

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS - UFAM  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E LETRAS - ICHL  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS  
DA COMUNICAÇÃO – PPGCCOM

O ECOSISTEMA COMUNICATIVO DAS HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS NA *WEB*: SEMIOSE NAS RELAÇÕES ENTRE OS  
SISTEMA DO ENTRETENIMENTO E O SISTEMA  
TECNOLÓGICO

ANIELLY LAENA AZEVEDO DIAS

MANAUS  
2012

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS - UFAM  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E LETRAS - ICHL  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA  
COMUNICAÇÃO – PPGCCOM

ANIELLY LAENA AZEVEDO DIAS

O ECOSISTEMA COMUNICATIVO DAS HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS NA *WEB*: SEMIOSE NAS RELAÇÕES ENTRE OS  
SISTEMA DO ENTRETENIMENTO E O SISTEMA  
TECNOLÓGICO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade Federal do Amazonas, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ciências da Comunicação, área de concentração Ecosistemas Comunicacionais.

**Orientadora:** Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Mirna Feitoza Pereira

MANAUS  
2012

### **Ficha catalográfica**

(Catalogação realizada por Andrielle de A. Marques CRB11/662)

D541e Dias, Anielly Laena Azevedo.  
O ecossistema comunicativo das histórias em quadrinhos na web: semiose nas relações entre o sistema do entretenimento e o sistema tecnológico/  
Anielly Laena Azevedo Dias. – Manaus: UFAM, 2012.  
173 p.: il. ; 30 cm.

Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) - Universidade Federal do Amazonas, 2012.  
Orientação: Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Mirna Feitoza Pereira

1. Semiótica-cultura. 2. História em quadrinho-digital. 3. Entretenimento. 4. Tecnologia I. Título.

CDU 81'22:130.2+74:004.55 (016:001.32)

ANIELLY LAENA AZEVEDO DIAS

O ECOSISTEMA COMUNICATIVO DAS HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS NA *WEB*: SEMIOSE NAS RELAÇÕES ENTRE OS  
SISTEMA DO ENTRETENIMENTO E O SISTEMA  
TECNOLÓGICO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade Federal do Amazonas, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ciências da Comunicação, área de concentração Ecossistemas Comunicacionais.

BANCA EXAMINADORA

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Mirna Feitoza Pereira (Presidente)

Universidade Federal do Amazonas / Departamento de Comunicação Social

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Irene de Araújo Machado (Membro)

Universidade de São Paulo / Escola de Comunicação e Artes

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ítala Clay de Oliveira Freitas (Membro)

Universidade Federal do Amazonas / Departamento de Comunicação Social

O ECOSSISTEMA COMUNICATIVO DAS HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS NA *WEB*: SEMIOSE NAS RELAÇÕES ENTRE OS  
SISTEMA DO ENTRETENIMENTO E O SISTEMA  
TECNOLÓGICO

Este exemplar corresponde à redação final da  
Dissertação devidamente corrigida e defendida por  
Anielly Laena Azevedo Dias e aprovada pela Banca  
Examinadora.

Manaus – AM, 01 de novembro de 2012.

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Mirna Feitoza Pereira

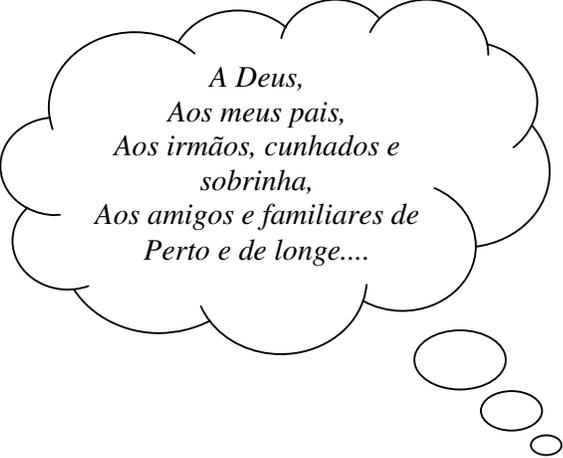
Orientadora

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Irene de Araújo Machado

Membro

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ítala Clay de Oliveira Freitas

Membro



*A Deus,  
Aos meus pais,  
Aos irmãos, cunhados e  
sobrinha,  
Aos amigos e familiares de  
Perto e de longe....*



À Deus pela vida, pela sabedoria e pelas oportunidades. A Ele toda honra, glória e majestade.

Aos meus pais, Nivaldo e Suely, pelo amor incondicional e que mesmo na distância se fizeram tão presente ao longo dessa caminhada.

Aos meus irmãos, Adrielly Larissa e Wanderson Roger, pelo carinho, paciência e pelas palavras de incentivo.

Aos meus irmãos-cunhados, Hélio e Kattiussya, pelo apoio e pela força durante todo esse tempo.

A menininha linda da tia, Jhaniny Larisse, que chegou no meio dessa caminhada, mas que resignificou a minha existência.

As minhas “famílias cariocas em Manaus”, em especial aos meus “pais-vizinhos”, Rosangela e Edson, pelo cuidado e carinho dedicado à mim durante essa jornada.

Aos meus amigos presentes, principalmente a Jonária França e Edilene Mafra, pelos diversos momentos compartilhados e que me fizeram superar a ausência de pessoas queridas.

Aos colegas, professores e colaboradores do PPGCCOM/UFAM, em especial a minha orientadora, prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Mirna Feitoza, por me ensinar a desvendar os mistérios da pesquisa.

Aos professores, alunos e funcionários do DECOM/UFAM pelos anos de convivência.

Aos familiares e amigos, que mesmo distantes se fizeram presentes em cada conquista.

A CAPES por me conceder um auxílio financeiro para a realização dessa pesquisa.

A minha eterna gratidão a todos vocês que contribuíram para que esse sonho tornasse uma realidade. Amo vocês.



*A mente que se abre a  
uma nova ideia jamais  
voltará ao seu tamanho  
original.*

Albert Einstein

## RESUMO

As Histórias em Quadrinhos (HQs), antigamente vinculadas apenas nos meios impressos hoje estão em blogs, sites específicos gerando um novo produto (webcomics). Sob o viés semiótico, buscamos compreender como as histórias em quadrinhos se modificaram ao se transmutarem do suporte impresso para o digital. Para isso, recorremos aos conceitos propostos pela Semiótica da Cultura, que investiga a dinâmica dos signos na cultura. Nesse sentido, as histórias em quadrinhos tornam-se objetos por serem compostas por códigos e se manifestam como textos culturais, sendo que o seu funcionamento se dá perante a relação de sistemas culturais de alta complexidade. Diante dos conceitos semióticos, analisamos a semiose dos sistemas do entretenimento (histórias em quadrinhos), ocorridas através da interação das diversas linguagens – do cinema, fotografia, desenho animado, pintura – e a relação com o sistema digital (internet). Por se tratar de um tema que ocorre na intersecção das áreas da comunicação e da semiótica, a pesquisa adota uma visão transdisciplinar e busca correlacionar os aspectos existentes em ambas para compreender a semiose das HQs no ambiente da internet. Partimos da hipótese que este ambiente modifica a linguagem das histórias em quadrinhos, assim, analisamos cinco sites que publicam HQs, sendo que foram escolhidos por apresentarem características que demonstram nossa hipótese. Elaboramos um roteiro de observação que foi preenchido no momento em que foram realizadas as coletas de dados, no período de agosto a setembro de 2011, obedecendo as datas em que foram postadas as HQs. Dessa maneira, a presente pesquisa torna-se relevante uma vez que o foco principal é a linguagem das HQs produzidas a partir do contato com as demais linguagens do ciberespaço, verificando os sistemas modelizantes presentes nesse ambiente. Acredita-se que a pesquisa contribuirá para reforçar o papel das histórias em quadrinhos na cultura.

**Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos. Semiótica da Cultura. Semioses. Recodificação. Sistemas Modelizantes.

## ABSTRACT

The Comics (comics), formerly associated with the print media today are blogs, websites, creating a specific new product (webcomics). Under the bias of semiotic, we understand how comics have changed when transmuting the printed media to digital. We used the concepts of the semiotics of culture, which suggested the dynamics of the characters studied in culture. In this sense, the comics are objects of codes and are manifested as cultural texts, and the operation is taking place in the relationship of these codes. In view of the semiotic concepts, analyze semiosis entertainment systems (comics), occurring through the interaction of the different languages - film, photography, cartoon, painting - and the relationship with the digital system (Internet). Because it is an issue that occurs at the intersection of communication and semiotics, the study takes a transdisciplinary vision and wants to correlate the existing features in both in order to understand the changes generated in the comics in the Internet environment. We start from the assumption that the internet environment is changing the language of comics, thus we analyzed five sites that publish comics, and were selected because they exhibited characteristics to prove our hypothesis. We make an observation script that was completed at the time were held data collection during the period August-September 2011, according to the dates that were posted the comics. Thus, this research is relevant because the main focus is the language of comics produced from contact with other languages of cyberspace, checking the modeling systems in this environment. It is believed that the research will contribute to the role of comic culture.

**Keywords:** Comics. Semiotics of Culture. Semiosis. Recoding. Modeling Systems.

## RESUMEN

Las historias de los comics (historietas) antiguamente asociado con los medios de comunicación impresos de hoy son los blogs, los sitios que generan un determinado producto nuevo (webcomics). Bajo el sesgo semiótico, entendemos cómo los cómics han cambiado, cuando la transmutación de los medios impresos a los digitales. Para ello, hemos utilizado los conceptos propuestos por la semiótica de la cultura, que investiga la dinámica de las señales presentes en la cultura. En este sentido, los comics se convierten en objetos que se componen de los códigos y se manifiestan como textos culturales, y la operación se lleva a cabo antes de la relación de estos códigos. Teniendo en cuenta los conceptos semióticos, analizar los sistemas de entretenimiento de la semiosis (comics) que se producen a través de la interacción de lenguas diferentes – cine, fotografía, caricatura, pintura – y la relación con el sistema digital (internet). Ya que es un tema que se produce en la intersección de la comunicación y la semiótica, el estudio tiene una visión transdisciplinaria y quiere correlacionar las características existentes en tanto para comprender los cambios producidos en los cómics en el entorno de internet. Partimos de la suposición de que el entorno de internet está cambiando el lenguaje del cómic, así, se limitó a cinco sitios que publican cómics fueron elegidos porque representan características que demuestran nuestra hipótesis. Hacemos una guía de observación que se completó en el momento se llevaron a cabo la recopilación de datos, para el período agosto-septiembre de 2011, de acuerdo a las fechas que se publicaron los cómics. Así, esta investigación es relevante porque el foco principal es el lenguaje de los cómics producidos por el contacto con otras lenguas del ciberespacio, se produce, la revisión de la modelización de sistemas en este ambiente. Se cree que la investigación ayudará a fortalecer el papel de la cultura del cómic.

**Palabras-clave:** Comics. Semiótica de La Cultura. Semiosis. Recodificación. Modelado de Sistemas.

## LISTA DE FIGURAS

---

Figura 1. M.Vieux-Bois (A primeira HQ que utiliza a legenda.....	53
Figura 2. Max und Moritz (Primeiro personagem fixo de uma HQ).....	54
Figura 3. Famílie Fenouillard (Primeira série de HQs francesa).....	55
Figura 4. Nhô Quim (Narrativascom imagens sequenciadas).....	56
Figura 5. The Yellow Kid (Considerada a própria em quadrinho).....	57
Figura 6. Balão Fala.....	64
Figura 7. Balão Duplo.....	64
Figura 8. Balão Cochicho.....	65
Figura 9. Balão Pensamento Intercalado.....	65
Figura 10. Balão Trêmulo.....	66
Figura 11. Balão Mudo.....	66
Figura 12. Balão de Pensamento.....	67
Figura 13. Metalinguagem.....	68
Figura 14. Apêndice Tradicional.....	69
Figura 15. Apêndice Personagem fora da cena.....	69
Figura 16. Apêndice TV.....	70
Figura 17. Letramento.....	71
Figura 18. Quadros – sequência.....	72
Figura 19. Quadros – Formatos Diversos.....	73
Figura 20. Plano (Baixo para cima).....	74
Figura 21. Plano (Cima para baixo).....	74
Figura 22. Planos – Diversos.....	75
Figura 23. Plano Geral.....	76
Figura 24. Página do gibi, onde os quadros são em formatos da tela da TV.....	77
Figura 25. Onomatopeia – Porta.....	79
Figura 26. Onomatopeia – Batida de Martelo.....	79
Figura 27. Onomatopeia – Telefone.....	80
Figura 28. Onomatopeia – Telefone e Água.....	81

Figura 29. Onomatopeia – Balão.....	81
Figura 30. Onomatopeia – Vaso quebrado.....	82
Figura 31. Metáfora Visual – Balão pensamento – dúvida.....	83
Figura 32. Metáfora Visual – queda.....	84
Figura 33. Linhas Cinéticas e Onomatopeia – som campanha.....	85
Figura 34. Metáfora Visual – Vento.....	85
Figura 35. Linhas Cinéticas – movimento dança.....	86
Figura 36. Exemplo do funcionamento do HTML.....	102
Figura 37. Exemplo de um <i>link</i> característica do hipertexto e da hipermídia.....	106
Figura 38. Exemplo de uma interface.....	109
Figura 39. Exemplo de interatividade, ícones que conduz a ação do usuário.....	112
Figura 40. Home <i>site</i> HackToon!.....	118
Figura 41. Home <i>site</i> Jovem Quadrinhos.....	120
Figura 42. Home <i>site</i> Macacada Urbana – Portal Petisco.....	122
Figura 43. Home <i>site</i> Pula Pirata.....	124
Figura 44. Home <i>site</i> RyoTiras.....	125
Figura 45. HQs – Nerdson não vai à escola.....	127
Figura 46. Balão – HQs Nerdson não vai a escola.....	128
Figura 47. Quadro – HQs Nerdson não vai a escola.....	129
Figura 48. Onomatopeia – HQs Nerdson não vai a escola.....	129
Figura 49. Exemplo de um link característica do hipertexto e da hipermídia.....	130
Figura 50. Página referente ao hipertexto proposto pela HQs Nerdson não vai à escola.....	130
Figura 51. HQs – Roberto “sábado a noite”.....	132
Figura 52. Balão – HQs Roberto “sábado a noite”.....	133
Figura 53. Quadro – HQs Roberto “sábado a noite”.....	133
Figura 54. Onomatopeia – HQs Roberto “sábado a noite”.....	134
Figura 55. Interface – HQs Roberto “sábado a noite”.....	135
Figura 56. Sistema Modelizante (games) – HQs Roberto “sábado a noite”.....	136
Figura 57. Sistema Modelizante (fotografia) – HQs Roberto “sábado a noite”.....	136
Figura 58. HQs – Macacada.....	137
Figura 59. Balão – HQs Macacada.....	138
Figura 60. Quadro (narrativa sequenciais) – HQs Macacada.....	139

