

**Anais do 6º Interprogramas de Mestrado
da Faculdade Cásper Líbero
(São Paulo, SP, 5 e 6 de novembro de 2010)
ISSN: 2176-4476**

Texto original como enviado pelo/a autor/a

HQTRÔNICAS: UMA ANÁLISE SEMIÓTICA¹

Anielly Laena Azevedo Dias²

Resumo

As mídias digitais assumem o ciberespaço rompendo as barreiras físicas e conquistando novos públicos. As Histórias em Quadrinhos (HQs) encontram-se inseridas neste contexto. Assim, o objetivo da pesquisa é compreender a re-funcionalidade das HQs disponíveis em mídia digital, a através de análises das HQtrônicas, de autores brasileiros, utilizando conceitos dos campos: comunicacionais, sociais, e convergências tecnológicas. Acredita-se que este estudo venha contribuir para o esclarecimento de algumas questões que ainda não foram abordadas e serve também, para situar a comunicação das HQs no século XXI.

Palavras-chave: HQtrônica. Semiótica. Convergência.

Introdução

O conflito existente entre o tradicional e o novo tem levado muitas pessoas a profetizar a extinção de algumas formas de comunicação. O mesmo prognóstico já havia sido feito anteriormente com o aparecimento da fotografia (1826) e posteriormente o

¹ Pesquisa em desenvolvimento pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação (PPGCOM/UFAM), sob orientação da Profª.Dra. Mirna Feitoza Pereira. Artigo apresentado ao 6º Interprogramas de Mestrado em Comunicação da Faculdade Cásper Líbero no ano de 2010

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação - Universidade Federal do Amazonas – (PPGCOM/UFAM). aladias@gmail.com

cinema (1895), onde algumas pessoas acreditavam na extinção da arte (pintura/teatro) conhecida até então. Com o surgimento dos meios tecnológicos – rádio, na década de 20 e a TV, na década de 50 – foi cogitada a substituição da imprensa móvel (Gutenberg – 1455).

Na Era da Informação, essa questão ganha destaque, como observa Barreto (1999), com o aparecimento da sociedade eletrônica, houve uma delimitação de tempo e de espaço da informação. A Revolução Industrial foi responsável, de certa forma, pela Revolução Informacional, pois permitiu que a principal atividade humana (informação) se deslocasse para uma sociedade global multifacetada, denominada “inteligência coletiva” em rede (LÈVY, 2000). Todavia McLuhan, em 1967, já visualizava o futuro da relação homem e máquina diante dos avanços tecnológicos ao afirmar que estávamos nos aproximando da fase final das extensões do homem, “a simulação tecnológica da consciência pela qual o processo criativo do conhecimento se estende coletiva e corporativamente a toda a sociedade humana, tal como já se fez com nossos sentidos”. (MACLUHAN, 1967, p. 18).

JUSTIFICATIVA

Apoiadas em interesses políticos, econômicos e sociais, as novas mídias assumem o ciberespaço e passam a propagar produtos ultrapassando as barreiras físicas e conquistando novos públicos. Esse processo não é restrito apenas às produções jornalísticas, o lazer e o entretenimento conquistam espaço nesse ambiente midiático. Um exemplo, são as Histórias em Quadrinhos (HQs), antigamente veiculadas nos meios impressos, hoje estão em blogs, sites específicos gerando, assim, um novo produto denominado de HQtrônicas (webcomics).

Diante disso, a principal justificativa para a realização deste trabalho é contribuir com as análises da re-funcionalidade das Histórias em Quadrinhos disponíveis em mídias digitais. Destacando, quais as mudanças na hora de produzir uma HQs para internet; como tem sido o acesso. Utilizaremos a Semiótica da Cultura que avalia os signos existentes nesse meio reformulado pela ecologia midiática. Para tanto, trabalharemos as questões da interculturalidade nas HQs, assim observamos as interseções (harmoniosa ou conflituosa) dos diversos elementos contribuem na geração de novas formas de produção da cultura,

neste caso, compreende-se as (HQtrônicas). Dessa forma, acredita-se que este estudo venha contribuir para o esclarecimento das diversas culturas existentes nas HQs no século XXI.

