

**Do YouTube para a TV:
mediações e (meta)crítica em *Choque de Cultura***

***From YouTube to TV:
mediations and (meta)critique in Choque de Cultura***

Renan Honorato Gomes da SILVA¹
Nara Lya Cabral SCABIN²

Resumo

O artigo tem como objetivo analisar as múltiplas “camadas” de sentido presentes no programa humorístico *Choque de Cultura* (TV Quase) à luz de diferentes “momentos” do circuito da comunicação, considerando, para isso, suas temporadas exibidas pela TV Globo. O percurso metodológico/analítico do trabalho considera os seguintes aspectos: possibilidades de codificação/decodificação à luz de teorias do humor; perspectivas sobre os processos de codificação a partir de manifestações do lugar de produção; aspectos da circulação do programa *Choque de Cultura* na cultura midiática; e dimensão das mediações das discursividades engendradas em *Choque de Cultura*. Como principais resultados da pesquisa, chamamos a atenção para o recurso à *incongruidade* como principal estratégia de produção de humor no programa em foco, bem como à presença de elementos de metacriticidade nos episódios analisados, que mobilizam narrativas e sentidos circulantes na própria cultura midiática.

Palavras-chave: Humor. Comunicação Audiovisual. Cultura da Convergência. Metacrítica. *Choque de Cultura*.

Abstract

The article aims to analyze the multiple “layers” of meaning present in the comedy show *Choque de Cultura* (TV Quase) in the light of different “moments” of the communication circuit, considering, for this, its seasons shown by TV Globo. The methodological/analytical pathway of the paper considers the following aspects: coding/decoding possibilities in the light of humor theories; perspectives on codification processes based on manifestations from the place of production; aspects of the circulation of *Choque de Cultura* in the media culture; and the dimension of the mediations of the discourses engendered in *Choque de Cultura*. As the main results of the research, we

¹ Graduado em Comunicação Social – Jornalismo, pela Universidade Anhembí Morumbi. Integra o Grupo de Pesquisa RisoMídia – Representações, Mediações e Humor na Cultura Audiovisual. E-mail: honorato.renan@outlook.com

² Doutora em Ciências da Comunicação pela ECA-USP e pós-doutorado em Comunicação e Práticas de Consumo pela ESPM/SP. Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembí Morumbi/SP. Líder do Grupo de Pesquisa RisoMídia – Representações, Mediações e Humor na Cultura Audiovisual. E-mail: naralyacabral@yahoo.com.br

highlight the use of incongruity as the main humor production strategy in the show, as well as the presence of elements of metacriticism in the analyzed episodes, which mobilize narratives and circulating meanings in the media culture.

Keywords: Humor. Audiovisual Communication. Convergence culture. Metacritique. Choque de Cultura.

Introdução

Como destacado por Ana Carolina Escosteguy (2007), os estudos dos fenômenos e dos produtos culturais muitas vezes se fizeram, historicamente, de duas maneiras distintas, que igualmente levaram à fragmentação da compreensão da área de estudo:

Um olhar retrospectivo sobre a história da pesquisa em comunicação, pelo menos aquela que foi incorporada ao que hoje é chamado de campo acadêmico da comunicação, tem revelado, por um lado, uma concentração num determinado entendimento do tema como um fenômeno ou evento centrado nas próprias tecnologias de comunicação [...] (ESCOSTEGUY, 2007, p. 3).

Dessa forma, de um lado, os estudiosos da comunicação debruçaram-se sobre os elementos técnicos do circuito, analisando os impactos do desenvolvimento tecnológico na apreensão de sentido, muitas vezes, isolando-os em uma *realidade idealizada* e livre da subjetividade dos agentes produtivos. De outro lado, colocam-se as análises voltadas à fragmentação dos processos comunicativos. Segundo a autora, havia “[...] uma segmentação do processo comunicativo, desenvolvendo o estudo de tal problemática por meio de recortes tão específicos que, ao longo do tempo, transformaram-se em áreas bastante especializadas” (ESCOSTEGUY, 2007, p. 3).

Ao responder à provocação de um grupo de acadêmicos, Stuart Hall, proeminente pesquisador da área dos *Estudos Culturais*, destacou o que seu protocolo conhecido como *codificação/decodificação* representa frente a esse cenário: “Opõe-se a algumas dessas posições; contra a noção particular de conteúdo, entendido como um sentido ou uma mensagem pré-formada e fixa que pode ser analisada em termos de transmissão do emissor para o receptor” (HALL, 2020, p. 392). O autor não isola suas análises nestes cenários idealizados – em que não ocorreriam ruídos, interesses subjetivos e influências mercadológicas – durante a codificação da mensagem. Outro ponto a respeito do modelo metodológico de Hall (2020) é que o sentido em que é encaminhada a produção da

mensagem não se faz unilateralmente nem unidirecionalmente, já que a codificação permanece inserida em um contexto de especificidades.

A partir desse quadro de referências teóricas, o presente artigo focaliza, como objeto de estudo, o caso de *Choque de Cultura*, programa humorístico produzido pela TV Quase, que simula uma mesa redonda sobre cinema com motoristas de vans em lugar da tradicional figura dos críticos cinematográficos. Trata-se de um programa humorístico inserido em um cenário nacional de complexas relações sociopolíticas e tecno-econômicas cuja audiência, usuários ativos nas redes, encontram-se no centro de uma constante disputa por atenção, *likes* e compartilhamentos.