Figura 61. Quadro – HQs Macacada .....	139
Figura 62. Onomatopeia – HQs Macacada.....	140
Figura 63. Botão de Interação – HQs Macacada.....	141
Figura 64. Interação – HQs Macacada.....	142
Figura 65. HQs – Extreme Cloud Sighting.....	144
Figura 66. Balão HQs Extreme Cloud Sighting.....	145
Figura 67. Quadros – HQs Extreme Cloud Sighting.....	146
Figura 68. Quadros modificado – HQs Extreme Cloud Sighting.....	147
Figura 69. Onomatopeia – HQs Extreme Cloud Sighting.....	148
Figura 70. Sistema Modelizante – HQs Extreme Cloud Sighting.....	149
Figura 71. HQs – Cem Mil Bolas de Neve.....	150
Figura 72. Balão – HQs – Cem Mil Bolas de Neve.....	151
Figura 73. Quadro – HQs Cem Mil Bolas de Neve.....	152
Figura 74. Quadro modificado – HQs Cem Mil Bolas de Neve.....	153

## LISTA DE DIAGRAMAS

---

Diagrama 1. Ecosistema Comunicativo dos Sistemas (Entretenimento e Tecnológico).	33
Diagrama 2. Relação entre os conceitos da Semiótica da Cultura – Semiofera.....	51
Diagrama 3. Semiose do Sistema do Entretenimento (HQs).....	62
Diagrama 4. Ecosistema Comunicativo das Histórias em Quadrinhos.....	88
Diagrama 5. Semiose do Sistema Tecnológico.....	100
Diagrama 6. Ecosistema Comunicativo Tecnológico.....	114

## LISTA DE SIGLAS

---

HQ – História em Quadrinhos

HTML – *Hiper Text Markup Language*

PPGCCOM – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação

S.C. – Semiótica da Cultura

S.E. – Sistema do Entretenimento

S.T – Sistema Tecnológico

UFAM – Universidade Federal do Amazonas

WWW – *Word Wide Web*

# SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>18</b>
<b>1. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: POR UMA VISÃO ECOSISTÊMICA.....</b>	<b>29</b>
1.1. Semiótica da Cultura: origens e conceitos.....	40
<b>2. A LINGUAGEM DAS HQS E SEUS CÓDIGOS.....</b>	<b>52</b>
2.1. Códigos que geram uma linguagem.....	60
2.1.1. A Oralidade nas HQs.....	63
2.1.2. A Narrativa nas HQs.....	71
2.1.3. O Movimento e o Som nas HQs.....	78
2.2. Ecossistema Comunicativo das Histórias em Quadrinhos.....	87
<b>3. AS HQS E A LINGUAGEM DA WEB.....</b>	<b>90</b>
3.1. Do Lápis ao Mouse.....	90
3.2. A Relação das Histórias em Quadrinhos com o Ciberespaço.....	94
3.2.1. As Histórias em Quadrinhos e o Computador.....	93
3.2.2. As Histórias em Quadrinhos na Internet.....	96
3.2.3. Os Sites de Histórias em Quadrinhos.....	97
3.3. O Surgimento da <i>Web</i> .....	98
3.3.1. Características da Linguagem na <i>Web</i> .....	101
3.3.1.1. Hipertexto e Hiperídia.....	103
3.3.1.2. Interface.....	106
3.3.1.3. Interatividade.....	110
<b>4. A SEMIOSE ENTRE O SISTEMA DO ENTRETENIMENTO (HQS) E O SISTEMA TECNOLÓGICO (WEB).....</b>	<b>115</b>
4.1. Apresentação e Estrutura dos <i>Sites</i> de Histórias em Quadrinhos.....	117
4.2. A relação do Sistema do Entretenimento e com o Sistema Tecnológico.....	126
4.2.1. HackToon! – a Semiose da HQs no ambiente da <i>web</i> .....	127
4.2.2. Jovem Quadrinhos – a Semiose da HQs no ambiente da <i>web</i> .....	131
4.2.3. Petisco – a Semiose da HQs no ambiente da <i>web</i> .....	137
4.2.4. Pula Pirata – a Semiose da HQs no ambiente da <i>web</i> .....	143
4.2.5. RyoTiras – a Semiose da HQs no ambiente da <i>web</i> .....	150
<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>156</b>

<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>161</b>
<b>APÊNDICE .....</b>	<b>166</b>

## INTRODUÇÃO

As Histórias em Quadrinhos – como conhecemos hoje – surgiram na Idade Média. Utilizavam-se painéis e iluminuras para justapor as imagens (elementos pictóricos) em sequências, relatando as passagens bíblicas (SANTOS, 2009, p. 99). Porém, seu desenvolvimento se deu com o aperfeiçoamento das técnicas de impressão e com o crescimento da indústria editorial (VERGUEIRO, 1998, p.124).

Para muitos autores, o marco inicial das histórias em quadrinhos é o *Yellow Kid*. O menino de camiseta amarela, criado em 1895 por Richard F. Outcault foi o primeiro personagem fixo publicado no jornal *New York World* (MOYA, 1996, p. 18). Paralelamente ao *Yellow Kid*, surgiram, em outras partes do mundo – o Tico-Tico (1905) no Brasil, o Mangá no Japão e etc. – personagens e histórias consolidando assim as HQs como um instrumento de comunicação.

Max Gaines, publicitário norte-americano, foi quem criou a primeira revista de história em quadrinhos (*comic-books*), em 1933. Ele reuniu as tiras publicadas em jornais e distribuiu como brindes para clientes de uma empresa. O mercado editorial, ao perceber esse novo nicho, passou a investir em novas histórias e personagens, atendendo aos diversos gêneros: cômicos, infantis, terror, romance e etc. (SANTOS, 2009, p. 100). O sucesso levou os quadrinhistas a se organizarem, criando agências (*syndicates*) que permitiam a comercialização dos produtos em outros países (MENDO, 2008, p. 18).

Na década de 60 do século XX, as editoras europeias publicaram álbuns de quadrinhos – semelhantes aos livros – com papel de qualidade e capa dura, valorizando ainda mais o produto. Nesse mesmo período, surgiam correntes vanguardistas propiciando uma forma dinâmica e ousada de se produzir os quadrinhos, utilizando modelos e formatos independentes. Já nas décadas de 80 e 90, também do século XX, os *Graphic Novel*

(quadrinho de autor) ganharam destaques e as narrativas norte-americanas passaram a incorporar elementos dos mangás (MENDO, 2008, p. 18 e 19).

As histórias em quadrinhos foram sendo desenvolvidas a partir da junção da imagem e da escrita; e, por não possuir o suporte acústico, os criadores das HQs desenvolveram alguns códigos que expressam significados diferentes, sendo eles: os balões, os quadros, as onomatopeias, as linhas cinéticas, as metáforas visuais, as legendas e outras. Cada código possui formatos distintos, atribuindo um valor semântico as HQs.

Dessa maneira, os balões são desenhados com traços que modificam de acordo com a situação comunicativa de cada personagem, possibilitando variações expressivas ou reconhecimento imediato a narrativa. Exemplos: balão-fala; balão-pensamento; balão-cochicho; balão-berro; balão-trêmulo; balão-unísono; balões-intercalados; balão-mudo; balões-duplos e muitos outros (RAMOS, P., 2009, p. 37- 40).

Já as onomatopeias podem ser compreendidas como a sonoridade das histórias em quadrinhos, ou seja, palavras e expressões que se aproximam do som. “Sua cor, tamanho, formato e até prolongamento adquirem valores expressivos distintos dentro do contexto em que é produzida” (RAMOS, P., 2009, p. 81). Leva-se em consideração, durante a leitura das HQs, o ambiente, ou melhor, o cenário e demais elementos que compõem a narrativa quadrinhística. Outro código que compõe uma HQ é a legenda, utilizada no canto superior esquerdo ou direito que serve para ligar um capítulo ao outro. Os quadrinhos contam ainda com as representações gráficas, ou seja, as linhas cinéticas (os traços que expressam a movimentação dos personagens), as metáforas visuais (imagens contidas nos balões que substitui a própria escrita).

Todas essas características, compreendidas como códigos e que compõem a linguagem das HQs têm sido alteradas ao longo do tempo, principalmente com a evolução tecnológica. Assim, os quadrinhistas do século XXI, se deparam com o desafio de migrarem e utilizarem

os recursos oferecidos pela internet. Com a convergência desse gênero para a mídia digital, o processo se altera e, independentemente do suporte, as informações (signos) contidas nas HQs impressas são modificadas através da semiose (ação do signo).

Ao se transportar do modo analógico para o digital, as histórias em quadrinhos se deparam com a modificação, no processo que se inicia com a produção, passando pela distribuição e, finalmente, no consumo desses produtos. É nesse encontro cultural (analógico e digital) que ocorrem as explosões de significações que redimensionam a própria cultura dos quadrinhos. Partindo desse princípio, Machado (2006) nos mostra que através dos conceitos da semiótica da cultura é possível compreender a dinâmica das relações sócio-culturais, nas palavras da autora encontramos a seguinte definição: “a constituição dos sistemas de signos que, mesmo marcado pela diversidade, apresentam-se inter-relacionados num mesmo espaço cultural, estabelecendo entre si diferentes diálogos graças aos quais o choque se transforma em encontro gerador de novos signos” (MACHADO, 2006, p. 3).

Contudo, esse conflito – tradicional versus novo – tem levado muitos a profetizarem a extinção de algumas formas de comunicação. Tal prognóstico já havia sido feito anteriormente com outras formas da cultura. Isto é, com o aparecimento da fotografia (1826) e, posteriormente, com o cinema (1895), alguns acreditavam na extinção da arte (pintura/teatro) conhecida até então. O mesmo diagnóstico pode ser visto com o impacto do rádio, na década de 20, e da TV, na década de 50 do século XX. Apesar de tais afirmativas não se concretizarem, existem aqueles que ainda arriscam dizer que o computador e a internet substituirão os meios existentes. Dessa forma, as histórias em quadrinhos, criadas para o suporte impresso, migram para o suporte digital, buscando assim uma adaptação de sua própria linguagem para permanecer e/ou se expandir, consolidando-se e conquistando novos públicos.

McLuhan, em 1967, já visualizava o futuro da relação homem e máquina diante dos avanços tecnológicos e já naquela época afirmava 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).

A cada dia, essas relações se estreitam e as máquinas assumem um papel importante em nossa sociedade. Presentes no cotidiano das pessoas, equipamentos como: computadores, celulares, máquinas fotográficas digitais, mp3, mp4, *ipod*, *ipad* e tantos outros, são responsáveis pela produção, distribuição e circulação da informação em uma velocidade jamais vista, alterando principalmente o processo comunicacional, pois o indivíduo assume, simultaneamente, o papel de consumidor e produtor de uma mensagem.

Esse processo pode ser observado também nas histórias em quadrinhos veiculadas na *web*, onde algumas editoras desenvolvem *softwares* e aplicativos e disponibilizam na rede (*site*) para que os usuários possam criar suas próprias histórias em quadrinhos e compartilhar no ambiente virtual (exemplo, [www.maquinadequadrinhos.com](http://www.maquinadequadrinhos.com)). Dessa maneira, a presente pesquisa busca verificar a semiose da linguagem (compreendida como sistema de signos) das HQs produzidas para o ciberespaço.

A possibilidade de troca, ou melhor, de relação entre várias linguagens (cinema, fotografia, animação) gera uma linguagem ainda indefinida pelos que lidam diretamente com as HQs. Assim, o principal questionamento que move essa pesquisa é: quais as modelizações da linguagem das Histórias em Quadrinhos no ambiente da *web*? Como as modificações são produzidas?

A partir dessa interação, podemos observar que as Histórias em Quadrinhos na atualidade, passam por um processo de codificação-decodificação-recodificação dos seus signos, gerando um novo código/linguagem. Essa compreensão é obtida através de trabalhos

desenvolvidos por Machado (2001), que sob o ponto de vista semiótico apresenta uma nova possibilidade para os estudos da comunicação, isto é, “a produção de mensagem como produção de linguagem em ação *na* e *da* cultura.” (MACHADO, 2001, p. 283). Dessa maneira, essa pesquisa busca compreender as transformações das Histórias em Quadrinhos ao se transmutarem para a *web*, isto é: Como ela se recodifica? A partir de quais códigos? Que linguagens são produzidas pelas Histórias em Quadrinhos disponibilizadas na *web*? Essa linguagem é diferente da linguagem impressa? Que diferenças são essas? Há semelhança com outras linguagens, exemplo, o cinema, a fotografia, a animação? Como essa linguagem é gerada, ou seja, a partir de quais elementos? Como as HQs utilizam os recursos – hipertexto, hipermídia, interatividade – características do ciberespaço?

Durante a pesquisa, discutimos a dinamicidade dos signos das Histórias em Quadrinhos no ciberespaço e como isso tem alterado a produção dos códigos presentes nas HQs, compreendida também como um produto das linguagens da cultura. Portanto, utilizamos a Semiótica da Cultura (Escola de Tártu e Moscou) para avaliar a semiose existente nesse meio reformulado pela ecologia midiática. Para Lotman (1979), a cultura é informação e cada período e estruturação farão uma interpretação que resultará em novos códigos culturais, uma vez que a comunicação não está desassociada da consciência criadora e essa se manifesta na complexidade do processo comunicativo. Isso mostra, que o caminho percorrido pelas HQs é um processo da própria cultura, em que as modificações ocorrem e os códigos culturais – por sua dinamicidade – acompanham as transformações do próprio ambiente.

Assim, para o desenvolvimento desta pesquisa, utilizamos alguns conceitos da Semiótica da Cultura (S.C.) – sistemas modelizantes, códigos, transmutação, codificação, recodificação, linguagem, mensagem, signos, semiose, semiosfera – na tentativa de compreender as histórias em quadrinhos como objeto da cultura e como se dá o processo de semiose dessas HQs. Por ser um objeto cultural tecido por diferentes linguagens, para análise

das histórias em quadrinhos recorreremos aos conceitos semióticos, pois “para semiótica, o que interessa são todos os tipos possíveis de signos, verbais, não-verbais e naturais, seus modos de significação, denotação e de informação; e todo o seu comportamento e propriedades” (SANTAELLA; NÖTH, 2004, p. 76). A verificação das categorias (sistemas modelizantes) se dará a partir da semiose presentes nas histórias em quadrinhos.

As histórias em quadrinhos criadas como uma forma de expressão gráfica e impressa, atualmente encontram-se com o grande desafio de convergir sua linguagem e fruição no ambiente da hipermidialidade, do hipertexto e da interatividade, disponibilizados no ciberespaço. A escolha de tais conceitos deu-se por acreditar que a semiótica nos fornece não apenas um método, mas um ponto de vista, que nos permite observar as representações sígnicas do objeto sob as diversas formas e não restringirmos apenas a uma única representação (DEELEY, 1990, p. 28 e 29).

Para compreender um pouco mais desse produto da cultura, exploramos algumas páginas de HQs virtuais, analisando as transformações ocorridas na relação dos sistemas do entretenimento (HQs) e do sistema tecnológico (*web*). Para isso, recorreremos à visão ecológica da comunicação a partir da Semiótica da Cultura (S.C.) (desenvolvida a partir dos estudos na Escola de Tártu e Moscou, tendo como principal teórico Iuri Lotman), na qual a interligação dos signos (códigos) gera a semiose. No caso das histórias em quadrinhos na *web*, esse processo (codificação-decodificação-recodificação) acontece com o uso das ferramentas tecnológicas.

A linguagem das Histórias em Quadrinhos se transforma a partir dos recursos disponibilizados na *web*. Nossa hipótese é que o ambiente da rede recodifica as histórias em quadrinhos por meio dos seus recursos, isto é, o encontro entre a linguagem do sistema do entretenimento (HQs) com a linguagem do sistema tecnológico (*Web*) produz outra linguagem

e essa relação ocorre na fronteira da intersecção entre essas diferentes linguagens, o que gera novas possibilidades de linguagens das Histórias em Quadrinhos na *web*.