OBJETIVOS

Objetivo Geral

O objetivo principal deste trabalho é analisar a recodificação das Histórias em Quadrinhos disponibilizadas em mídia digital, encontradas na internet.

Objetivos Específicos

Aprimorar o estado da arte em termos de HQs, HQtrônicas e Mídias Digitais;

Avaliar as condições de produção das HQtrônicas;

Avaliar os principais suportes onde são publicadas essas tiras/HQtrônicas (blogs, site, jornais eletrônicos, etc.);

Demonstrar as principais alterações nos conteúdos das HQs disponibilizadas na internet;

REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO

Criado há cinco séculos e sendo um produto gráfico e impresso, as Histórias em Quadrinhos (HQs) do século XXI se deparam com o grande desafio de convergir sua linguagem e fruição para usufruir os novos recursos de multimídia, interatividade e hipertexto disponibilizado no ciberespaço.

É na Idade Média que se tem notícias das primeiras Histórias em Quadrinhos. Utilizavam-se painéis e iluminuras para justapor as imagens em sequências (elementos pictóricos) relatando as passagens bíblicas. Assim, a primeira HQ ficou conhecida como Bíblia dos Pobres, pois permitia a compreensão dos conteúdos impressos na bíblia. Porém, seu desenvolvimento se deu com o aperfeiçoamento das técnicas de impressão, como afirma Waldomiro Vergueiro,

A produção impressa reunindo elementos pictóricos e linguísticos apareceu justamente com a imprensa, o que permite afirmar que as histórias em quadrinhos (...) foram se formando aos poucos, acompanhando o crescimento da indústria editorial de entretenimento. (VERGUEIRO, 1998, p. 124).

Max Gaines, publicitário norte-americano, foi quem criou a primeira revista de histórias em quadrinhos (os comic-books) em 1933. A revista foi editada com tiras já publicadas em jornais e distribuída como brinde de final de ano para os clientes de uma empresa. O sucesso levou a perceber um novo mercado voltado para HQs. No ano seguinte, surgiram novas editoras e o apareceram alguns heróis (Batman, Superman, Capitão América etc), além de personagens cômicos, infantis, de terror e romanceadas.

Na década de 60, as editoras européias publicaram álbuns de quadrinhos – produzidos em papel de qualidade, com capa dura, valorizando ainda mais o produto. Nesse mesmo período surgem correntes vanguardistas propiciando uma forma dinâmica e ousada de se produzir os quadrinhos. Movimento semelhante aconteceu com o cinema, denominado de “Cinema de Autor”. O aperfeiçoamento dos computadores, a criação de software, dos satélites, a telemática, as hipermídias, o ciberespaço e a realidade virtual, permitiram aos quadrinhistas produzirem com mais precisão os traços das HQs. Outro fator que merece destaque refere-se à possibilidade de reprodução em massa. Quando abordamos esse tema, vale destacar a posição de pensadores da Escola de Frankfurt, conforme observa Luiz Gonzaga Assis de Luca (2004).

Segundo o mencionado autor, a tecnologia movimenta um conjunto de produtos culturais como nunca se vira anteriormente. Theodor W. Adorno, em *Indústria Cultural* (1958), identifica um movimento vertical descendente pelos detentores dos meios de produção, promotores que tratam o produto cultural como qualquer objeto, tendo como princípio fundamental sua circulação e venda, o qual sobrepuja seu valor artístico.

A junção entre imagem e escrita, independente da tecnologia, permitiu as HQs desenvolverem uma linguagem própria. Em um artigo sobre *Histórias em Quadrinhos*, Edgar Franco afirma que: “o leitor participa da narrativa quadrinhística, completando o vácuo entre um quadro e outro”. (FRANCO apud CARLO, 1998).