Desse modo, as produções que se encontram nesse momento histórico tendem a ter desdobramentos mais diversos tanto na recepção crítica quanto na audiência composta por fãs. Da mesma forma, no caso de *Choque de Cultura*, observamos que os discursos dos personagens do programa estão inseridos em um momento de constante confronto de ideias que apontam para a construção do macroambiente cinematográfico – mais especificamente, no meio digitalizado do *Youtube* e do *streaming*: “A participação é vista como uma parte normal da operação da mídia, e os debates atuais giram em torno das condições dessas participações” (JENKINS, 2009, p. 329).

Assim, para que, na decodificação do programa em foco, considerando o pacto humorístico estabelecido com seus espectadores, seja produzido o efeito cômico almejado pela instância de produção/codificação, a audiência é convocada a decifrar sentidos intertextuais mobilizados na construção dos roteiros e na realização das cenas. Essa forma de construção de comicidade baseada em referências da própria cultura midiática constitui característica recorrente em outros programas humorísticos, como é o caso de *Greg News* (HBO Brasil) e *Saturday Night Live* (NBC), por exemplo.

Para Escosteguy (2007), a importância de se analisarem os produtos culturais sob a perspectiva da integração entre os diferentes “momentos” ou “lugares” do circuito da comunicação está na possibilidade de alcançar maior aprofundamento nas abordagens propostas, sem que, com isso, deixemos de estar atentos aos sentidos materialmente construídos nas textualidades midiáticas/audiovisuais. Dessa forma, como principal objetivo geral da pesquisa, buscamos compreender os processos de produção, tensionamento e negociação de sentidos no/a partir do programa *Choque de Cultura*, produzido pela TV Quase originalmente para o YouTube e transmitido por canais televisivos em algumas temporadas.

Portanto, a fim de cotejar algumas camadas de sentido presentes em *Choque de Cultura*, buscamos, ao longo da pesquisa, considerar essa produção à luz dos diferentes “momentos” ou “lugares” principais no circuito da comunicação. Dessa forma, nosso percurso metodológico/analítico estrutura-se da seguinte forma: (1) construção de reflexões sobre possibilidades de codificação/decodificação (HALL, 2003) à luz de teorias do humor (EAGLETON, 2020); (2) recuperação de perspectivas sobre os processos de codificação a partir de manifestações do lugar de produção; (3) levantamento de enunciados que evidenciam aspectos da circulação do programa *Choque de Cultura* na cultura midiática; e (4) discussão quanto à dimensão das mediações das discursividades engendradas em *Choque de Cultura*.

Em relação ao recorte do objeto empírico proposto neste trabalho, todas as nossas reflexões se baseiam no exame de episódios que integram as temporadas *Choque de Cultura na Globo* e *Choque de Cultura Show*, escolhidas pelo fato de terem sido veiculadas em uma emissora de TV aberta (*Choque de Cultura na Globo*) ou na TV aberta e streaming (*Choque de Cultura Show*), além do próprio YouTube, plataforma utilizada pela TV Quase como principal meio de disponibilização e divulgação de suas produções.

Finalmente, com base nas diferentes etapas analíticas propostas, buscamos ainda indagar sobre as formas possíveis de concretização de interfaces entre o programa em foco e a crítica midiática, considerando não apenas o fato de que a crítica de mídia se converte em objeto do discurso paródico dos episódios, mas também, em sentido mais amplo, indagando se a produção pode ser considerada como forma de exercício de metacrítica midiática (PAGANOTTI; SOARES, 2019).

Enquadrando teoricamente o humor do *Choque de Cultura*

Como nos lembra Hall (2020), o processo de produção cultural é formado por momentos distintos, ainda que interligados. Assim, a *codificação* é um processo que envolve (a) os aparatos tecnológicos de distribuição e recepção da mensagem; (b) as relações e práticas de produção dos profissionais envolvidos; (c) o conjunto de relações sociais de produção; e (d) o tratamento midiático, isto é, o processo de significação da realidade através de signos ideológicos.

Nesse sentido, o horizonte de possibilidades é aquele espaço-tempo no qual uma nova tecnologia pode ser explorada e desenvolvida, sendo que há uma limitação técnica

e criativa para essas utilidades. O processo de inovação tecnológica é constante e permite que novos produtos midiáticos cheguem ao beiral da criatividade. Em *Choque de Cultura*, o seriado começou a ser exibido pelo *YouTube*, em um canal de entretenimento e cultura *pop-geek-nerd*, o *Omeleteve* (vinculado ao site *Omelete*), e posteriormente passou para a televisão e, mais recentemente, ao *streaming* – mesmo que todos os episódios estejam disponíveis no canal da produtora no *YouTube*.