Por se tratar de um tema que ocorre na intersecção das áreas da comunicação e da semiótica, a pesquisa adota uma visão transdisciplinar e busca correlacionar os aspectos existentes em ambas para compreender as modificações geradas nos sistemas do entretenimento (HQs) que veiculam no ambiente do sistema tecnológico (*Web*). Para testar nossa hipótese, analisaremos cinco *sites* que publicam HQs. Os *sites* escolhidos apresentam características que comprovam a modificação das histórias em quadrinhos no ambiente da *web*. Elaborou-se um roteiro de observação (apêndice) a ser preenchido no momento da realização das coletas de dados, no período de agosto a setembro de 2011, obedecendo às datas em que foram postadas as HQs.

Dessa maneira, a presente pesquisa torna-se relevante uma vez que o foco principal é a linguagem das HQs produzidas a partir do contato com as demais linguagens da *web*, buscando identificar a semiose dessas linguagens. Acredita-se que a pesquisa contribuirá para reforçar o papel das histórias em quadrinhos na cultura.

Dentro dessa perspectiva, nosso objetivo principal foi compreender a semiose, isto é, a relação entre os signos das HQs e a da *web*. Para tanto, examinamos as Histórias em Quadrinhos como produto das linguagens da cultura, identificando as linguagens utilizadas pelas Histórias em Quadrinhos na *web*, analisando assim, como ocorre a modelização dessas HQs no ambiente da *web*.

Consideramos que para o desenvolvimento da pesquisa foi necessário percorrer os conceitos que definem as HQs como objeto de pesquisa. Desta forma, encontramos nos estudos desenvolvidos por Vergueiro e Santos (2010) a seguinte afirmação: “do ponto de vista científico, a pesquisa sobre Histórias em Quadrinhos, entendendo-a com uma especialização do campo de estudos da Comunicação” (VERGUEIRO; SANTOS, 2010, p. 184). Além dos

conceitos das HQs, nossa pesquisa aborda a visão ecossistêmica da comunicação, e a relação dos signos das histórias em quadrinhos e da *web*, observando as modificações das HQs publicadas no ambiente midiático. Então, a partir dos ecossistemas comunicacionais podemos conduzir nossa compreensão de que o ambiente altera e/ou gera novos signos. Referente a essa possibilidade, Pereira (2010) nos apresenta a seguinte definição “comunicação não é um fenômeno isolado; [...] envolve um ambiente e que este interfere e ao mesmo tempo possibilita a construção, a circulação e a significação das mensagens”. (PEREIRA, 2011, p. 3).

Em relação à dinamicidade dos signos das HQs e da *web*, Albenides Ramos (2009, p. 37) chama atenção para os tipos de abordagens desenvolvidas nas pesquisas científicas: “nesta era da informática, com o tratamento computadorizado do conhecimento e da informação, lidamos mais com os signos do que com as coisas”.

Para Machado (2002, p. 211-212) a partir da evolução tecnológica, as linguagens da comunicação se relacionam com as mídias, assim, assumem, ao mesmo tempo, o papel de linguagem e de suporte, sendo que a teoria semiótica consegue compreender a semiose, gerada nesse ambiente, “a compreensão da *infossemiose* – ou a modelização por que passam os códigos e linguagens quando processados pelas máquinas semióticas”.

Para a realização da pesquisa, adotamos o ponto de vista semiótico (DEELY, 1990, p. 28-29), tendo como foco principal, o processo de recodificação das histórias em quadrinhos a partir da significação dos códigos que compõem as HQs, sendo que essa significação ocorre através da semiose. Neste sentido, a semiose é o lugar onde ocorre a interação dos signos e a partir desse contato, gera novos códigos (signos) (MACHADO, ROMANINI, 2010, p. 5). Assim, a semiótica, enquanto ciência, se aproxima da comunicação uma vez que ambas baseiam-se no intercâmbio de uma informação (mensagem/signo) de um ponto ao outro.

A partir desses conceitos, para mensurar as mudanças das HQs impressas para digital, seguimos os seguintes parâmetros: (I) verificamos as características da linguagem (hipertexto) produzida no ambiente da *web*; (II) identificamos as mudanças de linguagem a partir da transmutação das HQs para *web*; (III) adaptação dos elementos (balão, onomatopeia e outros) das HQs impressas para o ambiente da *web*.

Com relação aos fins, trata-se de uma pesquisa de natureza qualitativa, com foco principal nas possibilidades de mudanças de linguagem do sistema do entretenimento (HQs) e como esse conflito (analógico x digital) contribui para geração de novas codificações. Dessa maneira, a Semiótica da Cultura nos oferece conceitos que permitem averiguar essas mudanças, uma vez que o seu objeto de estudo se concentra na semiose.

Em relação aos objetivos, a pesquisa é de caráter descritivo, pois volta-se para as relações envolvidas na modelização das histórias em quadrinhos, a partir da transmutação dos códigos que compõem a linguagem dos quadrinhos, gerado no encontro das linguagens (impressa e digital). Para isso, realizamos uma pesquisa bibliográfica, contextualizando a origem das HQs e suas transformações ao longo do tempo. A pesquisa apresenta também um caráter explicativo, pois busca examinar as HQs como produto das linguagens da cultura, identificando essas linguagens através da análise dos sistemas modelizantes das HQs. De acordo com Gil (2002) “algumas pesquisas descritivas vão além da identificação da existência de relações entre variáveis, pretendendo determinar a natureza dessa relação. Neste caso tem-se uma pesquisa descritiva que se aproxima da explicativa” (GIL, 2002, p. 42).

Com relação aos meios de investigação, é uma pesquisa bibliográfica e de análise interpretativa de caráter semiótico, sendo que a pesquisa bibliográfica é realizada a partir do levantamento, leituras, fichamentos, resumos e resenhas de referências analisadas e publicadas em livros, periódicos, artigos científicos etc. Já a análise se deu através da observação das histórias em quadrinhos (impressa e digital, publicada em site) explorando ao

máximo o objeto em questão. Para isso, foi desenvolvido um roteiro de observação (apêndice), onde buscaremos verificar os sistemas modelizantes presentes nas HQs observadas.

O universo da pesquisa são as histórias em quadrinhos publicadas na internet. De acordo com Franco (2008), os *sites* de histórias em quadrinhos “são divididos em cinco grandes categorias: portais de quadrinhos, *sites* de editoras, *sites* de fãs de personagens e autores, *sites* de quadrinhistas e finalmente *sites* de veiculação” (FRANCO, 2008, p. 112). No âmbito dessa pesquisa, elegemos apenas uma categoria (*sites* independentes), por apresentarem características que demonstram as modificações das histórias em quadrinhos na *web*.

Os *sites* escolhidos são: Hacktoon<sup>1</sup>, Jovem Quadrinhos<sup>2</sup>, Petisco<sup>3</sup>, Pula Pirata<sup>4</sup> e Ryotiras<sup>5</sup> (todos *sites* independentes). Os procedimentos de coleta de dados aconteceram no período de agosto a setembro de 2011, em dias e horários alternados, obedecendo a postagem de cada *site*. Em seguida, analisamos os dados obtidos, por meio de análise interpretativa, sob o ponto de vista da semiótica da cultura, onde buscamos (I) elaborar afirmações que identificar as linguagens utilizadas pelas HQs na *web*, (II) desenvolver formulações que demonstram como ocorre a modelização das HQs no suporte digital, (III) identificam as modificações das HQs, chegando ao que denominamos de *semiose das relações entre o sistema do entretenimento (HQs) e o sistema tecnológico (Web)*.

Após cumprir todas as etapas pré-estabelecidas no projeto, redigimos a dissertação que foi dividida em quatro capítulos, estruturados da seguinte maneira:

No primeiro capítulo, *Histórias em Quadrinhos: Por uma visão Ecológica da Comunicação*, abordamos a necessidade de propor um estudo ecossistêmico para as HQs.

---

<sup>1</sup> [www.hacktoon.com](http://www.hacktoon.com)

<sup>2</sup> <http://quadrinhos.ig.com.br>

<sup>3</sup> [www.petisco.com/macacadaurbana](http://www.petisco.com/macacadaurbana)

<sup>4</sup> [www.pulapirata.com](http://www.pulapirata.com)

<sup>5</sup> [www.ryotiras.com](http://www.ryotiras.com)

Recorremos aos conceitos da Semiótica da Cultura como uma teoria que ajuda a construir uma epistemologia que contribui para visão ecossistêmica proposta pela área de concentração do PPGCCOM/UFAM.

Em seguida, no segundo capítulo *A Linguagem das HQs e seus códigos*, descreveu-se as características e as transformações das histórias em quadrinhos. Baseado nos conceitos definidos por pesquisadores da área, mostrou-se como esse produto tem se adaptado às mudanças tecnológicas. Nesse capítulo, definimos a HQ como um meio de comunicação por produzir linguagens, portanto, um objeto de análise da semiótica, pois apresenta sistemas de signos que se modificam a partir da observação de cada leitor. Falamos ainda sobre os *Sistemas Modelizantes das HQs*, empregando os conceitos da Semiótica da Cultura, identificamos os elementos (sistemas de signos) primordiais das histórias em quadrinhos e como eles interagem em contato com outros sistemas (digital).

No terceiro capítulo, *As HQs e a Linguagem da Web*, apresentamos o processo de adaptação das histórias em quadrinhos para o suporte digital. Descrevemos ainda as características da linguagem da *web* e seu funcionamento.

No quarto capítulo, realizamos as análises dos dados coletados e interpretados sob o viés semiótico. Assim, chegamos ao que denominamos de *A Semiose entre o Sistema do Entretenimento (HQs) e o Sistema Tecnológico (Web)*, apresentando as modificações dos sistemas de signos (códigos) ao se transmutarem para o suporte digital. Em seguida, apresentamos nossas considerações a partir das análises realizadas.

Portanto, espera-se que esta pesquisa venha contribuir para a compreensão dos fenômenos sócio-culturais que ocorrem a partir da semiose existente na relação da linguagem do entretenimento e da linguagem da *web*, reforçando ainda mais o papel das histórias em quadrinhos na cultura.

# HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: POR UMA VISÃO ECOSSISTÊMICA DA COMUNICAÇÃO

Desenvolvida dentro do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação (PPGCCOM) da Universidade Federal do Amazonas (UFAM) e que tem como área de concentração os Ecossistemas Comunicacionais, a presente pesquisa busca contribuir para a construção e consolidação epistemológica da área proposta pelo referido programa. Antes porém, desenvolver uma pesquisa com este foco, requer de nós pesquisadores o esforço e a compreensão de tais conceitos. Assim, o programa ao propor essa área de concentração faz uma inter-relação entre os sistemas comunicacionais, os sistemas ecológicos e as demais áreas do conhecimento e, que embora sendo distintas não podem ser vistas de forma isoladas. Nesse sentido, as investigações perpassam pela transdisciplinaridade e convoca a todos, que nele se inserem, a estudar o objeto de pesquisa recorrendo a conceitos antes não abordados.

Abraçando esse desafio, desenvolvemos ao longo de dois anos esta pesquisa onde se apresentam dois sistemas heterogêneos que interagem entre si: o sistema do entretenimento (histórias em quadrinhos) e sistema tecnológico (*web*). E na intersecção desses sistemas recorreremos ao conceito de semiose, para compreender a relação existente entre signos distintos e que ao se relacionarem geram outros signos, conservando, porém, características dos sistemas anteriores.

Todavia, antes de seguirmos nesse pensamento, voltemos aos estudos referentes aos Ecossistemas Comunicacionais, para que assim possamos entender como as Histórias em Quadrinhos podem ser estudadas sob a perspectiva ecossistêmica.

Situado na visão ecológica, a palavra “ecologia” foi proposta por Ernest Haeckel, em 1866, originando-se do termo grego *oikos*, que significa casa/ambiente; o biólogo definiu ecologia como sendo as interações existentes entre os organismos e os ambientes em que estão inseridos. Assim, Jacob Johann Von Uexküll, em 1909, empregou a noção de [...]“*Umwelt*”, um conceito que se baseia na percepção subjetiva dos animais em relação ao ambiente em que está inserido. Com essa visão, o biosemiotista já postulava, epistemologicamente, uma teoria sistêmica, onde sujeito e objeto são elementos inter-relacionados e que fazem parte de um todo, pois segundo o autor “é impossível examinar objetos isolados de seu ambiente; em cada caso pode-se observar tão-só interações entre sujeitos (incluindo sujeitos observadores) e objetos” (UEXÜLL, 2004, p. 21).

A partir dessas considerações, novas concepções foram surgindo e assim, as espécies de animais e plantas foram agrupadas por associações e por suas relações alimentares. Surgiu ainda, o conceito de “superorganismo” proposto pelo ecólogo norte-americano Frederic Clements, em 1916, referindo às comunidades vegetais. Todavia, Arthur Tansley, em 1936, rejeitando o conceito proposto por Clements, apresenta o termo “ecossistema”, isto é, um sistema em que aborda não apenas os aspectos dos organismos vivos (vegetais e animais), mas leva em consideração também os fatores físicos e as relações entre esses organismos.

Ampliando o conceito de ecossistema, observamos que o mesmo é composto basicamente por dois sistemas: o biótico (vivos) e o não-biótico (não vivos) e isso lhe confere uma estrutura organizacional. Essa organização é definida como: produtores, consumidores e decompositores; e suas relações compreendidas pelos fluxos energéticos e ciclagem de nutrientes (KORMONDY et al., 2002, p. 31). Nesse sentido, ecossistema pode ser interpretado com um sistema complexo onde observa-se uma relação de dependência entre os diversos sistemas (os organismos, os fatores físicos e os ambientes). Sendo que essa dependência acaba por alterar cada um desses sistemas.

Recorrendo ao conceito de ecologia da comunicação, Mirna Feitoza Pereira, a partir de 2001, desenvolveu sua tese de doutorado intitulada “‘Porcarias’, inteligência, cultura: semioses da ecologia da comunicação da criança na linguagem do entretenimento, com ênfase nos games e desenhos animados”, no qual analisa a relação da criança com as linguagens do entretenimento. Assim, a autora propõe uma ecologia da comunicação mediada por processos sígnicos, isto é, a compreensão da comunicação midiática a partir dos processos inventivos da inteligência, observando a relação das crianças com as linguagens dos videogames e desenhos animados. Trabalhando com três sistemas heterogêneos: sistemas biológicos humanos (crianças), sistemas tecnológicos (suportes das mídias) e sistemas do entretenimento (desenhos animados e videogames), a pesquisa de Pereira encaminhou para a seguinte concepção:

Ao mergulhar nos processos sígnicos dessa ecologia, a criança alfabetiza-se nos códigos das linguagens disponíveis no ambiente, trabalhando suas demandas de elaboração de linguagem. Nesse contexto, são os signos que a criança devolve para o mundo, em sua produção de comunicação, que representam os conhecimentos adquiridos no processo. (PEREIRA, 2011. p. 2).

Além de sua tese, Pereira tem ampliado os estudos referentes à ecologia da comunicação através de orientações de iniciações científicas e dissertações de mestrado, na qual destacamos o trabalho de Mesquista (2011) sobre o processo comunicativo do museu virtual.

