

As narrativas multimidiáticas das charges animadas

Dennise Cunha de VASCONCELOS¹
Henrique MAGALHÃES²

Resumo

Com o avanço tecnológico, as mídias se desenvolvem em ritmo acelerado e em direção comum, elas se entrelaçam formando novos meios. Um dos frutos do crescimento da tecnologia é a charge que ganhou uma nova forma: as charges animadas. Dentro desse universo de multimídia, a charge ganhou novas proporções, entre outras, a maneira que expõe os fatos e apresenta sua opinião e crítica. Para entender melhor esse gênero, propomos aqui um estudo das charges animadas baseado nos elementos da narrativa. Voltamos nossa atenção para a forma de contar a história ou a notícia utilizada pela charge e que, agora, também adota recursos multimidiáticos.

Palavras-Chave: Charges animadas. Narrativa. Multimídia.

Abstract

With technologic advance, the media are developing an accelerating rhythm and in common direction, they interweave to form news media. One of these consequences of technology is the charge that won a new form: the animated charges. Inside this multimedia universe, the charge wins news proportions, between others, the way to expose the facts and show their opinion and critique. To understand better this kind of charge, we propose here a study of the animated charges based in the narrative elements. We will concentrate our attention how to tell the story or the news used for the charge and, now, it adopts multimedia recourses too.

Keywords: Animated charges. Narrative. Multimedia.

Introdução

A sociedade atual é regida pelas constantes mudanças. Muitas transformações são impostas como consequência dos avanços tecnológicos. A charge é um exemplo desta transformação, pois saiu da forma estática e ganhou animação, cores e sons. Como esse gênero tem a função de retratar o cotidiano da sociedade, faz isso de forma ácida, carregada de opinião e de humor.

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB.

² Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB. Doutor em Sociologia pela Universidade de Paris V.



Já que a charge reporta os acontecimentos, incorpora-se à narrativa, a arte de contar histórias. O detalhe é que a charge o faz de uma forma toda peculiar, auxiliada, além do discurso textual, pelas imagens e, com o desenvolvimento da tecnologia, por outros recursos.

Assim, para entendermos mais as formas como a charge atua e se expressa, fazemos uma análise das narrativas das charges animadas a partir de seus elementos constitutivos, que são abordados a partir da comparação de sua forma básica impressa e sua nova proposta apresentada pelas narrativas digitais.

Com isso, buscamos conhecer melhor como se dá o processo das charges animadas em abordar os fatos, estudando-o sob o prisma da narrativa. O estudo está baseado na análise de uma charge animada assinada por Maurício Ricardo e publicada no site Charges.com.br.

Um breve panorama das charges

A charge é um elemento gráfico que aborda de forma condensada e bem-humorada assuntos do dia-a-dia com críticas que expressam opinião. O termo charge deriva de *charger*, em francês, que significa carregar, exagerar.

São vários os elementos que compõem a charge. Desde os elementos gráficos como a linha, os balões, até a narrativa, a caracterização dos personagens e do ambiente que vão dar suportes para o entendimento da charge. Um dos intuitos da charge é provocar o riso, que é explorado para criticar os fatos do dia-a-dia. O recurso do humor é usado para criar uma identidade com o leitor, um vínculo e, assim, persuadi-lo.

A imagem usada como instrumento de opinião nos jornais visava e ainda pretende influenciar um público maior, indo além daqueles que se dedicam à leitura do jornal de gêneros opinativos convencionais, como o editorial e o artigo. Neste campo, a charge se diferencia por ser tão ou até mais densa que outros textos opinativos.

A trajetória da charge confirma sua importância para os meios de comunicação. Juntamente com a caricatura, cujas raízes são comuns e além dos vários pontos de interseção, foram usadas inicialmente para atrair os leitores, com a finalidade de comercialização. Desde o século XIX, com o surgimento das revistas ilustradas, as charges estão presentes em revistas e jornais do Brasil, e, atualmente, com as inovações técnicas, as charges ganharam ainda mais espaço, conquistando outras mídias, como a televisão e a internet.

Surgem, então, as charges animadas, que com o mesmo fundamento da charge estática, renovam os traços tradicionais e apresentam novos elementos na sua composição, como cores, animação e sons, capazes de acrescentar e trazer ângulos diferentes de exposição dos fatos e interpretação por meio das expressões faciais, da voz, enfim, de todos os recursos computacionais. Como o contexto das charges não é mais o mesmo, percebe-se um aumento de audiência do público jovem, nem sempre leitor das charges impressas, que passa a ser visto como leitor-espectador.