Mas, para além dos meios e tecnologias disponíveis para se produzir uma mensagem, existem outros fatores condicionantes envolvidos na construção de sentido e da significação da mensagem. No processo de codificação, antes que a mensagem seja propagada, há um momento de *tradução da realidade*, no qual um evento histórico passa por um *tratamento midiático* que o transforma em um *evento comunicativo* no qual a narrativa assume sentido. O resultado é a própria *forma-mensagem*: “A forma-mensagem é a necessária *forma-aparência* do evento, na passagem da fonte para o receptor” (HALL, 2020, p. 389).

Como em outras produções ficcionais, em um programa humorístico, como é o caso de *Choque de Cultura*, os eventos históricos passam por crivos subjetivos e ideológicos no momento da codificação, que envolvem a ação de roteiristas a produtores e à administração da produtora; nesse processo, as narrativas são construídas com a finalidade de gerar riso, ao mesmo tempo em que se busca adequá-las à linha estilístico-ideológica da equipe e do programa. Têm papel decisivo, nesse âmbito, as práticas e convenções do campo do humor.

Segundo Eagleton (2020), o riso habita o limiar entre cultura e natureza, uma vez que, embora todos os humanos tenham a capacidade de sorrir e rir, os objetos do riso e as situações consideradas cômicas dependem de aspectos culturais de cada comunidade. Assim, a fim de compreender os complexos funcionamento e produção do humor, Eagleton (2020) apresenta três teorias fundamentais: a *teoria do alívio*; a *teoria da superioridade*; e a *teoria da incongruidade*. Para a análise do programa *Choque de Cultura*, interessa-nos aqui destacar a última delas, segundo a qual:

O humor surge do impacto entre os aspectos incongruentes: uma súbita mudança de perspectiva, um deslize inesperado do significado, uma atraente dissonância ou discrepância, uma momentânea desfamiliarização do familiar e assim por diante. Como temporário ‘descarrilamento do sentido’, ele envolve a perturbação do processo ordeiro de raciocínio ou a violação das leis e convenções (EAGLETON, 2020, p. 61).

Em *Choque de Cultura*, essa dimensão de incongruidade parece manifestar-se em diversas frentes: a) motoristas de van (classe trabalhadora, supostamente não escolarizada ou intelectualizada) têm seu próprio programa de televisão; b) motoristas estão fazendo um programa no qual o tema principal não é transporte; e c) o discurso da crítica cinematográfica – socialmente entendido como intelectualizado – é emitido por pessoas sem especialização. Em outras palavras, consideramos como importante hipótese explicativa para as estratégias de produção do humor no programa justamente essa discrepância em relação ao que é esperado e o que é visto.

O ponto de *Choque*: perspectivas a partir do lugar de produção

A produtora de programas audiovisuais *TV Quase* surgiu em meados de 2016, quando, por uma comunhão de fatores, os roteiristas Caíto Mainier, Daniel Furlan, Fernando Fraiha, Raul Chequer, Leandro Ramos, Juliano Enrico, David Benincá e Pedro Leite uniram-se para fazer o primeiro produto em parceria com a *MTV Brasil: Overdose*.

Antes disso, porém, Furlan e Chequer começaram a explorar formatos satíricos e humorísticos por meio da mídia impressa com a criação da revista em quadrinho *Revista Quase*. Sobre o período, Raul Chequer (que interpreta o personagem Maurílio dos Anjos em *Choque de Cultura*) afirma, em entrevista para o episódio 158 do podcast *Decrépitos*, de 2018: “Fazer revista era um martírio muito grande, cara, a gente tinha que sair e ficar pedindo patrocínio”. Segundo os idealizadores da revista, havia muitas dificuldades logísticas e financeiras em manter uma publicação impressa, sendo que, ao mesmo tempo, individualmente, cada um seguia com sua carreira profissional.

Na época, tanto Daniel Furlan quanto Leandro Ramos trabalhavam como redatores e roteiristas em produtoras de televisão; enquanto isso, Caíto Mainier seguia uma carreira como professor de rádio e televisão em uma escola preparatória no Rio de Janeiro, conforme declaram aos podcasts *Decrépitos*, *Não ouvo podcasts* (episódio 253, de 2020) e *Mais que 8 minutos* (episódios 87 e 118, ambos de 2021). Já em meados de 2013, surgia em uma MTV prestes a fechar suas portas um dos primeiros sucessos da TV Quase: *O Último Programa do Mundo*. A trama do programa seguia Furlan, que, após o fim do mundo, toma um dos estúdios abandonados da emissora para apresentar um *talk show* “sem propósito, sem chefe, sem direção, sem Ibope”.

Pouco depois, em 2014, nasceria o *Falha de Cobertura*, um programa em formato de *mesa redonda* em que um ex-jogador de futebol, o Craque Daniel (Daniel Furlan), debate com o Professor Cerginho da Pereira Nunes (Caito Mainier) jogos de campeonatos recentes e passados, dentre outros temas do mundo futebolístico. Apesar de ambos os programas terem sido criados em parceria com a MTV Brasil, eles continuaram a ser produzidos depois que canal fechou as portas no país, a partir de outras parcerias, como o embrionário projeto *web* da Editora Abril e a FOX.