Em relação às particularidades das HQs, encontramos no livro “*História em Quadrinhos*” de Zilda Augusta Anselmo o seguinte pensamento elaborado pelo pesquisador Gaiarsa (1975); as histórias em quadrinhos estimulam mais a inteligência a imaginação e a abstração, permitem um número maior de combinações porque se podem combinar no

espaço e em todas as direções, ao passo que as palavras só podem se suceder em uma linha depois da outra, uma palavra dita após a outra, uma frase dita após a outra.

A Linguagem das HQs

Assim como em outras artes (pintura, teatro, cinema) as HQs desenvolveram uma gramática própria, onde palavras, imagens e outros ícones fazem parte desse vocabulário, como afirma Will Eisner:

Então, os artistas que lidavam com a arte de contar histórias, destinadas ao público de massa, procuraram criar uma Gestalt, uma linguagem coesa que servisse como veículo para a expressão de uma complexidade de pensamentos, sons, ações e idéias numa disposição em sequência, separadas por quadros (...). No processo, desenvolveu-se a moderna forma artística que chamamos de histórias em quadrinhos (comics). (EISNER, 1999, p.13).

A estrutura básica da linguagem das HQs apresenta uma sequência de representações visuais interligadas. Utilizam quadros, que delimitam o espaço bidimensional, que geralmente são emoldurados por linhas que recriam um requadro, que tem a função de criar uma linguagem não verbal. Isto é, quando esse requadro estiver traçado reto a ideia é que o fato (contido nesse espaço) esta no presente. Quando o requadro for modificado, ele ganha uma nova conotação: passa a designar uma recordação, um sonho etc.

Assim como no cinema e na fotografia, os quadros (takes) utilizados nas HQs são classificados como: plano geral, plano americano, plano médio, primeiro plano ou meio close, close e super close. Outro aspecto observado é angulação, ou seja, a posição em que o objeto é apresentado ao leitor; sendo elas: normal, “câmera alta” e “câmera baixa”. Todos esses recursos são fundamentais para estruturar e emitir a mensagem através da história em quadrinho, um exemplo: nos quadrinhos do “Capitão América” o quadrinhista apresenta o personagem enquadrando-o em “câmera baixa” (imagem de baixo para cima, onde o personagem aparece maior que os objetos em sua volta) valorizando assim o poderio norte-americano.

A junção de ícone – definido por Peirce (2003) como um signo que se refere ao objeto que denota apenas em virtude de seus caracteres próprios, caracteres que ele

igualmente possui quer tal objeto realmente exista ou não – com a linguagem verbal em uma única mensagem gera a complexidade do gênero HQs.

Por não possuir o suporte acústico, os criadores das HQs desenvolveram algumas convenções que expressam significados diferentes: exemplos: balão oval (fala do personagem); balão em forma de nuvem (pensamento ou sonho do personagem); balão com traço pontilhado (um diálogo em voz baixa); balão trêmulo (indica que o personagem está com medo); balões intercalados (a fala do mesmo personagem que foi emitida em intervalados de tempo); balões pontiagudos (fala do personagem com raiva).

De acordo com Santos (2002), todos os balões têm uma espécie de rabinho, que indica a qual personagem pertence àquela fala. As legendas também fazem parte dessa convenção, utilizada no canto superior esquerdo ou direito servem para ligar um capítulo ao outro. As HQs contam ainda com as representações gráficas, ou seja, as linhas cinéticas (os traços que expressam a movimentação dos personagens); as onomatopéias, etc.

Toda essa linguagem foi sendo desenvolvida no decorrer da história e com a convergência desse gênero para mídia digital o processo se altera, uma vez que na digitalização a transmissão das informações é independente do meio de transporte (fio de telefone, satélite de televisão, cabo, ondas de rádios). A qualidade do produto permanece além do armazenamento dos dados. Assim, conforme nos descreve Joël Rosnay (1997) a multimídia reúne em um único espaço as quatro formas principais da comunicação humana: o documento escrito (imprensa, magazine, livro); o áudio visual (televisão, vídeo, cinema), as telecomunicações (telefone, satélites, cabo) e a informática (computadores e programas informáticos).