Ambos os trabalhos, partem da premissa de que os processos comunicativos não podem ser encarados como algo isolado, é necessário, portanto, ampliar o foco de visão para o ambiente no qual está inserido o objeto, sendo que ambos (ambiente e objeto) correlacionam entre si. Desta maneira, baseados nos estudos sobre a ecologia da comunicação Pereira (2011) apresenta a seguinte definição:

Entender que a comunicação não é um fenômeno isolado [...]. Significa que o ambiente que a envolve é constituído por uma rede de interação entre sistemas diferentes e que estes, embora diferentes, dependem um do outro para co-existir. Significa ainda que modificações nos sistemas implicam transformações no próprio ecossistema comunicativo, uma vez que este tende a se adaptar às condições do ambiente, e, no limite, na própria cultura. (PEREIRA, 2011, p. 3).

Prosseguindo a compreensão dos ecossistemas comunicacionais, identificamos a Internet como a “grande rede”, onde os indivíduos conectados formam grupos (sociedades) que interagem a partir de interesses comuns. Assim, os avanços tecnológicos modificam a sociedade antes vista de forma isolada, agora transformada, passa a ser denominada como “sociedade em rede”, conceito empregado pelo sociólogo espanhol Manuel Castells, em 1999. Isso permite compreender as conexões existentes em todas as esferas da sociedade e mediada, principalmente, pelos suportes tecnológicos. Assim, através dos conceitos ecológicos é possível identificar a internet como sendo o espaço (ambiente) de interação entre produtores e consumidores (organismos) e semelhante ao conceito proposto por Tansley (1936) a relação entre esse sistema é o que caracteriza a internet como um “ecossistema comunicacional”, pois nesse espaço, há uma variedade de sistemas (midiáticos) onde gera e produz informação de formas distintas.

Todavia, essa transformação nos leva a romper com métodos e técnicas empregados, até então, nos estudos da comunicação. E partindo de uma visão sistêmica, encontramos na semiótica a possibilidade teórica que permite olhar o objeto, neste caso, as histórias em quadrinhos, analisando as modificações ocorridas na sua linguagem ao se transmutarem ao suporte digital. Nesse sentido, observamos que o encontro entre o sistema do entretenimento e o sistema tecnológico gera um novo produto, num fluxo constante de codificação-descodificação-recodificação dos signos, alimentando assim, o ciberespaço. Como se pode observar, o diagrama 1 (abaixo) mostra a inter-relação dos sistemas do entretenimento (HQs) e o sistema tecnológico (*Web*) e a partir da semiiose cria-se outro sistema (*webcomics*), sendo que esse sistema apresenta características dos dois sistemas anteriores (S.E. e S.T.).

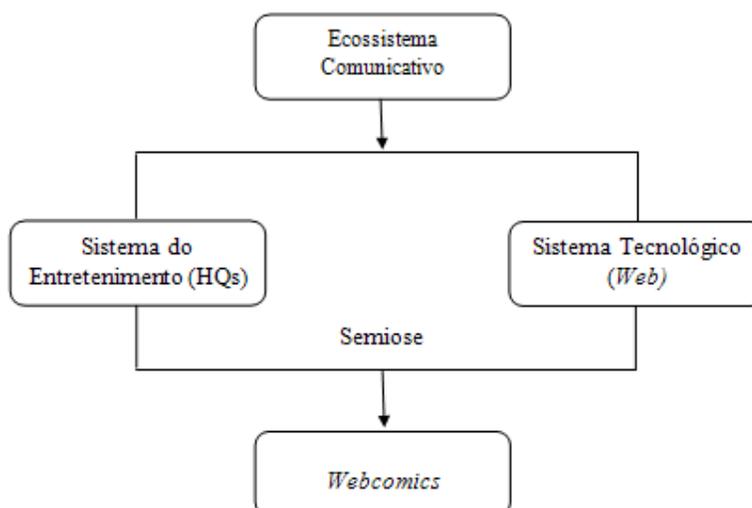


Diagrama 1. Ecosistema Comunicativo do Sistema Entretenimento e do Sistema Tecnológico

Nos apropriando do conceito da “*Umwelt*” , proposto por Uexküll (1909) e de “ecossistema” elaborado por Tansley (1936) observamos que para chegar a compreensão de como as histórias em quadrinhos se modificam no ambiente da *web* é necessário analisar não apenas a relação entre os sistemas heterôgenos, mas principalmente, identificar os sistemas que modelizam a linguagem de cada sistema (Entretenimento e Tecnológico). Assim, ambos os sistemas (HQs e *Web*) são compostos por códigos distintos o que lhes atribuem uma individualidade, própria a cada sistema. É interessante observar que a partir da relação de sistemas tão distintos, cria-se um novo produto. De acordo com os conceitos da semiótica da cultura é necessário, no mínimo, dois sistemas (linguagem) para que haja um novo produto cultural, e, que essa relação é geradora e as diferenças servem para complementar cada sistema.

Dentro desse raciocínio, nos apropriamos dos conceitos semióticos e sua relação com os estudos da comunicação para analisar o objeto em questão, neste caso, a relação entre o sistema do entretenimento (HQs) e o sistema tecnológico (*Web*). Tendo com objeto de estudo a semiose (ação do signo), a semiótica, enquanto ciência, se aproxima da comunicação uma

vez seus que estudos referem-se as transformações dos sistemas codificados, não restringindo-se apenas à produção e emissão das mensagens. Sobre essa proximidade, encontramos a seguinte definição:

Nos estudos de comunicação distinguem-se duas grandes correntes de investigação, uma que entende a comunicação sobretudo como um fluxo de informação, e outra que entende a comunicação como uma “produção e troca de sentido”. A primeira corrente é a escola processual da comunicação e a segunda é a escola de semiótica. (FIDALGO, 1999, p.13).

A corrente denominada por Fidalgo (1999) como *Comunicação Processual* baseia-se na Teoria Matemática da Comunicação, desenvolvida por Shannon e Weaver (1949) para melhorar a comunicação nas linhas telefônicas. O modelo foi adaptado para os estudos da comunicação social, onde o processo de transmissão da mensagem ocorre num fluxo de: emissor (codificador); canal (meio/suporte); receptor (decodificador) e destino (compreensão da mensagem). Todavia, esse modelo linear elimina a possibilidade de diversidade, ou seja, a comunicação só será realizada com sucesso se a mensagem final for exatamente igual a mensagem inicial. Assim, qualquer modificação é interpretada como ruído, e vista como algo negativo que deve ser eliminado.

Fidalgo (1999) destaca ainda a semiótica como uma ciência que entende a comunicação como “produção e troca de sentido”. Neste aspecto, podemos concluir que a semiótica é uma ciência de caráter inter, multi e transdisciplinar; pois “toda e qualquer ciência, toda e qualquer disciplina, em si mesma, envolve processos sígnicos, pois definições, conceitos, articulações teóricas são feitas de linguagem” (SANTAELLA; NÖTH, 2004, p. 75).

Portanto, a grande contribuição da semiótica para os estudos da comunicação é a semiose, ou seja, o processo de relação dos signos, neste caso, o signo deve ser entendido

como a “mediação entre algo a que ele se refere ou aplica-se e os efeitos que serão produzidos no receptor” (SANTAELLA; NÖTH, 200, p. 77). Assim, a semiótica marca a comunicação pela diversidade de possibilidades de interpretantes.

Na visão de Nöth, Peirce afirma que os processos sígnicos estão em toda parte, destacando os seguintes: *microsemiose* (processo sígnico molecular dos organismos); *endossemiose* (relações internas dos órgãos); *fitossemiose* (estímulos e respostas da vida das plantas); *zoossemiose* (o processo de comunicação dos animais); *antropossemiose* (comunicação dos seres humanos) e por último a *semiose das máquinas* (vida artificial, ciberespaço). (SANTAELLA; NÖTH, 2004, p. 77 *apud* NÖTH, 2001).

Apesar dessa vasta possibilidade de aplicação dos conceitos semióticos, a sua utilização exige do pesquisador uma sensibilidade para compreender a relação existente nesse processo.

Quando se procura exercitar o olhar semiótico sobre o mundo, o passo fundamental é o de identificar os processos de mediação, de interface, que dão sustentação toda a complexidade atual dos fenômenos comunicativos do gesto à gestão. (MACHADO; ROMANINI, 2010, p. 93).

Isso reforça que o processo comunicativo é não-linear, pois a dinâmica social – neste caso, do indivíduo – é semelhante às modificações sígnicas. É que essa ação dos signos se altera através da mediação de e/ou com outros signos. Portanto:

O signo não apenas representa algo que não ele mesmo, ele faz isso com um terceiro. Embora essas duas relação - signo com significado e signo com interpretante - possam ser consideradas separadamente, quando ela deixa de existir a questão do signo, que cede lugar a uma relação de causa e efeito, num caso, e de objeto/sujeito conhecedor, no outro. (DEELEY, 1990, p. 52-53).

Todavia, é necessário observar que na teoria semiótica, a semiose é o elemento primordial da investigação, definindo-se semiose como a “compreensão da interatividade dialógica entre códigos, discursos, linguagens que ocorrem em instâncias de enunciação”. (MACHADO, 2001, p. 282). Assim, a semiótica da comunicação se dá através da mensagem codificada, por signos, que ao circular gera uma resposta e não apenas a decodificação, neste caso, o processo funciona através da codificação-descodificação-recodificação.

Tal conceito rompe com os modelos “tradicionais” de comunicação, compreendido como um transporte linear da informação. Para a semiótica da comunicação a relação emissor-receptor é intercambiável. Desta maneira, “chegamos, assim, ao caráter inequívoco da abordagem semiótica da comunicação: a produção de mensagem como produção de linguagem em ação *na e da* cultura. (MACHADO, 2001, p. 283). Além do mais, essa compreensão altera também a forma de análise dos meios de comunicação (*mass media*), objeto de investigação tanto da semiótica como da comunicação, pois para a semiótica, os meios são vistos como instrumentos de circulação da informação.

Nesse aspecto, observa-se que o meio efetivamente funciona como algo que se coloca entre uma ‘coisa e outra’, pois cabe a ele veicular aquilo que foi previamente estabelecido, o que o aproxima da ideia de um canal transmissor. (NAKAGAWA, 2008, p. 2).

Observamos ainda, que a funcionalidade dos meios de comunicação, principalmente com o desenvolvimento tecnológico, alterou a compreensão do que venha a ser comunicação, uma vez que comunicação ultrapassa a ideia de transmissão de mensagem, mas principalmente a relação entre indivíduos que compartilham e/ou interagem no mesmo espaço. Por esse motivo, as análises feitas através dos conceitos semióticos acabam por contemplar de forma satisfatória todas essas transformações, onde o foco se distancia dos

suportes e passa para a relação existente no processo, sendo, que os processos são construídos por linguagens – compostas por códigos.

Antes mesmo de ser objeto de transmissão, toda informação sofre a mediação do signo ao ser posta em código [...]. Se a base da linguagem é a interlocução, tudo, nela, é socializado e mediado por processos sógnicos. Quem fala, realmente, se dirige para alguém. Enviar implica receber; receber obriga retornar. Cada uma das partes da conversação funciona, então, alternativamente como falante e como ouvinte, numa via de mão dupla (MACHADO, 2007, p. 65-66).

Esse conceito situa a comunicação no século XXI, onde a dinâmica imposta pelo ciberespaço faz com que o indivíduo, até então isento do processo da produção midiática, passa a colaborar e influenciar intensamente nesse processo. “A dinâmica das codificações no processo de comunicação se manifesta finalmente também em processos de recodificação da passagem de um código a outro, em suma nos variados aspectos de tradução.” (SANTAELLA; NÖTH, 2004, p. 132). Portanto, concluímos que a comunicação e a semiótica são áreas do conhecimento, que fazem utilização da linguagem como objeto de pesquisa, onde ambas se complementam.

Enquanto ciência, a semiótica tem como objeto a semiose, ou seja, ação inteligente do signo que gera a significação. Mas antes de adentrarmos a esse campo, precisamos compreender o que vem a ser o signo, uma vez que a semiótica é uma ciência que estuda os signos. Sendo assim, o signo foi definido por Peirce como a forma de organização do pensamento, dito de outra maneira, como o pensamento é corporificado. Isso significa que o “signo é uma coisa que representa uma outra coisa: seu objeto. Ele só pode funcionar como signo se carregar esse poder de representar, substituir uma outra coisa diferente dele.” (SANTAELLA, 2005, p. 58).

De acordo com Deely (1990), Peirce desenvolveu ainda a noção de signo, representada por uma relação triádica, ou seja, a significação (o signo em si mesmo), a objetivação (a

referencialidade do signo) e a interpretação (reações e efeitos provocados no interpretante). Nesse sentido, o signo depende de algo e não dele mesmo, pois “um signo, então, é um representante, mas nem todo representante é um signo. Para ser um signo, é necessária a representação de algo que não o próprio ser” (DEELEY, 1990, p. 54). Em outras palavras, para se chegar a significação é necessário um elemento (objeto) que possa representar e materializar o signo. Aqui, observa-se o caráter sistêmico desta ciência, ou seja, do movimento constante entre os signos.

Mas os estudos semióticos não podem ser caracterizados apenas pela classificação dos signos. Sua empregabilidade abrange outros aspectos, sendo que o principal objeto de estudo é a compreensão de como esses signos agem e geram mensagens, ou seja, a própria semiose.

Como dissemos anteriormente, a semiótica tem como principal objeto de estudo a semiose, isto é, a ação do signo. Nesse sentido, a semiose é a relação existente entre os signos, que gera outro signo. Esse conceito foi desenvolvido por Peirce.

Para Fidalgo (1999), a semiose pode ser entendida como um processo em que algo (objeto, imagem, sentido) funciona como um signo; sendo que esse processo requer uma análise que envolve quatro fatores: “o veículo sógnico - aquilo que actua como um signo; o *designatum* - aquilo a que o signo se refere; o interpretante - o efeito sobre alguém em virtude do qual a coisa em questão é um signo para esse alguém; e o intérprete - o alguém” (FIDALGO, 1999, p. 37).

O autor aponta ainda, que a semiose é triádica, pois contempla um veículo sógnico, um *designatum* e um intérprete. E que dessa relação triádica pode-se extrair outros tipos de relação diádicas, isto é, a relação entre veículo sógnico e intérprete, ou entre *designatum* e intérprete, e ainda, entre veículo sógnico e *designatum* (FIDALGO, 1999, p. 38).

Portanto, a grande contribuição da semiótica para os estudos da comunicação é a semiose, ou seja, o processo de relação dos signos, neste caso, o signo deve ser entendido

como a “mediação entre algo a que ele se refere ou aplica-se e os efeitos que serão produzidos no receptor” (SANTAELLA; NÖTH, 2004, p 77). Em outras palavras:

A semiose como um tipo de atividade se distingue de outras, no sentido de que ela sempre envolve três elementos. Mas seu caráter é ainda mais próprio na medida em que um desses três elementos não precisa ser uma coisa existente. Em todos os outros tipos de ação, os atores são correlativos. Daí a ação entre eles, independentemente de quantos eles sejam, ser essencialmente diádica e dinâmica: para que ela ocorra, ambos os termos têm de existir (DEELEY, 1990, p 42).

Outro aspecto que devemos observar é que a comunicação inicia-se da relação das modalidades perceptuais e sensoriais, incluindo o ambiente físico, transcendendo as fronteiras do sensível (DEELEY, 1990, p. 32). Isso significa que o ato comunicativo ultrapassa a compreensão desenvolvida pelas teorias da comunicação, que destaca os *mass medias* como elemento primordial da comunicação.