O *Choque de Cultura*, por outro lado, surgiria em um momento em que a produtora já estava consolidada a partir de seus produtos anteriores, nascendo de uma provocação do Omeleteve em tentar levar o formato do *Falha de Cobertura* para o universo cinematográfico. Sobre o projeto, Raul Chequer relata, para o podcast *Decrépitos*: “A gente trocou ideia e achamos que seria melhor fazer um novo programa sobre isso”. Segundo ele, Caito Mainier e Leandro Ramos tinham feito um piloto de um programa chamado *Julinho da Van Talkshow* em 2010, em que quatro motoristas de van se reuniam para conversar sobre o dia a dia dos profissionais. Os personagens eram interpretados pelos próprios Mainier e Ramos, além da participação de Felipe Abraão e Bruno Medina (integrante dos *Los Hermanos*). Porém, para o *Choque de Cultura*, apenas alguns personagens (*Julinho da Van* e *Rogerinho do Ingá*) e o argumento central do programa resistiriam ao processo criativo do programa sobre cinema.

Para a criação de personagens e contextos narrativos – pontos importantes para os próprios roteiristas –, os atores afirmam ter recorrido a referências extraídas de suas próprias vivências, subjetividade e acontecimentos pessoais. Por exemplo, enquanto Leandro Ramos se inspirou em seu próprio pai para trazer a personalidade de Julinho à vida, segundo declarou no episódio 118 do podcast *Mais que 8 Minutos*, Daniel Furlan usou como referência para a construção de seu personagem um comerciante ambulante que havia conhecido durante as externas das Olimpíadas de 2016 no Rio de Janeiro, conforme declarou no episódio 87 do podcast *Mais que 8 Minutos* e em entrevista ao podcast *Decrépitos*. Ainda segundo os integrantes da TV Quase, em entrevistas concedidas aos podcasts *Decrépitos* e *Que podcast é esse?* (episódio 52, de 2020), outra referência para a criação da atmosfera do *Choque* foram os programas de baixo orçamento das televisões locais, como o programa *Serginho Total: O Chicote do Povo*, de Niterói.

Outro ponto que merece atenção é o fato de que, conforme declarou a equipe em entrevista aos podcasts *Decrépitos*, *Mais que 8 Minutos* e *Que Podcast É Esse?*, os

episódios são escritos coletivamente, de modo que todos os quatro atores, juntamente com os demais roteiristas do programa, escrevem as falas de todos os personagens. Segundo relato de Daniel Furlan, intérprete do personagem Renan, ao *podcast Mais que 8 Minutos* (2021), é muito comum que uma fala seja escrita para um determinado personagem, porém, no decorrer dos ensaios, a equipe perceba que a frase fica melhor saindo de outra boca; além disso, ainda de acordo com Furlan, no episódio 87 do *podcast Mais que 8 minutos*: “Alguns bordões saem do roteiro e outros surgem na hora”. O improviso é parte integral da confecção do roteiro, não apenas na hora da gravação, mas também nas leituras e ensaios, nos quais o processo criativo e a inserção de falas são constantes, em uma dinâmica que remete à forma de produzir humor já presente em programas tradicionais do gênero na TV e no rádio.

Entrando em *Choque* na cultura midiática

Considerando a reverberação do *Choque* em “textos secundários” (SILVERSTONE, 2002) sobre o programa, o objetivo da discussão apresentada nesta seção do presente artigo é resgatar a repercussão do quadro de humor na cultura midiática a partir de reportagens e matérias jornalísticas³, entendidas como um espaço relativamente tradicional de mediação e repercussão da recepção de produtos audiovisuais. Ao mesmo tempo, no momento da apuração e aprofundamento dessas buscas, episódios de podcasts diversos saltaram aos nossos olhos como um espaço de mídia não tradicional no qual o campo humorístico é debatido pelos próprios humoristas de forma mais aprofundada. Sobretudo no caso do humor, podcasts feitos por humoristas ou pessoas ligadas ao espaço de produção audiovisual para redes sociais recebem, com frequência, humoristas como convidados, tornando-se, cada vez mais, um tipo de produto significativo em termos de mediação de discursos que integram esse campo.

De partida, pudemos observar uma aparente falta de interesse dos meios de comunicação tradicionais em abordar o programa em foco, o que, em hipótese, pode ser compreendido à luz de escolhas editoriais que levam à atribuição de baixa importância a

³ O levantamento se baseou na pesquisa sobre os termos “Choque de Cultura” e “TV Quase” nos portais de notícia dos jornais *Folha de S. Paulo*, *O Globo*, *Jovem Nerd*, *Omelete* e *O Estado de S. Paulo*. Os termos foram pesquisados pela ferramenta de busca dos sites, porém, para tentar aprimorar a pesquisa, foram usados filtros, com destaque para a seleção de seções ou editoriais (de modo a priorizar matérias de cultura) e intervalos temporais (mais precisamente, consideramos o período entre 01/01/2016 e 01/10/2022, de modo a cobrir toda a trajetória do *Choque de Cultura* até o momento de realização da pesquisa).

produtos culturais emergentes em plataformas digitais. Os poucos casos que foram encontrados dizem respeito a duas matérias em *O Globo* e duas na *Folha de S. Paulo*. Primeiramente, o jornal *O Globo* publicou os seguintes materiais: “Choque de cultura: 'Nossa questão hoje é entender o que queremos fazer com aqueles personagens', diz Caito Mainier”; e “Após sucesso de ‘Choque de cultura’, Caito Mainier estará em três filmes em 2018”. Nesta última, Mainier destaca a proposta do programa de inspirar no universo carioca da contravenção dos caça-níqueis, ao mesmo tempo em que recorre à atmosfera “gângster” da série *Família Soprano*.