O meio físico proporcionou grandes mudanças para as charges. Mas, é importante ressaltar que sua adaptação para as mídias digitais não excluiu a possibilidade impressa das charges, pelo contrário, elas continuam com seu espaço de editorial gráfico em jornais e revistas de todo o país. Essa nova “fórmula” veio somar, acrescentando



componentes e recursos que garantem a permanência das charges também nessa “era da informação”.

A narrativa nas novas mídias

A narrativa partiu da oralidade, ganhou força com a criação da imprensa por Gutenberg e, hoje, se transformou e se adaptou ao meio digital. Beatriz, Martins e Alves (2009) afirmam que esse novo contexto muda totalmente a forma de narrar, citam como exemplo o modo “confessional” usado nos blogs e nas redes sociais e os jogos eletrônicos que fizeram com que a narrativa se adaptasse para outras mídias.

Brockmeier e Harré (2003, p.526) conceituam a narrativa como “um conjunto de estruturas lingüísticas e psicológicas transmitidas cultural e historicamente, delimitadas pelo nível do domínio de cada indivíduo e pela combinação de técnicas sócio-comunicativas e habilidades lingüísticas”.

A narrativa está ligada à história da humanidade. “Nossos antepassados, após inventarem a linguagem, desenvolveram a narrativa e por meio dela descreveram histórias, linhagens societárias, locais onde encontrar alimentos, abrigos, inimigos, etc”. (BEATRIZ, MARTINS e ALVES, 2009, p.8)

Desde então, as narrativas vêm se desenvolvendo juntamente com a sociedade. Ela se adaptou às novas mídias e também está inserida nos gêneros multimidiáticos. Multimídia aqui é entendida como uma “mistura de áudio, vídeo e dados” (SANTAELLA, 2003).

Nas novas mídias, a narrativa também passa a ser regida pela hipermídia, que, segundo Gosciola (2007), é uma forma de expressão inteiramente nova resultante da síntese das linguagens dos encontros de técnicas e tecnologias em arte, entretenimento, ciência e comunicação. Os novos espaços digitais vêm desenvolvendo formatos narrativos não-lineares, em que os leitores decidem o caminho a ser dado na narrativa. Um exemplo bem claro dessa narrativa participativa são os jogos eletrônicos.

As novas tecnologias fizeram com que a narrativa incorporasse outros meios, mas, mantém a mesma finalidade. Sua fundamentação, que são os elementos básicos (enredo, narrador, personagens, tempo e espaço) também foi mantida, mesmo com algumas mudanças que variam de acordo com a mídia. A seguir, temos algumas definições que nos ajudam a aplicar estes elementos no estudo das charges.

Elementos básicos da narrativa

Desde quando a narrativa se restringia à oralidade, passando por outros espaços como o livro, as peças teatrais até chegar às mídias digitais, ela é composta por cinco elementos básicos que formam sua estrutura, são eles: o enredo, os personagens, o narrador, o tempo e o espaço. Segundo Proença Filho (1990), sem esses cinco elementos que estruturam a narrativa, ela não existe. A seguir, abordamos cada um desses elementos que servem como base para o nosso estudo.

O enredo é o conjunto dos fatos de uma história que pode ser ordenado de forma linear ou não-linear. É o enredo, também conhecido por trama, intriga, ação, que dá forma à narrativa. Quanto à sua natureza ficcional, Proença Filho (1990, p.10) aponta a



verossimilhança como “a lógica interna do enredo, que o torna verdadeiro para o leitor”. Os acontecimentos de uma história não precisam ser verdadeiros, mas devem ser verossímeis, ou seja, mesmo não tendo acontecido. Quem lê deve acreditar no que está escrito e isto é resultado da organização lógica do enredo.

O enredo possui várias partes que vão além da introdução, desenvolvimento e conclusão. Uma delas que dá vida e cria expectativas, é o conflito. Este é responsável por prender a atenção de quem lê e é ele que gera uma tensão pela qual todos os fatos da história giram em torno. Ainda de acordo com Proença Filho (1990), é o conflito que determina as partes do enredo: exposição, complicação, clímax e desfecho.