Para Mirna F. Pereira (2008) “a comunicação é entendida como processo mediado por signos que conectam os participantes da comunicação (...) integrando-os em um ambiente comunicacional constituído de relações sógnicas e movido pelos sistemas de signos envolvidos na comunicação”. Esse processo pode ser observado no desenvolvimento da linguagem das HQs.

Portanto, observa-se que as HQs são compostas de várias culturas (cinema, pintura, fotografia) que se modificam, através da dinâmica do processo cultural. Para Mohammed Elhajji (2007) “a interculturalidade não cede à facilidade metodológica de enquadrar segmentos e sequências do fluxo humano em recortes estáticos, artificialmente

esquemáticos e expurgados de todo ruído subjetivo, social, ideológico ou cultural (ELHAJJI, 2007, pg. 213). Para esse autor, a diversidade e multiplicidade dos signos (HQs) ocorrem nas fronteiras, onde o processo de modelização (semiose) gera um novo produto.

O Computador e as HQs

Os suportes físicos tradicionais (tela, madeira, papéis) usados para produzir as HQs aos poucos foram substituídos pela realidade virtual. Isso ocorre em todas as áreas, a partir da década de 70. No campo das artes essa interação se processa assim: ao passar do analógico para o digital, ao imaterializar a informação transformando-a em um algoritmo, em um mundo lógico/matemático, a tecnologia computacional une, num mesmo bloco, a arte, a ciência e a tecnologia, confundindo seculares sistemas teóricos disciplinares.

A comercialização dos computadores pessoais, nos anos 80, além do desenvolvimento da web, dos browsers, interfaces gráficas etc. facilitou a expansão da internet, gerando essa teia, como hoje é conhecida, ultrapassando as barreiras físicas.

No primeiro momento, os quadrinhísta usavam as novas mídias para produzir as tiras, embora essas fossem impressas no suporte tradicional. Todavia, em 1984, o norte-americano Mike Saenz, cria a “Shatter” a primeira história em quadrinho totalmente virtual. A aventura foi produzida em um computador Apple Macintosh, usando apenas um disk drive. É claro que a arte desta a HQ era fragmentada, mas o fato foi que ela revolucionou os quadrinhos. Dando continuidade ao seu trabalho, Saenz, cria em 1986 o “Crash”, com o herói Homem de Ferro.

Redes Telemáticas e as HQs

A linguagem e significação visual das HQs começam a ser adaptadas para as novas mídias. Em 1986, a revista francesa Circus comprou um espaço na Minitel (sistema de informações online) onde divulgava os lançamentos e curiosidades dos autores. O projeto incluía também a adaptação para o computador das tiras da personagem Mafalda. No layout das HQs, os desenhos eram apresentados um de cada vez, e o usuário podia interagir

passando a página (clicando no comando “página seguinte”) imprimindo dessa forma, o ritmo de leitura.

Durante esse experimento, observou-se as drásticas transformações sofridas pelas as HQs ao serem transportadas para ciberespaço. Embora tenha ocorrido à hibridização dos recursos (movimentos, sons) o leitor visualiza apenas uma imagem, alterando a Gestalt³ (da HQ, como afirma Flávio Calazans). De acordo com o citado autor, transportados em rede telemática, via satélite, cabo telefônico, fibra óptica, no suporte sólido disquete ou CD-ROM, os quadrinhos grafosféricos formatados à Videosfera descaracterizam-se, dando origem a um novo gênero narrativo. Isto é, a hibridização da HQ com o desenho animado, o qual foi batizado como Mangá Telemático (em homenagem às HQs e ao desenho animado japonês).