Já na *Folha de S. Paulo*, encontramos as seguintes reportagens: “Limite não tira graça de piada boa, diz membro do Choque de Cultura”; e “TV Quase, do 'Choque de Cultura', conquista público com humor absurdo”, ambas de 2018. Além disso, há um episódio do podcast sobre cultura da *Folha*, o *Ilustríssima Conversa*, com o mesmo nome (“Limite não tira graça de piada boa, diz membro do Choque de Cultura”), de dezembro de 2018. Complementando a perspectiva de Caito Mainier, destaca-se um comentário de Daniel Furlan ao podcast: “Todos eles são meio reações sim. O Renan tem essa fixação com os Estados Unidos, o Julinho tem essa coisa da cultura da porrada. Acho que todos têm essas coisas meio assim [reacionárias e mafiosa]”.

O estabelecimento de relações entre o *Choque de Cultura* e o contexto político brasileiro é constante na circulação do programa em materiais jornalísticos. Em outro momento do já citado podcast da *Folha*, Daniel Furlan afirma que a escolha do uso da camiseta do Brasil por parte do personagem Rogerinho não constitui uma referência proposital ao uso da peça por apoiadores do presidente Jair Bolsonaro: “No começo, o Rogerinho usava uma camiseta do Flamengo [...], mas para dar uma nacionalizada, ele passou a usar uma camisa do Brasil”.

Outro tema presente em textos midiáticos que conferem materialidade à circulação do programa diz respeito ao debate sobre os limites do humor. Sobre isso, Furlan afirma, ao podcast *Ilustríssima Conversa*, que o processo criativo e de construção das piadas se dá a partir de alguns filtros pessoais:

A gente, primeiro, tem o nosso próprio controle das coisas que achamos engraçado, mas a gente fala ‘putz, isso aqui ficou meio pesado, meio preconceituoso’ e às vezes nem é, mas tem um significado meio dúvida que não vale a pena. [...] Então, tem esse controle nosso e esse cuidado, mas, é muito mais sobre o que a gente acha engraçado e, naturalmente, a gente não acha engraçado coisas que são muito ofensivas só por serem

ofensivas - e, claro, que tem coisas que são mais agressivas que são parte de um humor mais ácido.

Outra questão recorrente é o fato de o *Choque de Cultura* ter sido, muitas vezes, alvo de comentários críticos que julgavam o programa como machista pelo fato de o elenco ser exclusivamente masculino. No podcast *Ilustríssima Conversa*, por exemplo, destaca-se o seguinte trecho:

Talvez a maior questão tenhamos tido é de que o Choque é um programa machista e eu acho que haja uma confusão aí. A gente, homens, muitas vezes estamos aprendendo o que é ser machista e o que não é, porque até pouquíssimo tempo atrás era tido tudo como normal. E eu não acho que o conteúdo fique menos engraçado por causa de certos limites, certos limites são bem-vindos. Mas existe um exagero, uma confusão, em achar que o Choque é um programa machista porque os personagens são machistas. Isso não quer dizer que o discurso do programa seja e tenha uma bandeira machista [...] e é uma visão crítica desse comportamento.

Embora constituam um breve recorte de todos os textos midiáticos encontrados em nosso levantamento, optamos por destacar aqui enunciados que parecem materializar temas e posições recorrentes na circulação midiática do *Choque de Cultura*. Ao mesmo tempo, importa destacar que o maior número de reportagens sobre o programa foi publicado no ano em que o *Choque de Cultura* migrou de uma plataforma digital (YouTube) para um canal tradicional da televisão brasileira, a TV Globo. Esse fato remete diretamente à questão da legitimidade que o programa recebe ao ser “admitido” em uma mídia *mainstreaming*, passando à condição de objeto de interesse na cobertura jornalística de cultura.

Mediações das discursividades de *Choque de Cultura*

Há duas características que nos parecem fundamentais para o exame do programa *Choque de Cultura*: os meios tecnológicos de veiculação/circulação dos episódios – podemos pensar, aqui, no papel da *tecnicidade*, para usar as palavras de Martín-Barbero (2003), como elemento de mediação – e seus discursos metamidiáticos – ainda em um marco barberiano, poderíamos pensar na forma como o *Choque* apropria-se e medeia *formatos industriais* contemporâneos, dialogando com *ritualidades* específicas do consumo midiático.

Dessa forma, é impossível compreender as articulações discursivas engendradas na materialidade audiovisual do *Choque* sem considerar sua inserção em um contexto profundamente marcado pela *convergência midiática*, “onde as velhas e novas mídias se colidem, onde a mídia corporativa e a mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis” (JENKINS, 2015, p. 27). É neste momento de polifonia multilateral e fragmentário que o *Choque* surge, contexto este em que a audiência expande sua influência sobre o jogo midiático – mesmo sendo uma influência, muitas vezes, apropriada de maneira oportunista pelas grandes empresas de mídia. Assim, a *TV Quase* surge na década de 2010 como um espaço de produção na cultura audiovisual do qual se originaram programas que se tornaram “febre” entre grupos de fãs; é o caso, por exemplo, de *Larica Total*, *O Último Programa do Mundo* e *Falha de Cobertura*, cujos quadros de roteiristas incluem colaboradores da TV Quase.