Outro elemento da narrativa, os personagens, são os que vivenciam o enredo e fazem com que ele exista. Eles desempenham funções dentro do enredo. A narrativa pode ter um ou mais personagens. Estes se dividem quanto ao seu tipo. Beatriz, Martins e Alves (2009) apontam duas categorias: os protagonistas e os secundários. Já Proença Filho (1990) apresenta mais detalhes e divide em três tipos: pela natureza (seres humanos, coisas e animais); pela variedade (individuais, típicos e caricaturais); e pela função que desempenham (protagonistas e antagonistas). Adam (1985) aborda os trabalhos de Bremond que apresenta o processo narrativo em uma situação lógica onde há três papéis básicos: vítima, agressor e ajudante.

Por outro lado, o narrador é responsável por conduzir a estória. Ele articula os elementos da narrativa para expor da melhor maneira e é através dele que o leitor ou espectador sabe o que está acontecendo. Assim, a narrativa pode ser conduzida por um narrador que não participa dela, ou seja, um narrador em terceira pessoa. Ou, ainda, um narrador em primeira pessoa que também é personagem e convive com os outros da história.

Os outros dois elementos da narrativa, tempo e espaço, estão relacionados e são de fundamental importância para a organização da narrativa. “O tempo (invisível) é preenchido pelo espaço (visível) e por tudo aquilo que nele estiver presente. Em uma narrativa, tempo e espaço são mutuamente permeáveis e indissociáveis.” (PINNA, 2006, p.152)

Para que a narração seja coerente, os fatos devem estar ligados por uma relação cronológica e lógica. O tempo é definido por Beatriz, Martins e Alves (2009, p.9) “como um elemento invisível que serve como base para organização dos acontecimentos de uma estória na medida em que coopera para o entendimento dos estados que se transformam sucessivamente na ação.” O elemento tempo pode ser dividido, basicamente, em cronológico, que é o convencional, das horas, dias, meses, anos. E pode ser psicológico, que se passa na proporção do interior de cada pessoa.

Já o espaço é o lugar onde ocorre a ação, onde os personagens e os eventos interagem e o enredo acontece. Segundo Gancho (1998, p.23), o “espaço tem como funções principais situar as ações dos personagens e estabelecer com eles uma interação, quer influenciando suas atitudes, pensamentos ou emoções, quer sofrendo eventuais transformações provocadas pelos personagens.”

Os conceitos abordados anteriormente partem da perspectiva de textos impressos, mais especificamente da literatura, que dá um grande suporte para os estudos da narrativa. Mas, a sociedade e a narrativa não se limitaram a esses formatos narrativos

primários, como os romances, as peças teatrais e vários outros. Os avanços tecnológicos trouxeram novas formas de pensar, agir e até de narrar na sociedade.

Acompanhando o desenvolvimento tecnológico, Paul (2007) apresenta os elementos das narrativas digitais.

Essa taxonomia divide atributos específicos da narrativa digital em cinco 'elementos': mídia, ação, relacionamento, contexto e comunicação. A maior parte desses elementos é herdada de outras mídias, mas uma combinação exclusiva de elementos no ambiente digital permite novas possibilidades narrativas (PAUL, 2007, p.122)

Na proposta de Paul (2007), o elemento 1 é a mídia, apresentada como o tipo de expressão que é utilizada para criar o roteiro e suportes da narrativa. A ação é o elemento 2, caracterizada nas narrativas on-line por ter diferentes modelos com diversas possibilidades de combinação. Ela refere-se ao movimento do conteúdo e a ação que o usuário requer para acessar o conteúdo. O elemento 3, o relacionamento, tem como foco o relacionamento entre o usuário e o conteúdo. Ele é regido pela possibilidade de interagir ou não com o conteúdo. O contexto é o quarto elemento, que vai trazer conteúdo adicional à narrativa digital, remetendo a outros materiais, como é o caso dos links. Por fim, temos o elemento de comunicação que se refere à habilidade de conexão com os outros através da mídia digital.

Em cada um desses elementos, a autora mostra aspectos e direcionamentos para um tipo de classificação dependendo da narrativa. Estas especificações serão expostas adiante quando a charge será analisada de acordo com os aspectos propostos.

A partir destas explanações sobre a narrativa e seus elementos, sejam nos meios tradicionais ou on-line, notamos que este gênero tem contribuído na formação da sociedade por representá-la. As charges também são responsáveis por comentar e criticar através de seus traços o cotidiano da sociedade, relatando as adaptações, dilemas, problemas e acontecimentos.