Santaella (2001), diz que no universo midiático encontramos vários exemplos de hibridização de meios, códigos e sistemas sógnicos e que esse processo atua como propulsor do desenvolvimento da linguagem. A autora nos afirmar “é mais que tempo (...) para buscarmos um tratamento (...) que nos permita compreender como os signos se formam e como as linguagens e os meios se combinam e se misturam”. E para McLuhan nenhum meio tem sua existência o significado por si só, ou seja, a comunicação sempre está na dependência da constante inter-relação com outro meio, assim a velocidade da informação encurta os contratempos da comunicação.

Na visão dos semióticos da cultura, a globalização re-configura a semiosfera, a partir das mudanças sociais, culturais e identitárias. “Os processos comunicacionais (...) que subtendem as nossas relações sociais e culturais, só adquirem seu valor semântico e semiótico (...) no âmbito da semiosfera” (ELHAJJI, 2007, pg 215 apud FONTANILLE & BARRIER, 2000).

Os Sites de Quadrinhos

³ Fundamentos Teóricos sobre Psicologia da Percepção Visual, levando em consideração fatores de equilíbrio, clareza e harmonia visual. “O importante é perceber a forma por ela mesma: vê-la como “todos” estruturados, resultado de relações.” (FILHO, 2000, apud KEPES).

Sendo uma rede global, a internet abriga os mais variados tipos de informação e sob a ótica de Simeão (2006) a tecnologia tem proporcionado um efeito transformador nos processos de comunicação. Alguns veículos, com mais rapidez e propriedades, são hábeis no tratamento dos dados digitais, outros têm adaptação mais lenta, dependendo do tipo de informação e competência técnica.

Destacamos os blogs e sites de quadrinhos que neste caso servirá de objeto de estudo para o nosso trabalho. Em diversas línguas, formatos e temáticas, os sites veiculados na web se dividem em categorias: de Editoras de Quadrinhos, de Fãs de personagens e autores, de quadrinhista e de veiculação de HQs on-line.

Um exemplo dessa última categoria é o site brasileiro CyberComix, criado em 1997, para publicar as histórias de vários quadrinhistas brasileiros em um universo futurista, que operavam a partir do MediaSurfer (aparelho virtual que permite ao internauta navegar pela história). Hoje, o site desenvolveu o HiperMediaSurfer, considerado umas das propostas mais inovadoras e criativas no quesito interatividade, pois permite ao usuário escolher a cada página o “caminho” que ele quer seguir na história, através de imagens e linkagens diretas. Outra opção oferecida pelo site ao usuário são chats, fóruns etc.

Mercadologia das HQs

A instabilidade do ponto de vista comercial é uma das características do produto cultural HQs. No século XX as publicações das tiras dominicais contribuíram para o consumo dos jornais impressos. Atualmente, os espaços destinados a esse gênero nos jornais têm diminuído muito gerando uma crise das HQs.

Desde o seu surgimento, na década de 30, as revistas de quadrinhos lançaram inúmeros títulos. Nos anos 1950 houve a primeira retração ocasionada pela censura da Era Macartista, com narrativas de histórias de terror e policial, embora as revistas voltadas para o público feminino e infantil (protagonizadas por desenhos animados, Mickey, Pato Donald etc) mantivessem tiragens elevadas. Ainda na década de 50, o editor Julius Schwartz relançou e modernizou os personagens Flash e Lanterna Verde, e criou a Liga da Justiça (Superman, Batman, Mulher Maravilha). As coisas melhoraram, nos anos de 1970, com a criação do Quarteto Fantástico (Homem-Aranha, X-Men, Hulk e a volta de Namor e do

Capitão América) pelo roteirista e editor Stan Lee e do desenhista Jack Kirby da Universo Marvel.

A instabilidade do mercado exigiu que seus criadores buscassem alternativas para alavancar as vendas. Aparecem as comic-shops (lojas especializadas em produtos – roupas, bonés, chaveiros, bonecos etc – dos personagens em quadrinhos, além de vender as HQs). Esse novo nicho mercadológico desencadeia outro aspecto referente à cultura, ou seja, traça o perfil dos consumidores das HQs, geralmente limitado por homens, de nível econômico alto, como nos descreve Santos:

Alguns visitantes apenas passam os olhos – para verificar quanto que as revistas que liam quando crianças estão valendo, para relembrar de antigas edições (...). Mas a maioria se torna um comprador assíduo (...). Leitores de quadrinhos podem não ser o grupo mais demograficamente diverso de pessoas – (...) em sua maioria são jovens do sexo masculino. (SANTOS, 2009 apud PUSTZ, 1999).