É claro que não estamos aqui desmerecendo a importância desses meios para a circulação da informação, porém que buscamos evidenciar é que a comunicação é gerada pela relação dos signos e que esses se manifestam além dos meios convencionais. Nesse sentido, os estudos semióticos servem para estabelecer as ligações entre um código e outro código, entre uma linguagem e outra linguagem. Servem para ler o mundo não-verbal e acaba de uma vez por toda com a ideia de que as coisas só adquirem significados quando traduzidas sob a forma de palavras (PIGNATARI, 1987, p. 17).

A funcionalidade da semiótica avança para os dias atuais, quando nos voltamos para o desenvolvimento das relações humanas que ultrapassam os meios físicos e ganham destaque na virtualidade, promovida pelo ciberespaço. Nesse sentido, a comunicação não ocorre apenas na oralidade ou na escrita, ela se apresenta através do som, da cor, da imagem, do cheiro, manifestações culturais e etc. e amplia os sentidos da comunicação. Assim, os estudos semióticos surgem para enfatizar o papel da linguagem na vida social. Aqui compreendemos a

linguagem como signos, verbais ou não-verbais, que interagem entre si e propiciam a mensagem.

A ciência semiótica apresenta um método próprio de análise. Isso depende inclusive, da escolha e da experiência do próprio pesquisador, isto é, do seu ponto de vista. E sua aplicação se dá em diversas áreas do conhecimento, uma vez que o signo não é estático, se manifestando principalmente nos estudos da comunicação. E elabora princípios de cientificidade, ou seja, possui um objeto definido (a semiose); um objetivo específico (entender como os signos agem entre si e geram uma interpretação) e apresenta métodos de análises, obedecendo é claro, as diversidades existentes em cada corrente, isto é: signos (semiótica peirciana), a linguagem verbal e não-verbal (na semiótica da cultura) e a signos verbais (semiótica greimasiana).

Embora a compreensão da semiótica como ciência, que tem permite os estudos do processo comunicativo, seja algo em comum, a maneira como é utilizada acaba por divergir em várias escolas (Semiótica da Cultura, Semiótica Peirciana e a Semiótica Greimasiana). Dessa forma, para o desenvolvimento desta pesquisa, recorreremos a Semiótica da Cultura, pois acreditamos que seus conceitos contribuem para a elucidação dos questionamentos propostos anteriormente.

### **1.1. Semiótica da Cultura: origens e conceitos**

A Escola de Tártu-Moscou, surge nos anos 60 do século XX, na Estônia. Os pesquisadores, naquela época, buscavam compreender o papel da linguagem na cultura. “O eixo básico das investigações se orientou para o exame dos mecanismos semióticos que se manifestam em diferentes sistemas” (MACHADO, 2003, p. 25).

Apesar da existência de várias ciências que tinham como objeto o estudo da linguagem, os semioticistas russos questionavam a totalidade dessa codificação, ou seja, como um único sistema de códigos (linguagem) seria capaz de interpretar mensagens tão distintas? Dessa forma, os pesquisadores propuseram a noção de *traço* – que compõem diferentes sistemas de signos. “A ideia de que a cultura é a combinatória de vários sistemas de signos, cada um com codificação própria, é a máxima da abordagem semiótica da cultura que se definiu, assim, como uma *semiótica sistêmica*” (MACHADO, 2003, p. 27). Essa característica surge a partir dos estudos da cultura russa, contribuindo para o desenvolvimento da teoria do construtivismo russo, que influenciou as áreas das artes plásticas, literárias e cinematográfica. Enquanto ciência, a semiótica da cultura não possui uma doutrina, metodologia ou metalinguagem única, isso gera um estranhamento por parte de pesquisadores que desconhecem esse princípio.

Dessa forma, a semiótica da cultura surge para reivindicar uma indagação, capaz de revelar as ligações entre os sistemas, promovidas por diferentes conexões (MACHADO, 2002, p. 212). Tendo como uns dos principais precursores, Iuri Lotman, que realizou seus estudos baseado em teorias da informação e da comunicação; concentrou-se na interpretação dos códigos, na autocomunicação e na semiosfera como o contexto cultural da comunicação (SANTAELLA; NÖTH, 2004, p. 136).

Machado (2007), ao fazer uma leitura da obra de Lotman, revela as rupturas, abordada pelo teórico, nas teorias sobre a cultura existentes até então. “Se o foco dos estudos sobre semiosfera são os mecanismos de produção de signos [...] o acompanhamento dessas formações exige do observador ousadia de pensamento” (MACHADO, 2007, p. 58). Ousadia essa, característica de Lotman, que reformula a própria noção de cultura – dotada de inteligência e memória (capacidade gerativa) – essa passa a ocorrer na mente. Isso significa que os signos existentes na cultura agem de maneira dinâmica, num processo de relações e

conexões. Esse mecanismo gera uma “aparente” organização dos signos no espaço da semiosfera. Entretanto, sendo o signo algo vivo, as relações provenientes desses encontros são as mais diversas e improváveis.

Os conceitos sobre cultura desenvolvidos por Lotman (1979 e 1996) surgem a partir dos estudos dos fenômenos da linguagem e o seu papel na cultura. É importante destacar o princípio de acordo com o qual a cultura é informação. De fato mesmo quando tratamos com os assim chamados monumentos da cultura material, por exemplo, com os meios de produção, é preciso ter em mente que todos estes objetos desempenham na sociedade – que os cria e utiliza – uma dupla função. Por um lado eles servem de objetivos práticos e, por outro lado, concentrando em si a experiência da atividade de trabalho precedente, eles constituem um meio de conservação e transmissão de informações (LOTMAN, 1979, p. 32).

O autor ainda faz uma crítica aos modelos de análises da cultura existentes na Idade Média e Renascentista, e conclui que cada período e estrutura trarão uma interpretação, que resultará em novos códigos culturais, pois a comunicação não está desassociada da consciência criadora e essa se manifesta na complexidade do processo comunicativo. Nesse sentido, os estudos propostos por Lotman ganham destaque na Era da Informação, onde o desenvolvimento dos sistemas tecnológicos modifica a própria cultura.

Sob esse ponto, os conceitos da semiótica da cultura se aproximam dos estudos da cibernética, nas quais os autores usam as máquinas e as espécies de animais como modelos para compreender e explicar a comunicação, isto é, as transformações existentes no processo comunicacional a partir da evolução (da espécie, tecnológica e etc). Corroborando com esse pensamento, Kim (2004), destaca a Revolução Industrial como o princípio de um momento importante que contribuiu para o surgimento da cibernética e por consequência, o aparecimento do ciborgue – organismo cibernético composto por partes orgânicas e mecânicas – utilizado para compor alguns membros (partes) do corpo humano.

Um dos resíduos mais importantes que a cibernética legou à cibercultura foi à visão de que os seres vivos e as máquinas não são essencialmente diferentes. Essa noção se manifesta, em especial, nas tecnologias especializadas em mimetizar a vida (tecnologia da informação, robótica, biônica e nanotecnologia) e nas tecnologias especializadas em manipular a vida (as biotecnologias), onde a relação entre organismo e máquina depende intrinsecamente do texto, não só na forma de narrativa científica, mas também na forma dos códigos que determinam o funcionamento tanto das máquinas (*softwares*) como dos seres vivos (o código genético).

Para explicar os processos sógnicos existentes na cultura, os semioticistas russos desenvolveram, ao longo de seus estudos, conceitos que serviram – e servem ainda hoje – como parâmetros para nortear novas investigações. Dentre eles destacamos aqueles que serviram para realizarmos essa pesquisa.

Entre os estudos elaborados pelos semioticista russos destacamos o princípio informacional da cultura. Ao definirmos a cultura como informação, estamos dizendo que ela é composta por signos, ou seja, por textos culturais. Para Lotman (1996), o conceito de texto pressupõe que haja no mínimo dois tipos de linguagem (códigos). Assim, observa-se a dinamicidade do texto, ou seja, ele está em constante relação com outros tipos de texto gerando outras linguagens. Compreende-se o texto como um “espaço semiótico em que há uma interação, onde as linguagens interferem-se e auto-organizam-se em processos de modelização” (RAMOS et al., 2007, p. 31).

Essa característica de texto é o que mais diverge a semiótica da cultura em relação a linguística, pois para esta disciplina o texto é a unidade de sentido. Já para Lotman, o texto é composto por subtextos que dialogam constantemente, e apresentando três funções: *função comunicativa*, onde o texto é homogêneo e homo-estrutural, ou seja, a linguagem possui a função de transmitir a mensagem entre o emissor e receptor e a existência do ruído atrapalha o funcionamento do sistema; já na *função geradoras de sentido*, o texto é heterogêneo e hetero-

estrutural, isto é, permite a variação de linguagem, pois a mesma contribui para o crescimento do texto, além do mais, o ruído gera a possibilidade de renovação; por último, temos a *função mnemônica* compreendida como a memória do texto, ou seja, a partir da relação do texto com diversos subtextos temos assim a criação de uma nova linguagem, porém esse novo texto carrega em si características dos textos anteriores (RAMOS et al., 2007, p. 33).

Diante dessas funções, observamos a complexidade da cultura, permeada por uma interação, onde uma cultura não anula a outra, pelo contrário esse contato produz novas linguagens. Por isso, os semioticistas russos buscavam compreender o dinamismo existente nessa relação, onde a cultura é viva e permanece em constante processo de transformação (semiose).

Se para haver um texto cultural é necessário no mínimo duas linguagens, podemos dizer então, que a cultura é manifestada pela linguagem. E para a semiótica da cultura linguagem é todo o sistema de signos que permite a comunicação. Nesse sentido, ela é mais que um ato verbal – vivenciado pelos seres humanos – como definiu o linguista Roman Jakobson. Para esse teórico, a linguagem serve como instrumento de comunicação entre os indivíduos e neste caso ela é interpessoal e intersubjetiva (MACHADO, 2007, p. 36).

Baseado nesse conceito, os semioticistas da cultura procuraram compreender a estrutura, a organização e as relações existentes na linguagem, que pode ser verbal e não-verbal. Diante desse desafio, os pesquisadores observaram que “a partir do momento em que comunicação se estende para esferas que excedem o contexto da linguagem verbal humana [...] os instrumentos teóricos da linguística torna-se insuficiente” (MACHADO, 2002, p. 213). Por isso, os conceitos foram surgindo na tentativa de compreender a linguagem e sua relação com o mundo, uma vez que a comunicação não ocorre apenas no campo linguístico, pois a semiótica se preocupa também com as relações existentes nas áreas cognitivas, visuais e perceptivas. Logo, podemos dizer que a linguagem ocorre através de diversos sistemas de

signos. Parte dos estudos de Jakobson volta-se para a compreensão da semiose de diferentes sistemas de signos, como podemos observar a seguir:

[...] vale ressaltar a intervenção na linguagem enquanto símbolo gráfico-visual e sonoro. Pode-se agora completar nossa compreensão da semiose que se manifesta nos exercícios poéticos de criação da imagicidade sonora da linguagem. Quer dizer, a imagem visual traduz uma imagem sonora em sua condição de signo acústico. A sonoridade da palavra em seus traços fônicos (isto é, dos fonemas) é a matéria da criação poética; a semiose contudo, é fruto da transferência acústica que os sons da linguagem potencializam na leitura. (MACHADO, 2007, p. 137)

Até aqui, vimos que a cultura é informação. Neste sentido, ela é manifestada através dos textos culturais, sendo estes gerados por sistemas culturais que funcionam como linguagem (verbal ou não verbal). Essa linguagem porém, é estruturada através dos códigos. Assim como dissemos anteriormente, os pesquisadores da Escola de Tártu-Moscú entendiam que a cultura – em suas diversas manifestações – ocorria através da linguagem, sendo essa linguagem um instrumento da comunicação. Todavia, a informação contida nessa linguagem não era transmitida passivamente, antes, porém, ela era mediada por signos estruturados por códigos, onde através da semiose – assume em num momento – a forma (estrutura) como o signo aparece, em outro momento, sendo o próprio signo.

Entretanto, “o código não é um sistema fechado insensível às mudanças. Se, por um lado, o código impõe normas para a construção da linguagem, por outro, revela-se um exercício de liberdade quando se abre para combinações” (MACHADO, 2002, p. 223). Portanto, toda mensagem possui pelo menos dois códigos, os de emissão e os de recepção.

Essa dinamicidade do código ocorre através de propriedades, definida por Jakobson, como *conservação* e *mudança*. Mesmo recorrendo ao modelo de Shannon para explicar o funcionamento da linguagem, Jakobson compreendia que o processo de comunicação cultural não se limitava à transmissão. Para a semiótica o código tem a função de transformação,

mudança e retroalimentação (MACHADO, 2007, p. 66). Semelhante a outros conceitos da comunicação, a definição de código surge dos estudos cibernéticos. Para Wiener (1954), é através do código que ocorrem as manifestações de relação, transformação e tradução da linguagem num “jogo conjunto, de quem fala e de quem ouve, contra as forças da confusão” (WIENER, 1954, p. 90).

Destacamos a dinamicidade do código onde ao mesmo tempo em que atua como agente regulador (estruturante) da linguagem, sofre também interferências do próprio ambiente em que está inserido. Assim o código pode ser classificado como variante ou invariante.

E é no código que tais modificações acontecem de maneira concentrada. Como expressão de invariâncias nas variações dentro do espaço-tempo do sistema, o código define a condição de linguagem de qualquer manifestação semiótica. Ao mesmo tempo em que se exprime como sistema de regras (invariantes), o código próprio sistema (variações). Nesta noção, predomina a oposição invariante (o que não muda) da variante (dinâmica). É contra tal pressuposto que o conceito semiótico de código se insurge (MACHADO, 2007, p. 70)

Jakobson define a criação do alfabeto como o elemento consagrado do conceito de código como instrumento de organização da informação, que se procede através da escrita e que abrange não apenas no campo da linguística, mas outras áreas, embora haja uma distinção entre ambas.

Na teoria da comunicação e da informação, a representação implica um processo de conversão de sinais: o código é uma transformação convencional, ou um conjunto de regras não-ambíguas por meio das quais as mensagens são convertidas de uma para outra representação. A conversão, porém, ocorre no núcleo duro da representação, isto é, de sinais para sinais. No processo da comunicação lingüística, porém, pôr a informação em código é apenas uma das etapas da formação da mensagem. Em vez de uma mera transposição mecânica de sinais, a língua serve-se de código para produzir mensagens que só se constituem enquanto tal graças ao papel dos signos e da dinâmica geradora de significação das interações, isto é, em contextos socioculturais. Aqui, residem diferenças que, se não forem pesadas em suas proporções, correm o risco de serem reduzidas a regras intransponíveis. A geração de semiose graças à ação representativa do signo em nada assemelha a uma operação restrita ao núcleo duro do sistema. Pelo contrário, há sempre uma sobreposição de códigos. (MACHADO, 2007, p. 71)

Pode se atribuir ao código um caráter entrópico, o que permite a possibilidade de várias relações. Mesmo sendo pré-existentes (caso do alfabeto) é impossível prever as possibilidades de usabilidade desses códigos. Isso será observado no sistema do entretenimento, isto é, tem-se uma estruturalidade de códigos que organizam as histórias em quadrinhos, nos quais destacamos os balões, os quadros, as onomatopeias; mas seu uso depende exclusivamente do criador. Já em comparação a estrutura do sistema tecnológico, observamos que embora o quadrinhista disponibilize códigos que conduzam a interação do leitor, a escolha sempre é imprevisível ao criador.