As narrativas multimidiáticas no estudo das charges animadas

Como vimos, a charge ganhou um novo formato com o desenvolvimento da tecnologia, ela agora é animada, tem som, cor e quadros sequenciados. A narrativa também passou por mudanças, já foi apenas oral, passou pelos meios impressos e agora também atinge as mídias digitais.

Partindo desta idéia, fazemos, neste trabalho, o estudo de uma charge animada baseado na narrativa. A experiência consiste em apontar os elementos da narrativa digital, propostos por Paul (2007), fazendo um paralelo com os elementos básicos da narrativa para, assim, fazer a análise.

As charges animadas começaram a ser veiculadas no país ainda na década de 1980. Em uma busca na web, encontramos registros de charges animadas para a TV feitas entre 1989 e 1992 exibidas na Rede Bandeirantes e TV Manchete. Outro registro é do cartunista Chico Caruso que, nesta mesma década, exibiu charges animadas no Jornal da Globo. Notamos, devido à limitação de recursos, um ritmo mais lento das charges, poucas falas dos personagens e presença forte de músicas. Os assuntos abordados eram

acontecimentos políticos e sociais da época retratados de forma crítica e com humor, ou seja, preservando as características herdadas das charges impressas.

Com o avanço da internet, as charges também conquistaram esse meio e foi nesse ambiente que elas se consolidaram. O meio físico proporcionou grandes mudanças para a charge. Ela se adaptou do meio estático para uma forma animada repleta de efeitos que atendem às necessidades dos novos leitores.

Passemos, agora, à análise da charge animada retirada do site Charges.com.br por ter a maior frequência de atualização, por estar consolidado e pelo seu reconhecimento nacional. A charge selecionada foi “Em mau português”, publicada em 15 de dezembro de 2009, na seção Cotidiano.



Figura 1. Charge “Em mau português” publicada no site Charges.com.br

Para que seja entendida e produza o humor desejado, a charge precisa ter um contexto que seja um código comum de conhecimento dos leitores, que geralmente é a notícia. Ela também tem que estabelecer uma relação com o leitor, uma cumplicidade. Muitas vezes essa ligação é feita por meio dos personagens que podem ser reais, tipos socialmente reconhecíveis. É o caso da charge em questão que traz dois políticos conhecidos em âmbito nacional.

No caso da charge estudada, o contexto foi um episódio com o presidente Luís Inácio Lula da Silva, em um discurso em São Luís, no Maranhão, quando falava sobre a situação dos pobres do Norte e do Nordeste que não tem acesso a saneamento básico. A própria charge traz um quadro com informações sobre o contexto, “Sobre a charge”, que pode ser visto antes ou após a exibição da charge, com o seguinte conteúdo: “Lula usou palavreado chulo em um discurso no Maranhão e mais uma vez gerou polêmica. Como sempre, não faltou quem dissesse que ele estava apenas falando a ‘língua do povo’. Mas e a Dilma, candidata dele? Também falaria?”.

Passemos agora a analisar a charge escolhida por meio dos elementos da narrativa. O enredo é uma provocação de Maurício Ricardo ao abordar o acontecimento em São Luís, tratando da relação entre Lula e a futura candidata à presidência, Dilma Rousseff, que não é tão popular quanto o atual presidente. A partir disto, Lula e Dilma são os personagens da charge. O tempo transcorre linearmente, em um diálogo rápido entre os personagens. O espaço é ambientado como uma espécie de camarim, caracterizado por



um espelho com luzes em volta, pela porta com o nome Dilma e com uma estrela. Outra característica são as perucas ao fundo remetendo ao fato da ministra usá-las devido a um problema de saúde. O narrador não participa da história narrada. Está em terceira pessoa, ele nos apresenta uma visão totalizadora da cena, serve como uma lente para vermos o diálogo.

Por a charge ser veiculada na web, fazemos a análise de acordo com os elementos da narrativa digital, segundo Paul (2007). A charge animada usa nas mídias desenhos animados, áudio e a versão com legenda também texto. Os aspectos do elemento mídia estudados são a configuração, o tipo, o ritmo e a edição. Quanto à configuração da charge “Em mau português”, ela apresenta uma narrativa em multimídia que utiliza dois os mais tipos de mídia – animação e áudio – interligados em uma apresentação articulada. Como tipo, identificamos uma animação. O fluxo é assíncrono na exibição, ou seja, é uma situação irreal e que não acontece ao vivo. A edição da charge animada é feita desde o momento da sua criação, com a escolha dos temas e dos discursos.