Segundo Jenkins (2015, p. 28): “Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras”. Trata-se de tendência significativa na medida em que o próprio mercado de mídia e os meios de comunicação passaram a valorizar o burburinho gerado nas redes sociais a partir de comentários e das interações em torno da própria mídia, afinal, esse engajamento gera um termômetro que pode sinalizar tendências de mercado. Em entrevista ao *podcast Mais que 8 minutos* (2021), Daniel Furlan relata que muitas pessoas comentavam nas redes sociais que o programa era “claramente” feito por atores – de tal forma que a frase “claramente são atores” virou um *meme* entre os fãs.

Tal interpretação parece ocorrer pela característica do canal de divulgação e a proposta dos quadros: à época, o canal *Omeleteve* já era um consagrado perfil no YouTube que fazia críticas de filmes e séries, além de trazer notícias e debates sobre esses mesmos assuntos. Portanto, quando um programa de humor assume um formato “padrão” do canal para criar suas narrativas humorísticas, surge, do diálogo com essas expectativas com a realidade ficcional dos personagens, um momento de incongruidade. Atualmente, as temporadas estão disponíveis tanto nos canais de YouTube da TV Quase e da Rede Globo quanto na plataforma de *streaming Globoplay*; além disso, a marca *Choque de Cultura* deu origem a um programa em formato *podcast*, livros, camisetas e memes, dentre outros objetos de consumo material e simbólico.

Em relação a uma segunda característica que nos parece marcante no programa *Choque de Cultura*, sublinhamos aqui sua potencial metacriticidade. Essa especificidade salta aos olhos ao utilizarmos os conceitos propostos por Paganotti e Soares (2019) para destacar duas características fundamentais (porém não exclusivas) da produção de humor: a) o fato de se tratar de um formato audiovisual que busca criticar e resenhar produtos da cultura audiovisual; e b) o gênero discursivo utilizado como ferramenta de comédia.

A metacrítica pode ser compreendida com a crítica midiática veiculada pela própria mídia, tratando com especial atenção os critérios adotados para esse julgamento ponderado, sem ignorar a tensão de ocupar um espaço dentro das mesmas engrenagens do maquinário midiático que pretende avaliar (PAGANOTTI; SOARES, 2019, p.121).

Para Paganotti e Soares (2019), a crítica se torna um elemento mediador e legitimador de percepções a respeito dos produtos culturais, servindo, assim, para a construção de um arcabouço mais qualificado da cultura midiática.

A crítica da mídia sustenta-se, assim, na análise de produções específicas e dos objetos concretos que circulam nos meios de comunicação, pois eles compõem uma espécie de imaginário da cultura midiática e, além disso, conformam um acervo desse imaginário, estruturando as relações sociais e sendo por elas estruturados (PAGANOTTI; SOARES, 2019, p 135).

Desse modo, a metacrítica se estabelece quando um produto midiático busca olhar criticamente para a própria cultura da qual emerge, adotando determinados textos de mídia como fontes de comparação, análise e – no caso do *Choque de Cultura* – objeto de riso. Doutro modo, o programa também se relaciona com características de metalinguagem, na medida em que os episódios remetem ao acervo cinematográfico disponível aos roteiristas e personagens; além disso, ao passo em que são colocados personagens *claramente* fora dos meios clássicos da imprensa e dos especialistas em audiovisual, posições pré-estabelecidas da audiência são colocadas em xeque.

Ao dar significação para uma relação vista como natural (ou seja, ao suspender uma prática linguística para refletir metapragmaticamente sobre seu funcionamento, questionando suas convenções e sentidos), abre-se espaço para o apontamento de que essa relação não é a única possível, pode ser arbitrária e talvez não seja a melhor ou nem mesmo minimamente adequada. Dessa forma, o sentido de meta, na metalinguagem, pode ser visto também como a reflexividade sobre o meio em que se insere, insinuando alternativas interpretativas e outras possibilidades de ação discursiva (PAGANOTTI; SOARES, 2019, p 139).

Para além desses pontos, Paganotti e Soares (2019) definem mais uma importante faceta do que denominam como produtos midiáticos “metacríticos”, a saber, sua capacidade de considerar “a contradição de sua inserção no mesmo meio que procura criticar – uma crítica do juízo crítico que não ignore o fato de que seu objetivo (a crítica) é também um obstáculo a superar” (PAGANOTTI, SOARES, 2019, p 142). Para que haja essa tomada de consciência por parte dos atores midiáticos, os autores colocam alguns pontos que devem ser levados em conta como forma de avaliar se um determinado produto midiático é, de fato, metacrítico: (a) o produto não se limita a ele próprio; (b) o produto se reconhece como parte da mídia; (c) a partir dele, é possível analisar os circuitos de produção e recepção; (d) e a produção fornece as ferramentas para que o público possa analisá-lo como integrante do sistema midiático. Desse modo, todo produto midiático metacrítico deve dialogar com seu próprio meio e, assim como o humor do *Choque*, mostra-se interdependente em relação às referências que os englobam.