Jakobson define ainda o código como a própria codificação da mensagem. Em outras palavras, o código transforma a informação de maneira que possa ser interpretado pelo receptor. Essa transformação pode ser em códigos escritos, visuais, sonoros. Assim, o código age através da semiose. Todavia Machado (2007) destaca que “o código é imprescindível para a constituição da linguagem; contudo, nem a linguagem nem o conhecimento que dela se alcança podem ser reduzidos ao código” (MACHADO, 2007, p. 83).

Portanto, para o exercício de compreensão do objeto, faz-se necessário “reconhecer diferenças entre códigos é fundamental para a distinção das linguagens e, conseqüentemente, para o exercício de produção e recepção” (MACHADO, 2002, p. 214). Sendo que a mediação dos códigos gera e acompanha de um ponto ao outro. Dito de outra maneira, é a partir da transmissão do código que o ambiente torna-se favorável à semiose. (MACHADO, 2002, p. 216). Observamos ainda que, para o pesquisador, ao iniciar sua pesquisa, ele desconhece o próprio código que compõem a linguagem em questão. Assim, o desafio é identificar o código para compreender as demais relações nas linguagens.

Como dito anteriormente, o código atua como elemento que estrutura e organiza a linguagem e também recebe interferências dos ambientes nos quais ocorrem as relações. Nesse sentido, destacamos os sistemas modelizantes como sendo um fator que contribui para

a regulação do próprio código. Portanto, se para os semioticistas a linguagem é um sistema de signos, o mesmo deve ser organizado em estrutura de códigos, capaz de gerar e transmitir uma informação.

Assim, Lotman (1978) busca o conceito de “modelização” da informática e da cibernética – termo entendido como uma operação encarregada da auto-organização e controle da comunicação de mensagens contidas nas máquinas – para propor a organização da linguagem como um todo. No campo da cultura, modelização passa a ser “regulação de comportamento dos signos para constituir sistemas”. (RAMOS et al., 2007, p. 29). De acordo com a semiótica da cultura, quanto mais modelos de signos existirem, mais rica será a cultura.

Vale ressaltar, que os sistemas modelizantes se dividem em: sistemas primários – a linguagem verbal por possuir uma estrutura – e sistemas secundários – os demais sistemas culturais, por serem constituído de uma estruturalidade, porém admitiram uma relação (combinação) com outros sistemas de signos. Portanto, “do ponto de vista semiótico, todos os sistemas da cultura são suscetíveis de modelização em diferentes níveis” (MACHADO, 2002, p. 228).

Para a Escola de Tártu-Moscou, o processo de comunicação não se restringe apenas à dinâmica de transmissão de informação entre emissor e receptor, sendo este último elemento passivo do processo comunicativo. Para os semioticistas russos, esse processo é mais participativo, ou seja, a comunicação é composta pela codificação-decodificação-recodificação.

A recodificação depende da ambiência em que esse receptor esteja inserido, ou seja, a partir do seu contato e de sua experiência com o mundo ele fará uma interpretação da mensagem para gerar novos signos. Assim, compreende-se que a recodificação “é atividade responsiva que altera os papéis nas trocas comunicacionais de emissão e recepção: ao

recodificar uma mensagem o receptor assume o papel de emissor” (MACHADO, 2002, p. 221).

Essa compreensão situa a comunicação no século XXI, onde a dinâmica imposta pelo ciberespaço faz com que o indivíduo, até então isento do processo de produção midiática, passa a colaborar e influenciar intensamente nesse processo. Neste sentido, os sistemas (indivíduo e meios de comunicação) atuam de maneira integrada e recodificam o próprio sistema comunicativo, pois essa relação é vista por Lotman (1996) como um processo produtivo.

Como ahora podemos suponer, no existen por sí sólos em forma aislada sistemas precisos y funcionalmente unívocos que funcionan realmente. La separación de éstos condicionada únicamente por una necesidad heurística. Tomando por separado, ninguno de ellos tiene, em realidade, capacidad de trabajar. Sólo funcionan estando sumergidos em um continuum semiótico, completamente ocupado por formaciones semióticas de diversos tipos y que se hallan em diversos niveles de organización (LOTMAN, 1996, p. 11).

Mas, se a cultura é vivenciada nesse ambiente de interação entre vários sistemas que modelizam os códigos, como garantir a individualidade de cada código? Por isso, para os semioticistas russos, essa conservação de característica ocorre através da fronteira. Assim, a fronteira é um mecanismo onde é possível apreender a individualidade e a diversidade que compõem cada signo. Portanto, “definir a complexidade da fronteira semiótica exige o confronto com a noção de ambivalente: a fronteira tanto une quanto separa” (RAMOS et al., 2007, p. 38).

Dessa forma, fronteira pode ser interpretada como um mecanismo, onde ocorre o encontro dos diversos sistemas de códigos que produzem novos códigos. Entretanto, a fronteira serve como um “filtro” capaz de preservar as características de cada código, ao mesmo tempo em que permite a interação entre eles.

Portanto, os textos culturais formam a linguagem, sendo esta composta através dos códigos, os mesmos são estruturados pelos sistemas modelizantes. Essa relação, ocorre nas fronteiras, gerando a recodificação que produz novas linguagens, num processo dinâmico e dialógico que caracteriza a semiótica da cultura. Todo esse processo ocorre no espaço, denominado por Lotman (1996), como semiosfera. Tal conceito foi desenvolvido, em 1982, a partir do conceito de biosfera proposto por V.L. Vernadski. Nas palavras de Lotman, encontramos a semiosfera é o espaço no qual os signos geram sentidos, ou seja, “sólo dentro de tal espacio resultan posibles la realización de los procesos comunicativos y la producción de nueva información” (LOTMAN, 1996, p 11).

Assim, os próprios conceitos da Semiótica da Cultura trabalham em inter-relação, agindo de forma complexa. Para compreender essa dinâmica podemos observar diagrama 2 (abaixo), no qual é possível identificarmos o caráter sistêmico da semiótica da cultura. Aqui percebe-se que essa linguagem é composta por códigos. Os códigos se estruturam e são estruturados pelos sistemas modelizante e é através desses sistemas modelizantes que a linguagem se recodifica. Essa semiose ocorre no espaço denominado de fronteira, onde é possível o encontro de sistemas de signos heterogêneos e que apesar das diferenças se relacionam de forma harmoniosa preservando as características de cada sistema de signo. Assim, a fronteira serve também como filtro, que permite a geração, ao mesmo tempo que conserva as característica de cada signo. Essa correlação dos sistemas de signos ocorre em um ambiente, chamado de semiosfera.

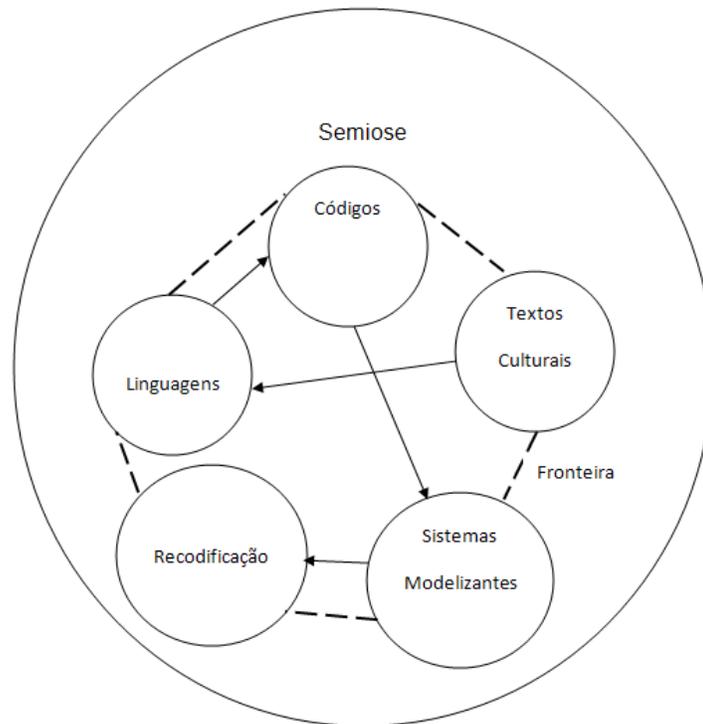


Diagrama 2. Relação entre os conceitos da Semiótica da Cultura – Semiofera.

Após apresentarmos as possibilidades de estudo a partir da visão ecossistêmica e dos estudos semióticos, elegemos para o desenvolvimento desta pesquisa os conceitos de códigos, linguagens, sistemas modelizantes como concepções capazes de nos ajudar a compreender as relações existentes entre o sistema do entretenimento (HQs) e o sistema tecnológico (*Web*). Assim, mediante o exposto, partimos agora para a compreensão dos sistemas do entretenimento (HQs) como uma linguagem que apresenta um caráter semiótico. No capítulo a seguir iremos descrever a origem e as características das histórias em quadrinhos que contribuíram para a construção da linguagem da HQs, hoje, considerada um produto da cultura.

### A LINGUAGEM DAS HQS E SEUS CÓDIGOS

Definimos as histórias em quadrinhos como objeto semiótico, composta pela junção da linguagem verbal e da linguagem não verbal. Assim, consideramos a imagem como sendo uma das principais manifestações da linguagem não verbal, neste caso, a imagem é uma das mais antigas formas de comunicação humana. Suas primeiras manifestações são datadas no período pré-histórico, em que os homens primitivos faziam inscrições rupestres nas cavernas das sequências de ações desenvolvidas no seu cotidiano (a caça, as lutas). Já a linguagem escrita surge há 5 mil anos a. C., pelos egípcios, criando assim uma forma de transmitir conhecimento (informações) para outras gerações. E a partir dessa relação de sistemas (linguagem verbal e não verbal) chegamos a um conjunto de signos, denominado de histórias em quadrinhos. Mas antes de prosseguirmos nessa perspectiva, apresentaremos o surgimento das HQs e como os códigos foram se incorporando e criando uma linguagem própria, que caracteriza as histórias em quadrinhos.

Paralelamente às linguagens verbal e não verbal, temos outras formas de expressões que também influenciaram as histórias em quadrinhos, como por exemplo as narrativas sequências, entre as quais destacamos a tapeçaria francesa de *Bayeux* (1066) que apresentava as conquista normanda da Inglaterra; os manuscritos pré-colombianos (1519) que traziam imagens sequenciadas de um herói militar, separadas por barras verticais; além dos vitrais e das pinturas das igrejas e catedrais européias, no período medieval, que retratavam a paixão de Cristo (McCLOUD, 1995, p. 10).

Santos (2009) atribui à Idade Média como o período do surgimento das primeiras histórias em quadrinhos. Nessa época, a comunicação predominante se dava através da

oralidade. Utilizavam-se painéis e iluminuras para justapor as imagens (elementos pictóricos) em seqüências relatando as passagens bíblicas. Assim, a primeira HQ ficou conhecida como “Bíblia dos Pobres”, pois permitia a compreensão dos conteúdos impressos na bíblia (SANTOS, *ibid.*, p. 99).

Apesar das primeiras HQs serem compostas apenas com imagens, não demorou muito para que a escrita fosse inserida. O suíço Rudolphe Töpffer foi quem primeiro utilizou palavras nas histórias em quadrinhos. Com o trabalho *M. Vieux-Bois* (1827), Töpffer introduziu as legendas que ilustravam as cenas desenhadas, conforme observa-se na figura 1 abaixo.



Figura 1. *M. Vieux-Bois* (A primeira HQ que utiliza a legenda)

FONTE: <http://leonardodesa.interdinamica.net/comics/lds/vb/VieuxBois01.jpg>. Acesso em 27 de setembro de 2011.

Além de Töpffer, outros nomes surgiram como precursores da linguagem das histórias em quadrinhos. Entre eles, destacamos o alemão Wilhem Busch, com os personagens *Max und Moritz* (1865); o francês Georges Colomb, com *Famille Fenouillard* (1889) e o itálo-

brasileiro Ângelo Asgotini, com *Nhô Quim* (1869) (MENDO, 2008, p.30). Cada um desses artistas desenvolveu códigos (personagens fixos, legendas, balões, narrativas em imagens sequenciais) que passaram a incorporar a linguagem das HQs.

Na figura 2, apresentamos uma história em quadrinho (uma imagem que remete a capa de uma revista de HQs), denominada de *Max und Moritz*, em 1865, criada pelo alemão Wilhem Busch, considerados os primeiros personagens fixos de uma história em quadrinho. Essa HQs foi escrita em sete capítulos, e o autor relatava as travessuras de dois garotos, e foi publicada em mais de 200 idiomas.

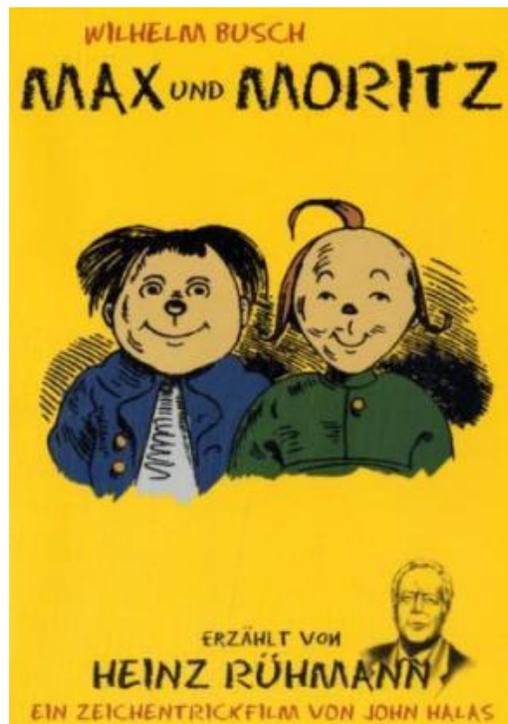


Figura 2- *Max und Moritz* (Primeiro personagem fixo de uma HQ).

FONTE: [http://media.buch.de/img-adb/14312294-00-00/wilhelm\\_busch\\_max\\_und\\_moritz.jpg](http://media.buch.de/img-adb/14312294-00-00/wilhelm_busch_max_und_moritz.jpg). Acesso em 27 de setembro de 2011.

Já na imagem a seguir (figura 3) temos a *Famille Fenouillard*, criada em 1889, pelo francês Georges Colomb, conhecida como a primeira série de HQs francesa que conquistou um grande público. De acordo com Moya (1996), o francês “jamais usou balões, mas inseria

um texto (de excelente qualidade literária) sob seus quadros. Usava ângulos inusitados, movimentos acelerados, técnicas de silhuetas. A ação ligava os quadros. Estava avançado para seu tempo e é considerado um dos que mais contribuíram para os comics no seu nascedouro” (MOYA, 1996, p. 16).



Figura 3- *Famille Fenouillard* ( primeira série de HQs francesa).

FONTE: [http://lambiek.net/artists/c/christophe/christophe\\_fenouillard\\_d1.jpg](http://lambiek.net/artists/c/christophe/christophe_fenouillard_d1.jpg) Acesso em 27 de setembro de 2011.