Em relação à ação da charge no site Charges.com.br, ela se dá através de um clique para acionar o início do movimento do conteúdo. Assim, a charge tem um conteúdo dinâmico, por se mover, e ativo por precisar de uma ação para se mover, no caso o clique no “play”.

O terceiro elemento, o relacionamento, é caracterizado como fechado, porque o leitor se limita a assistir a charge, não pode interagir.

Como vimos, o elemento contextual é de grande importância para as charges. Em alguns casos, como no exemplo estudado, a contextualização que complementa o sentido da charge está inserida no próprio espaço desta. Não há links com conteúdos que levem para outras páginas. Contudo, os espectadores devem conhecer o fato a que a charge se refere para que ela seja entendida.

Na comunicação, as charges se configuram como um-para-vários, pois são expostas no site para todos os usuários que visitarem a página eletrônica. Porém, esta configuração está se modificando através do Twitter, um suporte comunicacional cuja principal característica é a “disseminação de idéias e opiniões por parte de qualquer pessoa, seja ela celebridade ou seguidores anônimos, sempre ávidos por criarem sua própria legião de adeptos.” (NICOLAU, 2009, p.4) Em seu perfil, Maurício Ricardo, autor das charges, faz um tipo de enquete com seus seguidores, onde estes dão sugestões de temas para a charge do dia seguinte. Dessa forma, a comunicação entre autor e “espectador” passa por uma transformação que não nos deteremos aqui por necessitar de uma observação mais detalhada.

Com a análise desta charge pudemos notar que os elementos da narrativa conseguiram abranger os recursos proporcionados pelas charges animadas. Sua narrativa linear na web permite que possamos fazer uma relação entre os elementos da narrativa baseados nos estudos clássicos da literatura e da linguística fazendo uma ponte com os atuais elementos das narrativas digitais.

Conclusão

A charge animada é um meio multimídia, pois agrega várias mídias em seu formato: áudio, imagem, animação e, às vezes, texto. Por ser multimidiática e estar



também inserida na web, encontramos nos elementos da narrativa uma forma viável para estudar as charges animadas.

As narrativas possuem uma longa trajetória de atuação na sociedade. Com o advento da tecnologia, elas também se ampliaram para este campo com uma nova proposta de elementos das narrativas digitais. A simbiose entre os elementos da narrativa que propomos aqui para analisar as charges pode servir como base para futuros estudos sobre esse gênero, charge animada, que está em constante desenvolvimento.

Portanto, a análise de uma charge eletrônica através dos elementos das narrativas foi um caminho satisfatório, já que foi capaz de abranger os vários lados da charge, de forma mais uniforme, sem se deter a apenas um de seus elementos, como o discurso ou a imagem. A narrativa contempla diversas possibilidades da charge permitindo uma visão mais ampla dos processos da charge.

Referências

ADAM, J-M. **Le texte narratif**. Paris: Nathan, 1985.

A Revista no Brasil. São Paulo: Editora Abril, 2000, p.213-227.

BORGES, A.M.V. **A charge eletrônica e a formação do leitor**. UENP, Acesso em: 17 nov. 2008.

BEATRIZ, Isa. MARTINS, Jodeilson. ALVES, Lynn. **A crescente presença da narrativa nos jogos eletrônicos**. VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment. Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: <www.sbgames.org/paper>. Acesso em: 16 dez. 2009.

BRESSANIN, A. **Gênero charge na sala de aula: o sabor do texto**. Disponível em: <www.unisul.br>. Acesso em: 27 ago. 2008.

BROCKMEIER, Jens. HARRÉ, Rom. **Narrativa: problemas e promessas de um paradigma alternativo**. Psicologia: Reflexão e Crítica, 2003, p. 525-535. Disponível em: <www.scielo.br> Acesso em: 16 dez. 2009.

CARVALHO, Nadja. Da telinha do celular, pequenas mídias ditam um novo conceito. In: **Culturas midiáticas**. Ano I, n.1. João Pessoa: UFPB, 2008. p. 70-84.

DIZARD, W. **A nova mídia: a comunicação de massa na era da informação**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2000.