Apesar de todas as tentativas de se consolidar no mercado editorial, as HQs passam nos anos de 1990 por outra recessão. Assim, desenhistas, pesquisadores de quadrinhos analisam as causas dessa retração e propõem a inserção da tecnologia como possibilidade de reagir diante a crise. Os novos suportes (CD-ROM, Internet) surgem como solução para contornar a política restritiva das editoras, o alto custo de impressão, além de romper os obstáculos de distribuição e divulgação das HQs.

Prós e Contras das HQtrônicas

Diante desse novo universo (HQtrônica) os produtores, pesquisadores e consumidores se dividem em duas correntes de pensamentos. De um lado, existem aqueles que vêem a convergência das histórias em quadrinhos tradicionais para o ambiente midiático como a forma de consolidação nas *mass media*.

Um exemplo pode ser visto no livro “Reinventando os Quadrinhos” de Scott McCloud (2006). Na visão do autor, as novas tecnologias digitais podem ser utilizadas para fins artísticos, o que ajudaria os quadrinhos. Ele destaca também que as novas gerações já crescem familiarizadas com a mídia digital, sendo um ponto positivo na veiculação das HQtrônicas. Segundo o autor, “a convergência é uma via de mão dupla. Conforme as

distinções tecnológicas entre os meios desmoronam, suas distinções conceituais se tornam mais importantes do que nunca” (McCLOUD, 2006).

Por outro lado, teóricos como o inglês Roger Sabin criticam a idéia de que a mídia digital seja vista como redentora das crises editoriais das HQs:

Os argumentos relativos à rede têm se centrado nos net comics, e podem ser resumidos dessa forma: nós estamos no meio de uma revolução tecnológica, e um dia as pessoas vão ler quadrinhos na tela do computador tão naturalmente como fariam com uma publicação impressa hoje. E, como consequência, quadrinhos impressos serão redundantes (...). Na realidade, os quadrinhos já estão em todos os lugares da rede. Todo grande editor, por exemplo, possui um site. Além disso, há pequenos editores e autores como seus sites, assim como outras empresas usam quadrinhos em seus sites em campanhas publicitárias. (SABIN, in: MAGNUSSEN, CHRISTIANSEN, 2000).

Apesar de considerar a internet como uma ferramenta valiosa, Sabin (2000) acredita que HQs e HQtrônicas podem compartilhar as mesmas propriedades, mas algumas características não são intercambiáveis o que os tornam produtos únicos e distintos. Santaella (2009) – ao escrever o prefácio do livro “Mutações da Cultura Midiática” – diz: “Sem apagar a coexistência e as misturas entre as formações culturais anteriores, as tecnologias de comunicação mais recentes acabam por se sobressair em relação às demais”.

Sabin acrescenta ainda algumas problemáticas, ou seja, a necessidade do suporte eletrônico para ler as HQtrônicas, transporte e manuseio deste suporte, a visualização da imagem (assunto abordando na teoria da Gestalt). Resumindo, na visão do teórico inglês, os gibis tradicionais são democráticos o que não ocorre com as HQtrônicas.

Considerações

Hoje é impossível imaginar a sociedade sem os recursos tecnológicos. Eles estão presentes por todos os lados. Embora, já temos visto muitas alterações e sabemos que o universo digital ainda é um espaço considerado novo, uma vez que a evolução tecnológica tende a se expandir a cada dia.

Portanto, somos impossibilitados de tomar conclusões antes de uma profunda análise. O que se pode afirmar é que a convergência dos meios de comunicação – e porque

não da vida como um todo – para os ambientes virtuais é um caminho sem volta, semelhante a surgimento da escrita, da fala etc.