Por tudo isso, a partir do quadro teórico que informa a presente pesquisa, e buscando expandir nossa leitura dos conceitos de Jenkins (2015), Eagleton (2020) e Paganotti e Soares (2019), propomos, como chave de leitura para a compreensão das discursividades engendradas na materialidade audiovisual do programa em foco, o entendimento de que a produção de sentidos e as estratégias de produção de humor em *Choque de Cultura* se baseiam em uma dupla estratégia narrativa: de um lado, o programa parece brincar com a incongruidade na medida em que temos pessoas representantes de uma classe trabalhadora (associada a um menor acesso à cultura) em posições de especialistas; ao mesmo tempo, de outro lado, o programa mobiliza, como referência fundamental, narrativas e sentidos em circulação na própria cultura midiática – em outras palavras, temos aí a construção de um hipertexto midiático a partir de um jogo de codificação/decodificação de referências internas a um sistema simbólico complexo e dinâmico.

Com base em tal chave de leitura, podemos destacar no *Choque de Cultura* aquela que acreditamos ser sua característica mais essencial: a tematização da hiperconectividade da sociedade, que exige que os programas midiáticos sejam freneticamente interligados, dialogando com diferentes grupos sociais por meio de caminhos e trajetos narrativos diferentes.

Mais algumas palavras sobre metacriticidade

Como apontam Paganotti e Soares (2019, p. 135), “a metacrítica [...] amplia o alcance da crítica, pois não trata apenas das produções midiáticas, mas da crítica dentro delas, ressaltando o caráter relacional e sistêmico das mediações”. Por isso, quando pensamos em produtos metacríticos, torna-se necessário considerar que essas produções, por estarem inseridas nos mesmos contextos de codificação (HALL, 2020) que buscam criticar, correm o risco de verem esvaziada sua potência crítica.

Nesse sentido, Paganotti e Soares (2019) destacam os dois principais dilemas a que os produtores que se aventuram em propostas metacríticas estão sujeitos. O primeiro está no risco de ataque ao sistema midiático como um todo a partir do exagero da postura crítica, na qual a posição de independência acaba por ser um fim em si mesmo, com as intenções do autor colocando-o em uma posição de negação de sua dependência midiática. Em relação a esse ponto, nas duas temporadas do *Choque de Cultura* exibidas pela TV Globo consideradas neste trabalho, é interessante notar que os personagens do programa constantemente se colocam como subordinados às construções hierárquicas da TV Globo – de modo que não parecem cair no dilema descrito pelos autores.

No episódio “Choque de Cultura - Uma noite no Museu 3”, por exemplo, Rogerinho reclama que, mesmo havendo dois filmes anteriores, eles só poderiam falar do terceiro porque a Globo só pagou o cachê para a crítica de um filme. Apesar de o comentário do apresentador habitar a lógica ficcional do programa, a afirmação também faz referência às características reais da cadeia produtiva midiática, como questões econômicas de grandes emissoras de televisão. Noutro aspecto, Rogerinho revela ao público a dificuldade que a audiência encontra em acompanhar uma sequência de filmes, já que, em emissoras de TV aberta, os produtos audiovisuais são exibidos de modo fragmentado, justamente como no caso de “Uma Noite no Museu 3”.

Já o segundo desafio destacado por Paganotti e Soares (2019) diz respeito ao risco de que propostas metacríticas não cheguem a apresentar de fato uma crítica da mídia na qual estão imersas, de tal modo que, ao invés de criticar, tornam-se programas de reafirmação e sustentação da codificação. A posição da crítica, nesse caso, passaria a ser a de “refém” e “advogada” do sistema que cede visibilidade ao programa. Não obstante, este não parece ser o caso de *Choque de Cultura*. Para citar um exemplo, no sétimo episódio da primeira temporada do *Choque de Cultura* na Globo (“Choque de Cultura -

Tomorrowland”), o apresentador do programa reitera que o *Choque* “não é programa do GNT onde todo mundo fala o que quer”. Tal comentário parece expor novamente a complexidade metacrítica do programa de humor na medida que o comentário se transforma em uma crítica à própria programação dos canais da Rede Globo de televisão, dirigindo-se especialmente a um de seus formatos mais recorrentes, que são programas com convidados e entrevistas.

Por tudo isso, considerando a definição de metacriticidade proposta por Paganotti e Soares (2019), o *Choque de Cultura* parece materializar diferentes requisitos descritos pelos autores, tais como o autorreconhecimento por parte dos personagens enquanto participantes de um programa na rede Globo (que criticam); e a presença de críticas ácidas, em diversas falas dos personagens, às engrenagens da emissora de TV em que o programa é veiculado.