O ítalo-brasileiro Ângelo Asgotini, em 1869, publicou na revista *Vida Fluminense As aventuras de Nhô Quim*, (figura 4) que narrava situações vividas por um caipira na cidade grande. A principal característica de Asgotini era as variações do tema em uma única cena, ou seja, era como se observássemos uma mesma cena, mas por diversos ângulos. O autor

desenvolveu ainda uma estratégia de prender o leitor, isto é, deixava o suspense na história que seria contada na próximo episódio, ou melhor, na próxima tiragem da revista.

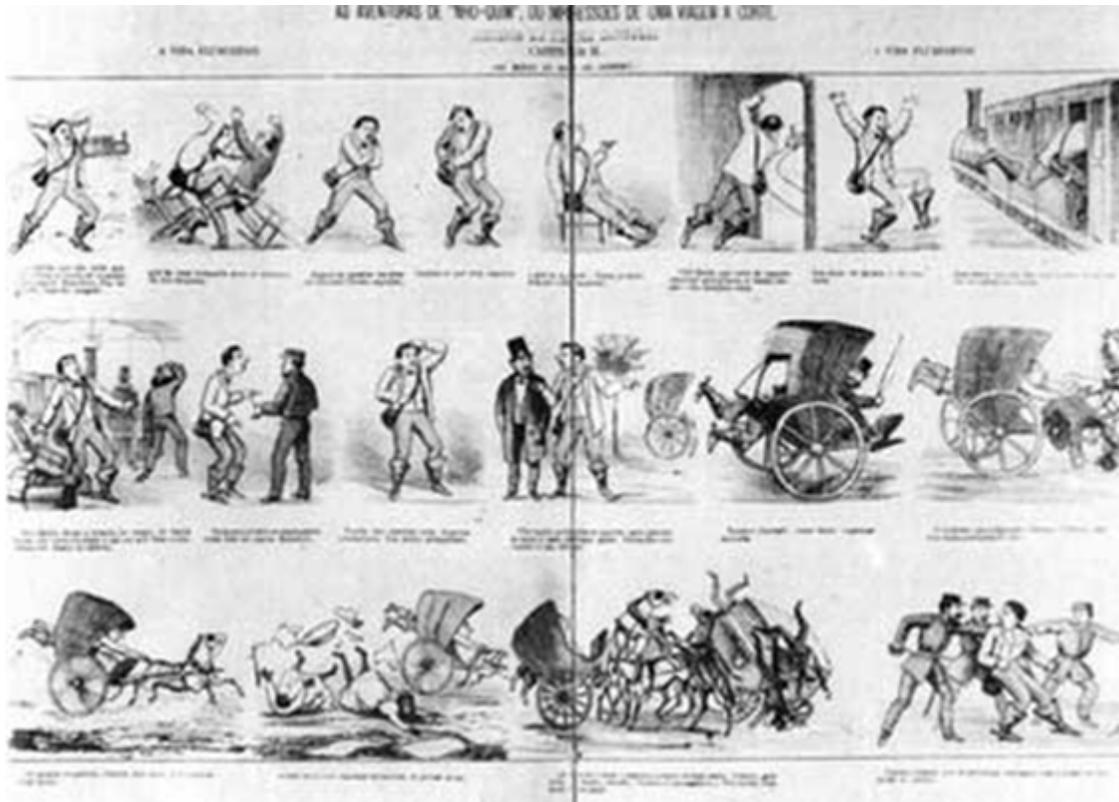


Figura 4- *Nhô Quim* (Narrativas com imagens seqüenciadas).

FONTE: <http://www.patriciojr.com.br/wp-content/uploads/2009/01/nho-quim.jpg>. Acesso em 27 de setembro de 2011.

Todavia, a primeira história em quadrinhos oficialmente reconhecida é o *The Yellow Kid*, desenhada por Richard Felton Outcault e publicada em um jornal nova-iorquino em 1895. *The Yellow Kid* recebe esse *status* por apresentar um personagem fixo, ser narrada em seqüência e por ser a primeira HQ a utilizar os balões – sendo este último considerado um dos mais importantes códigos da linguagem das HQs.

Assim, na figura 5 observamos a primeira história em quadrinhos do *The Yellow Kid* e nela visualizamos o surgimento do balão como uma característica que remete a oralidade das HQs. Na seqüência apresentada por Richard F. Outcault, escrita que estava impressa na roupa do menino, primeiras cenas, passa a ocorrer dentro do balão e próximo a boca do personagem,



mundo os quadrinhos americanos, ocorrendo assim, o fenômeno da massificação. Outros aspectos que merecem destaque são: a crise na Bolsa de Valores de Nova York, em 1929, período em que as pessoas passaram a comprar os gibis por serem mais barato que os livros e as Guerras Mundiais, onde os quadrinhos eram usados pelos governos como forma de convencimento social. É nessa época que surgem os super-heróis, que geravam na população um sentimento de esperança que não havia na realidade.

Se por um lado, a guerra contribuiu para a popularização das histórias em quadrinhos, por outro, ela também foi responsável pelo declínio da produção das HQs, uma vez que o papel ficou mais caro e as gráficas não tinham recursos para investir. Além do mais, as histórias que traziam em seus enredos ideologias explícitas passaram a narrar aventuras e fantasias, conquistando, principalmente, o público infanto-juvenil que passou a substituir a literatura tradicional pelos quadrinhos.

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 o levou a perceber um novo mercado voltado para HQs. No ano seguinte, surgiram novas editoras e apareceram alguns heróis (Batman, Superman, Capitão América etc.), além de personagens cômicos, infantis, de terror e romanceadas.

Na década de 60 – do século XX – surgem correntes vanguardistas propiciando uma forma dinâmica e ousada (modelos e formatos independentes) de se produzir os quadrinhos. O chamado movimento *underground*<sup>6</sup> rompe com os modelos impostos pelo mercado editorial. E, com mais poder de criação, os quadrinhistas passaram a ter mais valor do que a própria

---

<sup>6</sup> É uma expressão usada para designar um ambiente cultural que foge dos padrões comerciais, dos modismos e que está fora da mídia. A “Cultura *Underground*” pode estar relacionada a produção musical, as artes plásticas, a literatura, ou qualquer forma de expressão artística da cultura urbana contemporânea.(<http://pt.wikipedia.org/wiki/Underground>, acesso em 17 de novembro de 2011.).

obra. Observa-se nas histórias em quadrinhos, nesse mesmo período, a presença da mulher como personagem, porém com a conotação de heroína.

Os anos 70 – do século XX – são marcados pela explosão da temática de ficção científica e a fantasia, isso ocorre principalmente nos países europeus, que passaram a influenciar os quadrinhos norte-americanos.

Nas décadas de 80 e 90, também do século XX, as editoras europeias publicavam os *Graphic Novel*, ou seja, álbuns de quadrinhos produzidos num formato de livro com capa dura, utilizando papel e impressão de qualidade, contribuindo ainda mais para a valorização dos autores. Nesse mesmo período, predomina nas narrativas o conflito existencial dos super-heróis. Surgem então os mangás, que retratam a cultura oriental, gênero que obteve grande sucesso no ocidente.

Historicamente, os anos 2000 são caracterizados pela migração das HQs do suporte impresso para o suporte digital. Nesse período, vários experimentos surgem como tentativa de se apropriar de um novo espaço de criação, produção, circulação e consumo. Nesse sentido, as histórias em quadrinhos do século XXI, retomam a sua origem de linguagem sistêmica, uma vez que enquanto linguagem consolidada-se – na versão impressa – e encontra com a linguagem da máquina (*softwares*) e da rede (*web*), gerando uma nova linguagem.

A junção entre imagem (desenhos, ilustrações) e escrita, independentemente da tecnologia, permitiu que as HQs desenvolvessem uma linguagem própria, as quais, aos poucos, foram – e ainda são – transformadas a partir da relação com outras linguagens. Zilda Augusta Anselmo (1975) cita Gaiarsa para exemplificar o processo de combinação dos códigos presentes nas histórias em quadrinhos, onde cada elemento (código) tem o momento de se apresentar e essa relação gera a semiose:

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 (ANSELMO, 1975, *apud* GAIARSA).

Corroborando com a ideia Eisner (1999), classifica as histórias em quadrinhos como intermediárias, ou seja, uma linguagem que mescla várias monoartes (pintura, desenho, literatura) e gera uma multiarte. Essa variedade corresponde à própria formação do quadrinhista. “Um estudo sério de anatomia, perspectiva e composição, através de livros ou de cursos, constitui uma parte importante da formação” (EISNER, 1999, p. 30). Além das habilidades técnicas para escrever e/ou ilustrar uma história em quadrinho, o quadrinhista precisa conhecer também a cultura retratada pela HQs.

Portanto, as histórias em quadrinhos são caracterizadas como um produto visual impresso, que utiliza a imagem (desenho, ilustração) e a escrita – sendo definidos como sistemas de signos – para emitir uma mensagem através de vários meios (revistas, gibis, tiras, rádio, sites e blogs). Após a explanação sobre a origem das HQs, daremos continuidade ao tema, porém, atentando aos códigos que compõem a linguagem das histórias em quadrinhos, na tentativa de verificarmos como as HQs podem ser consideradas um produto de linguagem da cultura.

## **2.1 Códigos que geram uma linguagem**

Os seres humanos sempre tiveram a necessidade de expressar sentimento ou se comunicar, isso ocorre através da linguagem. A palavra linguagem, empregada por nós durante a pesquisa, adquire o sentido e forma de manifestação do pensamento, utilizando a escrita, a fala, a audição e a visão. Assim, a linguagem é considerada o principal instrumento

de comunicação. Estruturada por códigos que geram significados, ela é emitida e/ou interpretada por alguém ou algo (suporte).

A linguagem das histórias em quadrinhos também se enquadra nessa estrutura e finalidade. Apresenta códigos organizados sistematicamente e que a consolida como uma rica forma de comunicação de massa. Esse espaço adquirido pelas histórias em quadrinhos no campo comunicacional, pode ser atribuído a sua característica de linguagem visual. Sendo a imagem uma representação universal, as HQs rompem barreiras linguísticas e podem ser assimiladas (consumidas) por pessoas da mais distinta formação cultural e/ou educacional.

Muito mais que uma expressão artística, a linguagem das histórias em quadrinhos apresenta traços que são modelizados por outras linguagens (pintura, cinema, literatura). Ao mesmo tempo, as HQs também modelizam outras formas midiáticas (a publicidade, o jornal, a TV, o designer). Eisner (1999) descreve que a gramática própria das HQs, surge a partir da influência de outras artes, onde palavras, imagens e diversos ícones fazem parte desse vocabulário:

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 ideias numa disposição em seqüência, separadas por quadros [...]. No processo, desenvolveu-se a moderna forma artística que chamamos de histórias em quadrinhos (comics). (EISNER, 1999, p. 13).

Para dar continuidade a esse encaminhamento, faz-se necessário recorrermos aos estudos desenvolvidos pelo linguista russo Roman Jakobson, que buscou nos fenômenos culturais de sua época, a compreensão para o funcionamento da língua e os diferentes tipos de linguagens.

A “linguagem em ação” tornou-se a fórmula por excelência do pensamento semiótico russo e o estudo da língua entre as linguagens, a síntese da semiose que

sustentaria uma investigação mais ampla amparada pela mente iluminadora de Jakobson (MACHADO, 2007, p. 15)

É no encontro dessas diversas linguagens que ocorre a semiose, que na visão do linguista, se apresenta como forma de manifestações sígnicas, ou seja, sistemas de signos (interpretantes) que geram novos signos. No caso das histórias em quadrinhos, esses signos podem ser identificados como sistemas (literatura, pintura, cinema) que co-existem dentro das HQs.

Mediante essas considerações, notamos (diagrama 3) a semiose presente no sistema do entretenimento (HQs), nos quais evidenciam pelos menos três sistemas sígnicos agindo na estrutura da linguagem das histórias em quadrinhos: a visualidade, a sonoridade e o movimento. Cada um desse sistema é composto por códigos distintos e sobre as particularidades de cada código é que passaremos a desenvolver a seguir, para que no final possamos entender a estrutura que compõem a linguagem das histórias em quadrinhos.

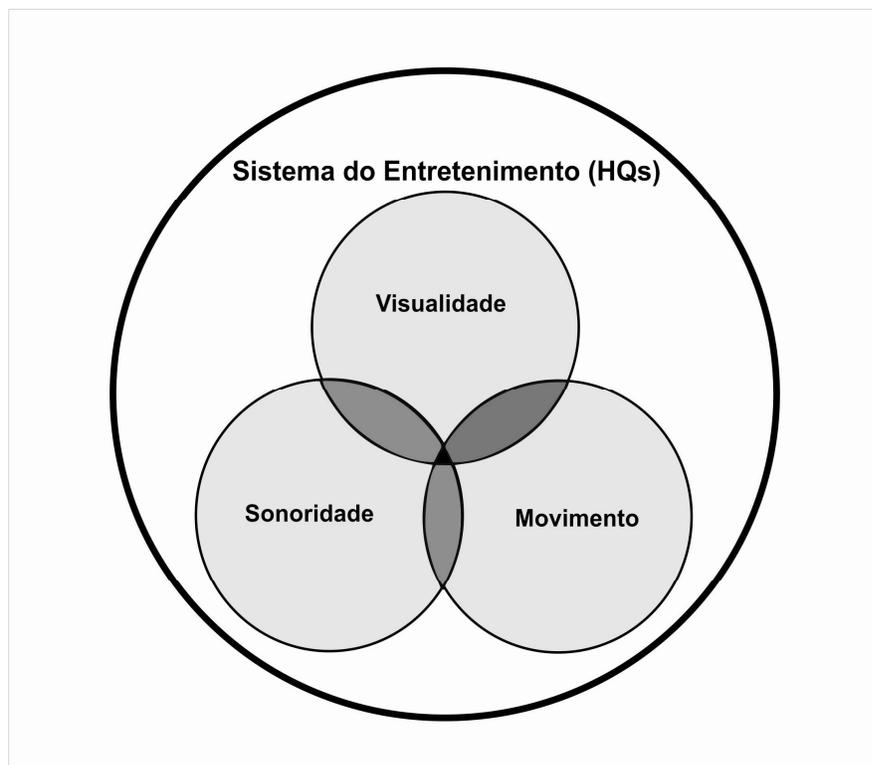


Diagrama 3. Semiose do Sistema do Entretenimento (HQs)

### 2.1.1 A oralidade nas HQs

A oralidade nas histórias em quadrinhos é representada de três formas: balão, apêndices e escrita.

O balão é considerado o código que melhor identifica uma HQ. Sua origem retoma a sociedade Maia, onde é possível observar em objetos dos séculos VII e X, representações gráficas que assemelham-se aos balões. Outra evidência são as filactérias, isto é, imagens que representavam o papiro desenrolado, onde eram escritos versículos ou preces. Temos também, no século XVIII, a utilização dos rótulos (etiquetas) que enunciavam uma fala. Sendo esse modelo alterado por George Cruikshank, no período de 1820 a 1840, quando influenciado pela tecnologia e pelas transformações sociais, apresentando a “linguagem dos muros”. (SILVA, 2010a, p. 3 *apud* SMOLDEREN, 2008, p. 100).

O balão moderno aparece a partir de 1890 e ganha força no final do século XIX, com Richard Felton Outcault, no *The Yellow Kid*, (1895). Depois desse período, o recurso evoluiu através das histórias norte-americanas, *Katzenjammer Kids* e *Litte Nemo is Slumberdand*, chegando aos dias de hoje. Tendo como principal função representar a fala e sendo utilizada anteriormente como um discurso direto, aos poucos os balões – através dos contornos e apêndice – ganharam outras conotações, ou seja, eles passaram também a representar o pensamento do personagem.