Assim, o início do século XXI foi marcado pela vigência do novo paradigma da Comunicação, ou seja, a Internet propõe a desterritorialidade reformulando a arte, a tecnologia, o conhecimento, enfim da sociedade. A informatização dos sistemas comunicacionais gera a digitalização das linguagens analógicas. Pode-se, então, dizer que está ocorrendo uma mutação; de seu impacto e das consequências sobre a percepção e os mecanismos de recepção humana já se tem algumas provas. (POLISTCHUCK, 2003).

Aqui, podemos destacar as Histórias em Quadrinhos, que em sua versão digital é conhecida com HQtrônicas. Apesar desse fenômeno (convergência e hibridização) ocorrer há apenas duas décadas, já é possível prever alguns resultados. Isto é, a crise do mercado editorial não será resolvida com a simples inserção das HQs no suporte digital; a mídia digital não significa o fim dos quadrinhos impressos (pelo menos, nesse período em que vivemos); existe a necessidade de estabelecer a linguagem das HQtrônicas, uma vez que suporte utilizado é diferente.

Elementos como acessibilidade, interatividade, periodicidade, transformação, impactos sociais e culturais são aspectos considerados durante o desenvolvimento deste projeto. Compreender estes elementos, suas conexões com o produto cultural midiático (HQtrônicas) e relacioná-lo no ciberespaço será nossa tese.

Referências

ALSINA, M. R. **A Construção da Notícia**. Traduzido por Jacob A. Pierce. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

ANSELMO, Zilda Augusta. **Histórias em Quadrinhos**. Rio de Janeiro, Vozes, 1975.

BARRETO, Aldo de A. **Os Destinos da Ciência da Informação**: entre o cristal e a chama. Datagramazero, n 0, Dezembro de 1999. Disponível em:
http://www.dgzero.org/dez99/F_I_aut.htm. Acesso em 20 de setembro de 2009.

BURGOS, Maria Fátima Borges. **A Sociedade Informática Sob a Ótica do Museu Virtual**. No site **Museu Virtual**, 1996. Disponível em:
<http://www.arte.unb.br/museu/capa.htm>. Acesso em 18 de setembro de 2009.

CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara. **Uma Abordagem Midiológica das Histórias em Quadrinhos**. In **As Histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática**. São Paulo, Intercom-Unesp/Proex, 1997. Pág.144-155.

CARLO, Ivan. **O Roteiro nas Histórias em Quadrinhos**. Recife, GT-Humor e Quadrinhos, Intercom, 1998.

CyberComix. Disponível em: <http://www.zaz.com.br/cybercomix/>. Acesso em 23 de setembro de 2009.

CyberPimentaHQ. Disponível em: <http://cyberpimentahq.blogspot.com/>. Acesso em 23 de setembro de 2009.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 3ª edição, 1999.

ELHAJJI, Mohammed. **As Esferas da Interculturalidade**. In: *Semiótica da Cultura e Semiosfera*. MACHADO, Irene (org). São Paulo: Annablume/Fapesp, 2007.

FILHO, João Gomes. **Gestalt do Objeto Sistema de Leitura Visual da Forma**. Editora Escrituras, 2000.

LÈVY, Pierre. **A Revolução Contemporânea em Matéria de Comunicação**. In: MARTINS, F.M; SILVA, J.M. (Org.) *Para Navegar no Século XXI: tecnologias do imaginário e cibercultura*. 2 ed. Porto Alegre: Sulina, 2000.

LOTMAN, Iuri. **Acerca de La Semiosfera**. In: Lotman, I. *La Semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto*. Madrid: Frónesis Cátedra Universitat de València, 1996.

_____, Iuri. **Sobre o Problema da Tipologia da Cultura**. SCHNAIDERMAN, B. (org.). *Semiótica russa*. São Paulo: Perspectiva, 1979.
19

_____, Iuri. **Universe of the Mind. A Semiotic Theory of Culture**. Traduzido por Ann Shukman. Bloomington. Indiana University Press, 1990.

