multimídia e suporte de interatividade na Internet, criando um espaço de animação pioneiro no cenário do humor brasileiro.

Maurício Ricardo (Chat, 03/10/2003) quando foi indagado sobre como consegue desenhar o rosto das pessoas de modo tão semelhante, esclareceu sua técnica dizendo: *"Pra desenhar os rostos (...), sempre copio fotografias. Fazer caricatura é uma arte complicada. Só ultimamente sinto que tô aprendendo um pouco!"*. Além disso, executa o trabalho de interpretação das vozes dos personagens, de Lula à Kelly Key, disse ele. Sobre a escolha do assunto predileto que inspira seu trabalho, depende da importância que desperte num dado momento. No próprio *site*, localizado no final da página, existe um espaço reservado a opiniões de políticos, artistas, enfim, personalidades que foram caricaturadas falam de forma fictícia sobre o *Charges.com*.

Entre os personagens de sucesso estão o entrevistador Toby, um adulto com jeito de criança que conversa com pessoas famosas, reais ou fictícias, personagens que podem ter sido capturadas do mundo da música, literatura, teatro, televisão ou cinema; Espinha e Fimose, dois adolescentes em constantes descobertas, também fazem muito sucesso.

Os acontecimentos que inspiram os *movie-clips*

No *Charges.com* os fatos abordados na mídia convencional – noticiários, programas de auditório, celebridades instantâneas, novos *hits* musicais e até a vida de personagens de telenovelas – ganham uma nova expressão plástica em suas formulações visuais, como

também uma nova significação em seus diálogos e textos, pois ao se tornarem *movie-clips* originam uma linguagem visual e textual particular e específica. O objeto referencial da realidade midiática é trabalhado com liberdade plástica e semântica na criação dos *movie-clips*, possibilitando uma análise sócio-histórica dos acontecimentos atuais.

As particularidades físicas dos atores sociais e ficcionais são acentuadas através de uma deformação intencional, que nos permite identificar os traços mais comuns daqueles que estão sendo notícia na mídia, principalmente na televisada. As animações caricatas também revelam os traços psicológicos dos personagens, provocando nossos sentidos por meio de uma analogia livre e bem-humorada, ao mesmo tempo em que nos leva a perceber os acontecimentos re-significados pela ótica dos humoristas que integram o site *Charges.com*.

Existe um diálogo entre realidades – a realidade cotidiana e a do humor *on-line* – que nos permite tecer considerações a respeito da *caricatura de costumes*, assim como a identificamos nos primórdios da nossa imprensa¹, na tentativa de começar a entender as novas formulações animadas da Internet que focalizam acontecimentos cotidianos bem similares aos do passado. A diferença entre essas *Caricaturas de costumes* é que antes, os acontecimentos eram extraídos das ruas e estampados em jornais ilustrados; e hoje, os acontecimentos são capturados da própria mídia televisada ou impressa, animados em *movie-clips* e disponibilizados na Internet, sejam assuntos ou acontecimentos oriundos de programas de auditório, jornalísticos ou de novelas.

¹ As primeiras caricaturas dos nossos costumes desenhadas e apresentadas no Brasil, registradas por Herman Lima (1963: 114-15), compreendem: vinte estampas em litografia (1840), de Frederique Guilherme Briggs, com tipos populares, aspectos e fatos do dia-a-dia; charges publicadas em *A Lanterna Mágica* (1844), de Rafael Mendes de Carvalho; charges estampadas em *O Brasil Ilustrado* (1855), de Sebastien Auguste Sisson, entre tantas outras.

As *caricaturas de costumes* do Império do Brasil, por exemplo, costumavam eleger entre seus grandes temas: a precariedade dos serviços públicos, sobretudo, a higiene, as doenças e epidemias. É importante observar que o registro dos acontecimentos cotidianos, hábitos e costumes, seja de qual época for, sempre serão lembretes valiosos que aguçam a memória e instigam a visão crítica do povo. Na imprensa do Império, os temas cercaram bem os passageiros de bonde; a iluminação a lampião de querosene; a crise de habitação; a elegância dos novos-ricos; os tipos da vida urbana entre os quais podem ser vistos vendedores ambulantes de "*mendobí torrãozinho*", o sapateiro "*remendêro come tripa de carneiro*", além de banhistas de mar, músicos de chorinho e inúmeros foliões de carnaval².