DUARTE, A. F. Charge sem idéia é coisa insossa. In: RIBEIRO, A. **Edição Extra – 2º Clichê**. Belo Horizonte: Mazza, 1999.

FELDENS, T. C. **Estudo sobre as charges: o meio ambiente retratado pelo desenho na imprensa gaúcha**. Monografia de Tatiana Cristina Feldens, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Disponível em: <www.revistaseletronicas.pucrs.br>

Acesso em: 11 set. 2008.

FERREIRA, E.G. **Charge**: uma abordagem parodística da realidade. Dissertação de Mestrado. Universidade Vale do Rio Verde. Três Corações: UNINCOR, 2006.

FONSECA, J. **Caricatura: a imagem gráfica do humor**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1999.

GANCHÓ, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 1998.

GARCEZ, E. T. F.; GARCIA, N. B. de S. **O texto chárstico**: um instrumento estimulador da leitura na escola. *Akrópolis*, Umuarama, v.11, n.2, 2003.

GOSCIOLA, Vicente. A linguagem audiovisual do hipertexto. In: FERRARI, Pollyana (org.) **Hipertexto, hiperímia: as novas ferramentas da comunicação digital**. São Paulo: Contexto, 2007.

LENZ, Ronald. **Locative media**. 2007. Disponível em:

<<http://spresearch.waag.org/images/LocativeMedia.pdf>>. Acesso em: 21 dez. 2009.

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

LIEBEL, V. **Humor gráfico**: apontamentos sobre a análise das charges na história. Disponível em: <www.anpuh.uepg.br>. Acesso em: 11 set.2008.

MAGALHÃES, A.M. **Sentido, história e memória em charges eletrônicas sobre o governo Lula: os domínios do interdiscurso**. Mestrado em Letras, Maringá: Universidade Estadual de Maringá, 2006.

MIANI, R. A. **Charge**: uma prática discursiva e ideológica. *Intercom*, setembro de 2001. Disponível em: <www.intercom.org.br>. Acesso em: 27 ago. 2008.

_____. **A charge na imprensa sindical**: uma iconografia do mundo do trabalho. *Intercom*, setembro de 2002. Disponível em: <www.intercom.org.br>. Acesso em: 27 ago. 2008.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

NICOLAU, Marcos. Twitter: uma mídia voltada para todas as mídias. In: **A função multimidiática do Twitter**. Revista eletrônica Temática. Disponível em: <www.insite.pro.br> Acesso em: 30 dez. 2009.

NOGUEIRA, A. A. **A charge**: função social e paradigma cultural. *Intercom*, setembro de 2003. Disponível em: <www.intercom.org.br>. Acesso em: 27 ago. 2008.



PAUL, Nora. Elementos das narrativas digitais. In: FERRARI, Pollyana (org.) **Hipertexto, hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital**. São Paulo: Contexto, 2007.

PINNA, Daniel Moreira de Sousa. **Animadas personagens brasileiras: a linguagem visual das personagens do cinema de animação contemporâneo brasileiro**. Rio de Janeiro: PUC, Departamento de Artes e Design, 2006.

PROENÇA FILHO, Domicio. **A linguagem literária**. São Paulo: Ática, 1990.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto**. Tradução J. Ferreira & V. Oliveira. Lisboa: Vega, 1983.

QUIRINO, Maurício Ricardo. **Em mau português**. Charges.com.br. 2009. Disponível em: <www.charges.com.br>. Acesso em: 15 dez. 2009.

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

_____. O impacto das novas mídias sobre a cultura. In: VILLARES, Fábio (org.) **Novas mídias digitais (audiovisual, games e músicas): impactos políticos, econômicos e sociais**. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.

_____. Por uma epistemologia das imagens tecnológicas: seus modos de apresentar, indicar e representar a realidade. In: ARAUJO, D. C. (org) **Imagem (ir) realidade: comunicação e cibernmídia**. Porto Alegre: Sulina, 2006, p. 173-201.

SOUZA, H. V. A. **A charge virtual e a construção de identidades**. Mestrado em Letras, Recife: UFPE, 2007.

VIEIRA, André Guirland. **Do conceito de estrutura narrativa à sua Crítica**. Psicologia: Reflexão e Crítica, 2001, p. 599-608. Disponível em: <www.scielo.br> . Acesso em: 16 dez. 2009.

Sites

www.youtube.com.br

www.charges.com.br