LUCA, Luiz Gonzaga Assis de. **Cinema Digital: um novo cinema?** São Paulo – SP: Editora Imprensa Oficial do Estado de São Paulo: Cultura Padre Anchieta, 2004, 328p.

MACHADO, Irene. **Circuitos Dialógicos: para além da transmissão de mensagens**. In: ____ (org.) *Semiótica da cultura e semiosfera*. São Paulo: Annablume/FAPESP, 2007.

_____, Irene. **Ecologia das Extensões Culturais**. In *Revista FAMECOS*. Porto Alegre, 2009.

_____, Irene. **SEMIOSFERA** Um Novo Domínio de Ideias Científicas para o Estudo da Cultura. Disponível em:
<http://www.pluricom.com.br/forum/semiosfera-br-um-novo-dominio-de-ideias>. Acesso em: 23 de junho de 2010.

MACLUHAN, Marshall. **A Galáxia de Gutenberg**. São Paulo: Cultrix, 1967.

MCCLLOUD, Scott. **Reinventado os Quadrinhos**. São Paulo: M.Books do Brasil Editora Ltda, 2006.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de Semiótica Aplicados ao Design**. Rio de Janeiro: 2AB. 2003.

OTA. Saíte do Ota. <http://www.ota.com.br/>. Acesso em 30 de setembro de 2009.

PEIRCE. Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva 3ª edição, 2003.

PEREIRA, Mirna Feitoza. **Ecologia da Comunicação: Uma Compreensão Semiótica**. In: XVII Encontro da Compós, São Paulo, 2008. Disponível em:
http://compos.org.br/data/biblioteca_352.pdf. Acesso em 28 de setembro de 2009.

POLISTCHUCK, Ilana; TRINTA, Aluísio Ramos. **Teoria da Comunicação: o pensamento e a prática do jornalismo**. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

ROSNAY, Joël de. **O Homem Simbiótico**. Traduzido por Guilherme João de Freitas Teixeira. Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

SABIN, Roger **The Crisis in Modern American and British Comics, and the Possibilities of the Internet as a Solution**. In: MAGNUSSEN, A; CHRITIANSEN, H. C. Comics e culture; analytical and theoretical approaches to comics. Copenhagen: Museum Tusculanum Press/University of Copenhagen, 2000.

SANTAELLA, Lucia. **Teoria Geral dos Signos. Semiose e autogeração**. São Paulo: Ática, 1995.

_____, Lucia. **A Teoria Geral dos Signos como as Linguagens Significam as Coisas**. São Paulo: Editora Pioneira, 2000.

_____. **Matrizes da Linguagem e Pensamento Sonora Visual Verbal Aplicações na Hipermissão**. São Paulo: Iluminuras, 2001.

_____. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Thompson 2002.

_____. **Navegar no Ciberespaço: o perfil do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus 2004.

SANTOS, Fátima Aparecida dos. **Design: a conexão do corpo com o ambiente e a sintaxe do pensamento humano**. Tríplice em Revista, Rio de Janeiro, 2008.

SANTOS, Roberto Elísio dos. **Para Rer os Quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise de HQs**. São Paulo: Paulinas, 2002.

_____. **Mutações da Cultura Midiática**. São Paulo: Editora Paulinas, 2009.

SIMEÃO, Elmira. **Comunicação Extensiva e Informação em Rede Brasília** – Unb, Departamento de Ciência da Informação e Documentação. 2006.

THURE. Von Uexküll. **A Teoria do Umwelt** de Jacob Von Uexküll. Galáxia, 2004.

VALEW.NET. <http://www.valew.net/dir/artecultura/hq/>. Acesso em 13 de setembro de 2009.

VERGUEIRO, W. **Histórias em Quadrinhos**. In: CAMPELLO, B. et al (orgs.). Formas de expressão do conhecimento; introdução às fontes de informação. Belo Horizonte: Escola de Biblioteconomia da UFMG, 1998.