As charges de outrora em suas anotações maliciosas davam conta do que ocorria na vida da cidade. O traço alegre e irônico no registro dos nossos hábitos possui um poder tão sugestivo que parece alcançar de cheio a nossa atualidade. No *Charges.com*, por exemplo, podemos encontrar charges animadas bem semelhantes que tratam da falta de luz, de água e enchentes; ironizam a tragédia dos engarrafamentos; reclamam dos buracos de ruas e estradas; falam da carestia da vida e do impacto da crise financeira; ou ainda focalizam a descrença do eleitor nos políticos e órgãos públicos, em seu conjunto, são assuntos recorrentes nas *caricaturas de costumes* do presente, assim como já foram freqüentes no passado.

Movie-clips em investigação

No exame das charges animadas constatamos que os temas que norteiam a construção dos *movie-clips* são as notícias de grande repercussão na mídia nacional e internacional. O acontecimento mais comentado nos meios de comunicação serve de tema inspirador para a criação da história de humor, envolvendo a caricatura de

² Cf. LIMA, 1963: 432.

personagens importantes do espaço político e de outros setores da sociedade, além da caricatura do cidadão comum, representante do povo, comumente mostrado como uma vítima da problemática social.

O assunto do enredo costuma ser baseado num acontecimento verídico e que obteve certo destaque especial na mídia, interpretado com toques de ironia e comicidade. Observamos na criação das charges pesquisadas que, além das marcas do acontecimento noticiado e bastante comentado, existem fortes vestígios da opinião pessoal do criador das charges. As idéias podem até ser distorcidas, exageradas em suas críticas, mas sempre estão bem relacionadas com os acontecimentos da realidade midiática.

Na caracterização visual e identificação nominal dos personagens observamos que: 1) a aparência do personagem é bem semelhante a da pessoa representada, em alguns casos é como se fosse um retrato desenhado. (Sobre o assunto, Maurício Ricardo diz usar fotos na criação de suas caricaturas); 2) o nome fictício do personagem caricaturado costuma estabelecer uma relação de semelhança com o nome da pessoa; mas também é usado o verdadeiro nome da personalidade envolvida.

Um outro ponto forte identificado nos *movie-clips* é que além do acontecimento principal tratado na charge, temas secundários são de bastante importância na construção do enredo, principalmente quando envolvem mais de um personagem, ou seja, existe uma significativa preocupação com uma abordagem temática mais ampliada do problema central. A composição do ambiente das charges, por sua vez, costuma ser trabalhada no conteúdo do texto e na ilustração do cenário e das personagens. A ambientação procura traduzir a problemática que está sendo abordada, não sendo, portanto, apenas um pano de fundo.

Notamos que a utilização de recursos multimídia na criação das charges é um dos principais diferenciais do site *Charges.com*. Maurício Ricardo elabora os roteiros, desenha, anima e interpreta as

vozes da maioria dos personagens. E no concernente à interatividade, as charges animadas são escolhidas de acordo com a preferência do internauta através do *link*: arquivo de charges. Posteriormente à escolha, o usuário autoriza, através da tecla *play*, que a animação apareça. No que diz respeito à produção dos *movie-clips*, os internautas têm a possibilidade de se tornarem co-autores das charges, enviando sugestões de enredo que podem ser aceitas por Maurício Ricardo, o qual não deixa de citar o nome do internauta que colaborou.

Por outro lado, adotamos a terminologia *editorial* atribuída às opções do menu fixado no *site*, em razão da estreita semelhança mantida entre as páginas impressas de nossos jornais e as páginas eletrônicas do *Charges.com*. O site oferece as seguintes *editorias*: Televisão, Cotidiano, Música, Charges-okê, Espinha e Fimose, Toby Entrevista, Cartões Visuais, Futebol, Mundo, Cinema, Brasil e Especial. A título de lustração, podemos relacionar algumas editorias consideradas indispensáveis no jornal impresso e que foram adotadas no jornal de humor on-line, se assim podermos chamar o *Charges.com*:

<i>Charge.com</i> – Editorias	Jornal impresso – Seção Editorial
Brasil	Nacional/Política
Mundo	Internacional/Política
Cotidiano	Cidade/População
TV/Música/Charges-okê/Cartão Visual/Cinema	Arte/Cultura/Mídia
Toby Entrevista	Entrevista
Espinha e Fimose	Jovens/adolescentes
Futebol	Futebol

No jornalismo impresso cada uma das seções fica a cargo de um editor. No *Charges.com*, Maurício Ricardo (Chat, 03/10/2003) nos fala sobre o trabalho de editoria dos *movie-clips*: “Primeiro bolo o roteiro. Depois gravo o áudio e finalmente cubro com as imagens animadas. É um trabalho autoral. Faço tudo sozinho!”. Ele trabalha com Léo que cria os Gifs de Futebol e Fernando Duarte que responde pelos Cartões Virtuais, sendo que cada um assina seu trabalho. Maurício Ricardo elabora os roteiros, desenha, anima e interpreta as vozes da maioria dos personagens. O tempo que leva para realizar uma charge exige, em média, quatro a sete horas de trabalho.

O virtual e a atualização do real midiático

A nossa pesquisa percorre um caminho particular ao estudar o humor, conforme já foi dito, justamente por nos atermos ao exame da presença do humor no *ciberespaço*, que disponibiliza uma nova maneira de estruturar e transmitir o risível. Visto que nosso objeto de estudo – o site *Charges.com* – está inserido no ciberespaço, possuindo, portanto, várias possibilidades de re-configuração do risível, optamos por investigar a virtualização na produção do humor *on-line*.

Entre os teóricos estudados sobre os temas virtualização, ciberespaço e cibercultura estão: Pierre Lévy (1993, 1996 e 1999); Nicolas Negroponte (1995); André Parente (1999); André Lemos (2002); Rogério da Costa (2003); Júlio Plaza e Mônica Tavares (1998) e Lúcia Santaella (2003). O livro *O que é virtual?* (Lévy, 1996), em particular, foi norteador nestas primeiras considerações sobre o humor *on-line*. De acordo com as noções conceituais de *virtualização*, identificadas em Pierre Lévy, os *movie-clips* aproximam a *temporalidade* real dos acontecimentos midiáticos da *virtualização* do humor.

Vale dizer que no humor *on-line*, a *virtualização* é inspirada em acontecimentos e assuntos atuais extraídos de revistas, jornais e mais rapidamente de programas de rádio e de televisão, o que promove um tipo de ridicularização extremamente fixada na realidade midiática, com tudo o que ela possa traduzir de veracidade, falsidade ou fantasia. É desta *virtualização* que falamos: o humor on-line aos moldes do *Charges.com* nos permite compartilhar de uma realidade estritamente midiática.

Em Pierre Lévy (1996: 15), compreendemos que não existe uma oposição entre o real e o virtual, a expressão virtual não exclui a “realidade”, apenas quer significar – no senso comum – a ausência de existência, de presença material, do tangível. Sem a pretensão de querer fundar uma teoria geral sobre o conceito, Pierre Lévy define de modo ligeiro o virtual ao dizer que o real é da ordem do “tenho”, já o virtual é da ordem do “terás”, ou da “ilusão”.

Prosseguindo, Pierre Lévy (1996: 136) conclui que: o real, o possível, o atual e o virtual são complementares e indissociáveis; na opinião do autor, eles compõem uma espécie de *dialética de quatro pólos*. De acordo com esta dialética (1996: 137), os quatro termos filosóficos estão assim distribuídos: o possível e o virtual são latentes, anunciam um futuro, mas não oferecem uma presença; já o real e o atual são manifestos, não prometem, mas estão presentes. Temos o possível e o real, de um lado, no pólo da substância; e o virtual e o atual, de outro, no pólo do acontecimento.

Diante destas e de outras noções conceituais, nos interessa fixar em Pierre Lévy (1996: 12) o seguinte: a virtualização é *um processo de transformação de um modo de ser num outro, que retorna do real ou do atual em direção ao virtual*. Ou ainda (1996: 16), importa complementar: *“O virtual é como o complexo problemático, o nó de tendência ou de força que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização”*.