[...] a potência metacrítica não advém simplesmente do fato de uma produção midiática (seja impressa, sonora ou audiovisual) ser objeto da crítica ou criticar os meios de comunicação, mas do fato de incluir a si própria (sua concepção e sua audiência) no cenário que está sendo criticado. [...] Por não se limitar apenas às obras, mas aos circuitos de produção e recepção, a metacrítica busca fazer a crítica da mídia e pretende ir além dela, reconhecendo-se como parte de seus mecanismos e dando ao público as ferramentas para que também possa exercitar a crítica de modo sistemático (e não apenas em manifestações difusas ou pulverizadas nas redes sociais). (PAGANOTTI, SOARES, 2019, p. 142).

Cabe observar ainda que o programa *Choque de Cultura* não constrói suas piadas unicamente pela interação dos personagens: pelo contrário, tem papel fundamental como fonte de comicidade na produção a mobilização de um repertório sociocultural coletivo. Em episódios da primeira temporada do programa na TV Globo (“Choque de Cultura - Círculo de Fogo” e “Choque de Cultura - Crepúsculo: Amanhecer Parte 2”), por exemplo, há passagens que dialogam com temáticas de interesse social, tais como *fake news* em redes digitais, críticas às leis de incentivo artístico e uso de ferramentas digitais no mundo pós-pandemia. Assim, além de recorrer a referências da própria cultura midiática, o *Choque* busca debater questões que estão “do lado de fora” da tela – ainda que já, invariavelmente, atravessadas e conformadas por discursos midiáticos.

Dessa forma, os personagens não apenas reconhecem que fazem um programa de televisão sobre cinema, como também tratam uns aos outros como famosos emergentes, na medida em que acabaram de passar a integrar a grade programática da emissora Globo.

Um exemplo disso, já exposto anteriormente, é a participação dos personagens no programa de entrevista conduzido por Pedro Bial. Ao longo das duas temporadas analisadas, saltam aos olhos referências a outros programas televisivos e personalidades, como Rodrigo Faro e Dedé Santana, além da participação de celebridades como convidados do *Choque*, como Alexandre Nero no primeiro episódio da segunda temporada de *Choque de Cultura Show*.

Considerações finais

O programa *Choque de Cultura* apresenta-se com um rico objeto de análise na medida em que parece surgir como forma de “resposta irônica”, aos comentários ordinários feitos aos sábados e domingos em que as famílias passam o dia em frente à televisão reclamando que “nada presta” ou que “não tem nenhuma novidade”. Ao mesmo tempo, na medida em que desloca as expectativas da audiência em relação à figura dos tradicionais e respeitáveis críticos de cinema e às estruturas de poder midiático, os personagens do *Choque* ganham camadas de complexidade metacrítica e social.

Além disso, merece destaque o modo como o programa *Choque de Cultura* materializa de modo exemplar elementos fundamentais ao contexto de cultura da convergência (JENKINS, 2009): primeiro, o programa de humor estreou em um canal de jornalismo de entretenimento e cultura pop que, até então – e apesar da linguagem divertida de seus quadros –, não contava com programas de humor em sua grade; segundo, ao invés de termos jornalistas especializados falando sobre o assunto, o programa é apresentado por quatro motoristas de vans (ficcionalis) que a priori não teriam nada para acrescentar ao debate sobre cinema e cultura.

Finalmente, apesar de fugir às nossas possibilidades, na dimensão deste artigo, analisar empiricamente a recepção do programa pelo público, algumas observações podem ser traçadas a respeito da repercussão do *Choque de Cultura* na própria cultura midiática. Um indício dessa repercussão pode ser encontrado no fato de o programa de humor ter gerado uma vasta gama de produtos derivados comercializáveis (camisetas, livros, canecas etc.), além de páginas e grupos de fãs em redes sociais (Facebook, Twitter e TikTok) e comentários nos vídeos disponíveis no YouTube.

Neste último caso, não deixa de ser relevante retomar um comentário que se tornou um meme e circula amplamente em meio aos fãs e produtores: referimo-nos à

afirmação de que quem faz o programa “são claramente atores”. Retomando as discussões apresentadas no início deste artigo, um dos aspectos da teoria do humor baseado na incongruidade, conforme a apresenta Terry Eagleton (2021), diz respeito ao contraste entre as “partes” o o “todo”, o que gera o estranhamento que pode ser a fagulha do riso. Ora, em outras palavras, quando se tira um objeto de seu contexto presumido e o coloca em outro, temos a tempestade perfeita para uma boa gargalhada. Este parece ser o cerne do humor proposto pela TV Quase em *Choque de Cultura*.

Referências

EAGLETON, Terry. **Humor**: o papel fundamental do riso na cultura. Rio de Janeiro: Record, 2020.

ESCOSTEGUY, Ana Carolina D. Circuitos de cultura/circuitos de comunicação: um protocolo analítico de integração da produção e da recepção. **Comunicação, Mídia e Consumo**, v. 4, n. 11, nov./2007, p. 115-135.

HALL, Stuart. **Da diáspora**: identidades e mediações culturais. Belo Horizonte: UFMG, 2020.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. Trad. Ronald Polito e Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2003.

PAGANOTTI, Ivan; SOARES, Rosana de Lima. A meta para a crítica da/na mídia em abordagens metacríticas. **MATRIZES**, São Paulo, v. 13, n. 2, p. 131-153, mai./ago. 2019.