Nas palavras de Pierry Lévy (1996: 148), o virtual não circunscreve o reino da mentira, o virtual é o modo de existência que comporta tanto a verdade como a mentira; na sua opinião, a cada novo modo de virtualização surgem novos espaços para a verdade e para a mentira. A verdade midiática, portanto, entendida como um testemunho da imprensa, é recriada em seus traços pitorescos e caricatos no humor on-line.

Com o avançar dos estudos, estamos vislumbrando um diálogo promissor entre realidades – a realidade midiática e a realidade atualizada do humor *on-line* – que constitui a espinha dorsal da nossa pesquisa, permitindo ainda uma interessante reflexão a respeito das conhecidas *caricaturas de costumes*, tão bem exploradas nos jornais ilustrados de outrora, e que hoje podem ser identificadas em vigorosas formulações animadas, coloridas e sonorizadas, recriadas ou transformadas em *movie-clips*.

Sobre a editoria Cotidiano

Dentre os *movie-clips* gravados e examinados, no decorrer dos anos de 2004/05, percebemos que os assuntos pontuais são os problemas do dia-a-dia dos brasileiros. São abordados assuntos diversos sobre a violência nas grandes cidades; a situação econômica do país é uma constante; entre outros assuntos que envolvem serviços públicos, cidadania, drogas e doenças.

O humor trabalhado na editoria *Cotidiano* difere um pouco daquele usado na editoria *Brasil*, sobretudo, nas charges com enfoque no Presidente Lula. Enquanto estas, de cunho essencialmente político, fazem referência direta a um acontecimento específico – um pronunciamento, uma medida aprovada, uma viagem do Presidente e sua comitiva a determinado lugar – naquelas

existe mais flexibilidade em relação à notícia jornalística e uma maior aproximação no que de geral a problemática aborda.

Podemos exemplificar com o *movie-clip* “*Brasil na maratona*”, veiculado em 30 de agosto de 2005. Na charge, Maurício Ricardo escolhe trabalhar com um tema que foi bastante divulgado na mídia, ocorrido durante as Olimpíadas de Atenas: a fatalidade pela qual o maratonista Vanderlei Cordeiro passou, quando um padre irlandês atrapalha a corrida, empurrando nosso atleta e tentando impedi-lo de continuar a competir. Vanderlei, que estava em uma boa colocação, foi visivelmente prejudicado com esse imprevisto.

Maurício Ricardo constrói a charge simulando o local da competição, o qual compõe como cenário de fundo, sem muitos detalhes. O internauta apenas pode verificar as silhuetas das pessoas que acompanham a maratona. A música de fundo é conhecida e freqüentemente tocada durante as Olimpíadas e à melodia podemos relacionar sentimentos de superação, vitória e conquista. Vanderlei aparece correndo em primeiro plano, sempre na parte central da tela, o que nos faz concluir que propositalmente nossa atenção precisará se voltar a ele. Percebemos a silhueta de outros dois corredores os quais, num primeiro momento, aparecem em colocações à frente de Vanderlei e que logo são ultrapassados por ele. Enquanto nosso atleta continua correndo, subitamente se depara com um irlandês que consegue barrá-lo e impedi-lo que continue com a mesma velocidade de outrora. Na camisa desse irlandês podemos verificar que está escrita a palavra *desemprego*. Logo depois, outros três irlandeses também pulam em Vanderlei. Nas camisas destes, podemos ler, respectivamente, as palavras: *dívida externa*, *juros* e *corrupção*. Com tanto peso nas costas de Vanderlei, os outros adversários ultrapassam o atleta que por sua vez exclama: “*E ainda querem que a gente vença!*”.

Podemos dizer, por exemplo, que na editoria *Cotidiano*, se na mídia fala-se muito sobre a fatalidade pela qual o maratonista

Vanderlei Cordeiro passou durante as Olimpíadas de Atenas, no *movie-clip* o tema será abordado de uma maneira mais geral, na tentativa de ligar aquele acontecimento a quaisquer assuntos que possam ser de maior identificação por parte dos internautas – e no exemplo citado acima, de identificação por parte da maioria dos brasileiros. O assunto não mantém uma fidelidade irredutível ao acontecimento midiático, o ocorrido é ampliado a ponto de alcançar diferentes experiências similares do cotidiano dos brasileiros.

Notamos que boa parte dos *movie-clips* trabalhados na editoria *Cotidiano* são compostos na forma de paródias – editoria *Charges-okê* – de músicas conhecidas. Uma maneira diferente de tratar de assuntos que por serem veiculados com muita frequência na mídia acabam de certa forma naturalizados, não causando mais tanta reflexão, se o tratamento dado ao *movie-clip* não for um pouco mais atrativo. O humor da paródia é extraordinário, o apelo feito à memória musical midiática do internauta é infalível, a letra de qualquer música popular é subvertida para ceder espaço ao acontecimento musicado.

Na editoria *Cotidiano*, o *Charges.com* se preocupa em fazer o internauta rir de suas próprias dificuldades e percalços enfrentados na vida. O site elege assuntos comuns do dia-a-dia do nosso país para criar situações engraçadas com os seus personagens, mas sempre perseguindo aquilo que está acontecendo no Brasil e às vezes no mundo para contextualizar suas histórias.

Sobre a editoria Televisão

A televisão é sem dúvida o principal e mais abrangente meio de comunicação de massa no Brasil. Ela constrói uma outra realidade – fazendo as releituras dos fatos sociais e edificando um discurso bastante particular – que passa a coexistir e a participar de todo um processo de socialização, identificação e construção do imaginário

cotidiano e do comportamento do sujeito social. Pensando nisso, a editoria *Televisão* oferece um rico manancial de acontecimentos flagrados no interior da própria mídia. Aqui o cotidiano da televisão também é notícia sob o crivo do humor do *Charges.com*, visto que os *movie-clips* apresentados nesta editoria trabalham com especial atenção às características burlescas dos programas veiculados na TV brasileira.

A matéria-prima responsável pela elaboração das charges é encontrada na programação das emissoras de canal aberto: Globo, SBT, Record e Band. Os assuntos abordados pelos programas de maior audiência, vida pessoal das celebridades como também temas sensacionalistas são trabalhados nos seus pontos mais polêmicos. Um destaque especial é dado às charges sobre as telenovelas.

Dentre os *movie-clips* mais representativos nessa editoria, destacamos as telenovelas, por exemplo, “Senhora do Intestino” numa alusão a telenovela “Senhora do Destino”, que foi exibida pela rede Globo. As animações são produzidas em forma de capítulos fazendo direta referência aos capítulos da novela das oito. Por exemplo, no *movie-clip* “Senhora do Intestino 4”, veiculado no dia 29 de setembro de 2004, Maria do Carmo – referência direta à protagonista da novela – aparece espancando Cabaré – alteração do nome de Nazaré, a vilã da novela –, que está caída, ensangüentada, com o olho roxo e a roupa rasgada. Durante toda a charge, Cabaré leva pontapés de Maria do Carmo, a qual fica estimulada a continuar espancando Cabaré, unicamente pelo fato de o ibope estar aumentando. Cabaré, depois de tanto apanhar, pergunta o porquê de tanta “*violência pura e gratuita em horário nobre*”. Maria do Carmo não titubeia ao afirmar que tanta agressividade ocorre em decorrência da banalização do sexo, pois de tanto os telespectadores ligarem a televisão e se depararem com cenas de sexo, eles possivelmente estariam enjoados dessa temática. A solução, segundo

afirma Maria do Carmo, para manter os telespectadores atentos, seria a veiculação de cenas fortes de violência nas telenovelas.

Como podemos perceber tendo como exemplo o movie-clip acima descrito, os personagens das novelas são ridicularizados em seus papéis e a própria interpretação dos atores não é esquecida; atitudes e posturas passíveis de ironia é um alvo certo; questões que dizem respeito à audiência e às exageradas cenas de violência e de sexo também motivam a aparição do humor on-line.

A temática da adequação dos modelos de discurso e veiculação das imagens televisivas às exigências da indústria cultural é trabalhada nas charges com uma linguagem simples, de modo que os que têm acesso aos *movie-clips* diários do site *Charges.com* entram em contato com uma leitura crítica e bem-humorada sobre interesses subtendidos que movem a cultura de massa.

Considerações finais

O projeto surgiu com o propósito de pensar as peculiaridades dos *movie-clips*, examinando a troca entre a experiência social cotidiana e a expressão do humor *on-line*. Procuramos sistematizar leituras sobre humor (Freud, 1974) e riso (Bergson, 1987), charge e caricatura, virtualização e cibercultura, essenciais ao percurso exigido na investigação do nosso objeto de pesquisa: estudar o humor *on-line* trabalhado no *Charges.com*.

Achamos por bem destacar neste ensaio dois momentos primordiais ao desenvolvimento de nossa investigação sobre o humor *on-line*:

- apresentar considerações pontuais sobre os acontecimentos/assuntos midiáticos que inspiram a produção dos *movie-clips*: neste momento observamos que os fatos veiculados no que optamos por chamar de mídia convencional servem de tema inspirador na produção dos *movie-clips*. Contudo, esses fatos

ganham uma nova expressão plástica, bem como uma nova significação, originando, portanto, uma linguagem particular e específica. Esta nova linguagem nos chamou a atenção para uma particularidade interessante em nossa investigação do humor *on-line*: o diálogo entre realidades – a realidade cotidiana e a do humor produzido no ciberespaço – nos permitindo tecer considerações sobre a caricatura de costumes e sua relevância enquanto documento histórico;

- melhor conhecer como o humor se configura no ciberespaço que, por possuir características peculiares, proporciona várias possibilidades de re-configuração do risível. Buscamos, portanto, melhor identificar e examinar a utilização dos recursos de *virtualização* na produção da atitude humorística.

Desde o início de nossa pesquisa, verificamos que existe um diálogo entre realidades – a midiática do dia-a-dia e a do humor *on-line* – permitindo uma reflexão a respeito da antiga *Caricatura de costumes* em estreita relação com o imaginário cotidiano produzido na Internet. Sabemos ainda, por outro lado, que as possibilidades de estudo dos *movie-clips* pesquisados no *Charges.com* aguardam por novas etapas de trabalho. O material coletado e catalogado nos anos de 2004/05 é bastante amplo, e será submetido à análise de significação virtual no intuito de melhor delimitar o humor *on-line*. Podendo ainda este projeto ser retomado mais adiante, em seus desdobramentos ulteriores. Acreditamos, contudo, que chegamos a cumprir o nosso propósito de melhor apreender e compreender a realidade do humor em sua amplitude da *virtualização*.

Referências

BERGSON, Henri. (1987) *O riso: ensaio sobre significações do cômico*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Guanabara.

COSTA, Rogério da. (2002) *A cultura digital*. São Paulo: Publifolha.

FREUD, Sigmund. (1974) O humor. In: FREUD, Sigmund. *O futuro de uma ilusão. O mal-estar na civilização e outros trabalhos*. Rio de Janeiro: Imago. v. XXI (1927-1931).

_____. (1977) *Os chistes e sua relação com o inconsciente*. Rio de Janeiro: Imago. vol. VIII (1995).

LEMOS, André. (2002) *Cultura das redes: ciberensaios para o século XXI*. Salvador: EDUFBA.

LÉVY, Pierre. (1999) *Cibercultura*. 1ª ed. São Paulo: Ed. 34.

_____. (1996) *O que é virtual?* Trad. Paulo Neves. 1ª ed. São Paulo: Ed. 34.

_____. (1993) *As tecnologias da inteligência. O futuro do pensamento na era da informática*. Trad. Carlos Irineu da Costa. 1ª ed. São Paulo: Ed. 34.

LIMA, Herman. (1963). *História da caricatura no Brasil*. 4 v. Rio de Janeiro: Liv. José Olympio.

NEGROPONTE, Nicolas. (1995). *A vida digital*. São Paulo: Cia das Letras.

PARENTE, André. (1999) *O virtual e o hipertextual*. Rio de Janeiro: Pazulin.

PLAZA, Julio e TAVARES, Mônica. (1998) *Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: FAEP-Unicamp/Hucitec.

SANTAELLA, Lúcia. (2003) *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus.

Site

www.charges.com.br