Diante disso, os balões ganham formas que reproduzem, visualmente, a intenção do personagem. Dados revelam 72 formas distintas de balão (CIRNE, 1975, p. 20) entre eles destacamos:

**Balão fala** (figura 6) considerado o tipo de balão mais comum, apresenta o contorno contínuo e a apêndice direcionando a fala a personagem.

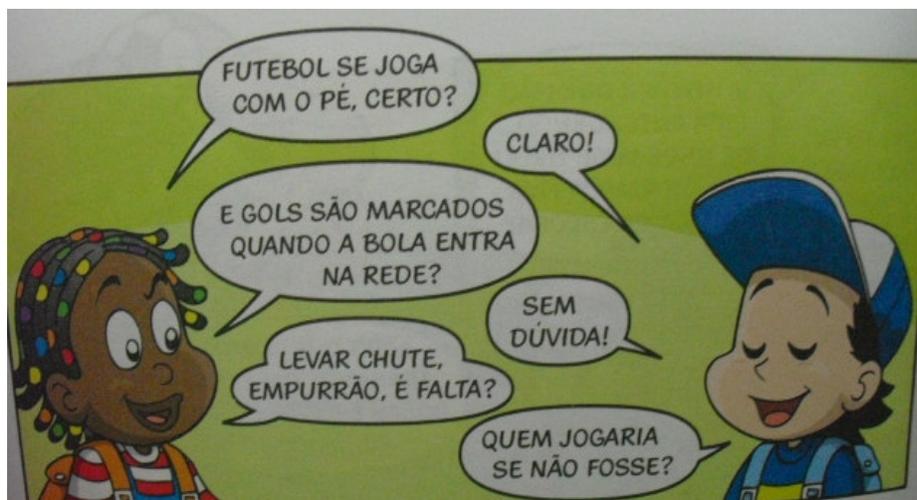


Figura 6- Balão Fala.  
FONTE: SESINHO. Rev. Educativa, Ano 10, n 117. p. 08.

**Balão duplo** (figura 7) semelhante ao balão fala, o balão duplo apresenta contornos contínuos e uma única apêndice, que direciona a fala a personagem. A diferença de ambos é que no balão-duplo a fala é separada por um breve intervalo, assim, o discurso é completado pelo balão seguinte. Nesse caso, a ligação entre os balões se dá por uma pequena ligação feita entre os dois balões, é como se fosse a apêndice que ligasse um balão ao outro.



Figura 7- Balão Duplo.  
FONTE: SESINHO. Rev. Educativa, Ano 10, n 117. p. 08.

**Balão cochicho** (figura 8) a principal característica desse balão é que o seu contorno é pontilhado, dando a ideia de que o assunto (fala) não pode ser ouvido pelos demais personagens.



Figura 8- Balão Cochicho.  
FONTE: SESINHO. Rev. Educativa, ano 10, n 118. p. 07.

**Balão intercalado** (figura 9) um balão com dupla finalidade, ou seja, pelos contornos apresentados é um balão de pensamento (semelhante as nuvens) e intercalados (por apêndices compostas por pequenos círculos, um código que também se consolidou como uma característica de pensamento e/ou sonho). Diferentemente do balão duplo, os balões intercalados não são interligados, as apêndices apenas conduzem a sequência da fala.



Figura 9- Balão Pensamento Intercalado.  
FONTE: SESINHO. Rev. Educativa, ano 10, n 117. p. 14.

**Balão trêmulo** (figura 10) este tipo de balão é utilizado para dar veracidade ou entonação a fala, seja ela no sentido de raiva, susto, ansiedade. No exemplo abaixo, a raiva da Pirâmide egípcia e o susto dos arqueólogos são demonstrados pelo contorno do balão.



Figura 10- Balão Trêmulo.  
FONTE: SESINHO. Revista Educativa, ano 10, n 118. p. 03.

**Balão mudo** (figura 11) a principal característica desse balão está na ausência da escrita; o contorno pode ser contínuo, linear e/ou sinuoso. Neste caso, o significado do balão é o próprio silêncio e/ou a falta de argumentos do personagem.

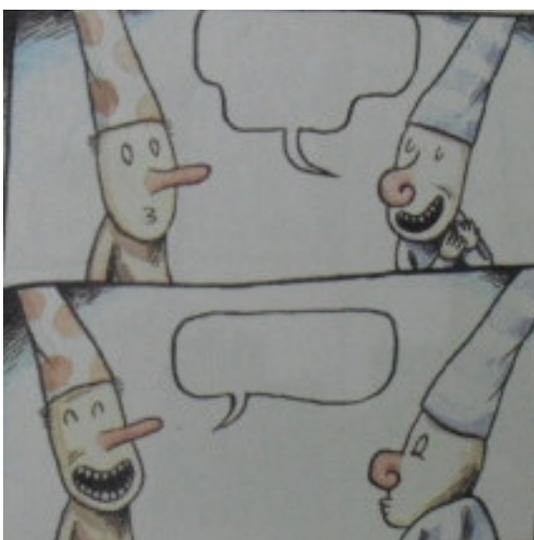


Figura 11- Balão Mudo.  
FONTE: LINIERS, Macanudo 2. 8. ed.- Buenos Aires: Ediciones de la Flor, 2011. p. 27.

**Balão pensamento** (figura 12) neste tipo de balão dois fatores são levados em consideração. O primeiro, o contorno do balão, que pode imitar o formato de uma nuvem e o segundo é que a apêndice é formada a partir de pequenos círculos (bolinhas), como podemos observar no exemplo abaixo. Essas duas características se apresentam simultâneas ou em alguns casos são utilizadas separadamente.



Figura 12- Balão de Pensamento.

FONTE: Selección de Las Mejores Locuras de Isidoro "Escuela de Dandy", Argentina, Año XLIV, n. 579, oct. 2011, p. 61.

Ainda dentro da categoria de balão citamos: o balão-berro; o balão-uníssonico; o balão-zero; o balão-de-linhas-quebradas; o balão-glacial; o balão-especial; o balão de apêndice cortado; o balão-sonho e muitos outros.

Outro aspecto que merece destaque é a função metalinguística do balão, ou seja, dentro desse espaço do balão ocorre a transformação da realidade abstrata (lingüística) para a realidade concreta (física). Essa metalinguagem é vista através do uso do balão dentro balão, de palavras suspensas e da própria ausência dos balões, insinuado apenas pela utilização de

apêndice. Na figura 13, temos a palavra escrita na nuvem, e essa imagem representa o próprio balão na cena.



Figura 13- Metalinguagem.

FONTE: Anielly Laena. Disponível em: < [www.maquinadequadrinhos.com](http://www.maquinadequadrinhos.com)>. Acesso em: 20 mar. 2012.

Todavia, a oralidade nas histórias em quadrinhos se manifesta ainda, através das apêndices, isto é, aqueles “tracinhos” que compõem o próprio balão. Ligada diretamente ao balão, a apêndice é um recurso que direciona o balão a fala e/ou pensamento da personagem, fazendo a intermediação entre o verbal e o não verbal. Assim como o balão, a apêndice adquire formatos diversificados:

**Apêndice tradicional** (figura 14) é a forma mais comum de apêndice, usada para conduzir a fala e/ou o pensamento do personagem. No exemplo abaixo, os personagens não estão visíveis, mas através da apêndice compreendemos que a fala vem de alguém que está no barco.



Figura 14- Apêndice Tradicional.

FONTE: SOUZA, Márcio. Galvez Imperador do Acre: adaptação da obra de Márcio Souza. Belém: SECULT, 2004. p. 38.

**Apêndice cortada** (figura 15) é outra característica da apêndice. Neste caso o personagem não está na cena, mas sua participação na história ocorre através de apêndice.



Figura 15- Apêndice Personagem fora da cena.

FONTE: Selección de Las Mejores Locuras de Isidoro "Escuela de Dandy", Argentina, Año XLIV, n. 579, oct., p. 08, 2011.

O apêndice também acompanha o formato do balão (balão vibrante, por exemplo – figura 16). Aqui, a apêndice é desenhada de forma vibrante, pois a fala refere-se ao que está sendo noticiado na TV, assim a apêndice está imitando a eletricidade que permite o funcionamento do aparelho de TV.



Figura 16- Apêndice TV.

FONTE: LINIERS, Macanudo 2. 8. ed. Buenos Aires: Ediciones de la Flor, 2011. p. 37.

Temos ainda duas ou mais apêndices em um único balão (balão-uníssonos) e em raras exceções, encontramos os balões sem apêndice e também o inverso, isto é, apêndices sem balão, nesse caso o quadrinhista utiliza o balão zero (balão sem contorno).

Mas além do balão e do apêndice, a oralidade das histórias em quadrinhos é representada ainda pela escrita. Neste caso, observamos que as variadas formas de letras adquirem conotações distintas. Geralmente, as histórias em quadrinhos utilizam da letra de formato tradicional, o que gera um sentido “neutro”, mas podem utilizar o negrito, maiúscula, manuscrita e qualquer outro formato disponível ao autor na hora de escrever uma história. Esse recurso permite a produção de inúmeros significados. Assim, o conteúdo oral das

histórias em quadrinhos tem como princípio a própria comunicação humana, e é desenvolvido a partir de uma estrutura (artístico-visual) criada para representar o diálogo.

Vale ressaltar que a criatividade do autor não se restringe a imagem. No momento em que destaca uma palavra, direciona uma fala ou traça um balão o quadrinhista carrega às HQs de intenções e significados, cumprindo assim a função de comunicar/transmitir uma mensagem. Na figura 17 observamos vários formatos de letras, principalmente com a utilização do computador, isso permite ao quadrinhista uma diversidade na hora de criar uma HQs.



Figura 17- Letramento

FONTE: Anielly Laena. Disponível em: < [www.maquinadequadrinhos.com](http://www.maquinadequadrinhos.com)>. Acesso em: 20 mar. 2012.

### 2.1.2. A Narrativa nas HQs

Nas histórias em quadrinhos, a narrativa se desenvolve em sequencias de imagens. Nesse caso, a cena é “definida” através do quadro. Assim, quadro é outro código de grande importância para o desenvolvimento da linguagem das HQs – tendo em vista que, no Brasil, ele aparece inclusive no nome que define o esse gênero, isto é, História em Quadrinhos.

Sua origem remete-nos a outros sistemas, ou seja, linguagens, nas quais destacamos: a pintura, a fotografia e o cinema. Recorrendo a prática da pintura em que os quadros possuem molduras, nas histórias em quadrinhos a narrativa é contada por quadros sequenciais, que trazem ou não bordas. Ao utilizar a borda, o artista demarca o espaço em que o fato ocorre, ou seja, ele “recorta” um momento específico da cena. Processo semelhante ocorre com a fotografia.

Como nos demais códigos presentes nas HQs, os quadros também apresentam características, ou melhor, formatos que expressam significados diferentes. Ao fazer o traço do quadro de forma sinuosa, isso remete que a ação ocorreu no passado ou que é a própria imaginação do personagem.

Podemos dizer ainda, que os quadros 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) está no presente. Temos na figura 18 (abaixo) um exemplo de uma sequência no presente, nele é possível observar cronologicamente a ação desenvolvida pelo personagem.

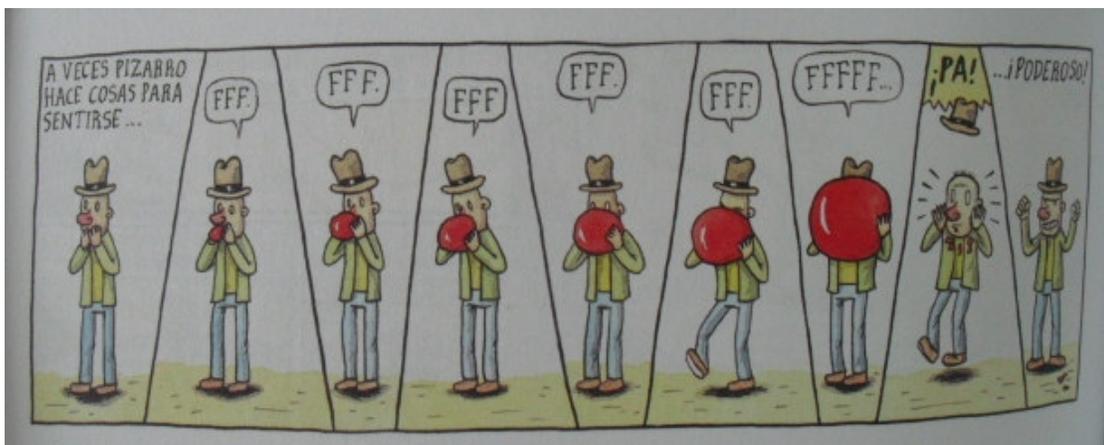


Figura 18- Quadros – sequência.

FONTE: LINIERS, Macanudo 2. 8. ed. Buenos Aires: Ediciones de la Flor, 2011. p. 24.

Outra opção disponibilizada para o autor, é a utilização do requadro, ou seja, um quadro modificado, que gera outra conotação e passa a designar uma recordação, um sonho etc. No exemplo a seguir (figura 19), no primeiro quadro o personagem está diante do espelho observando sua face, as demais cenas remetem justamente para o pensamento de Martini (personagem) e no último quadro acontece o fechamento da história, com o personagem caminhando.



Figura 19- Quadros – Formatos Diversos

FONTE: LINIERS, Macanudo 2. 8. ed. Buenos Aires: Ediciones de la Flor, 2011. p. 24.

Aproximando-se da linguagem do cinema e da 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. Aqui, observa-se também a angulação dos quadros, 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 (figura 20), o quadrinhista apresenta o personagem principal enquadrando-o em “câmera baixa” (imagem de baixo para cima, onde o personagem aparece maior que os objetos em sua volta) valorizando o poder ou status adquirido em relação aos demais presentes na cena.

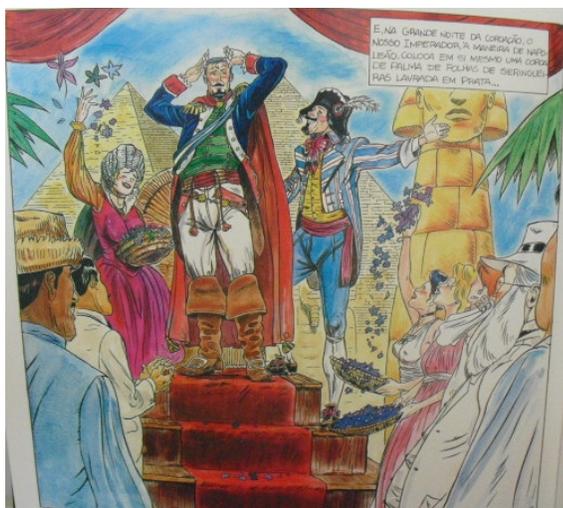


Figura 20- Plano (Baixo para cima).

FONTE: SOUZA, Márcio. Galvez, Imperador do Acre: adaptação da obra de Márcio Souza. Belém: SECULT, 2004. p. 16.

Outra opção é utilizar o plano “câmera alta”, como mostra a figura 21. Aqui a situação conflituosa vivida pelos personagens, pode ser compreendida pelo enquadramento da imagem, remetendo ao leitor a “seriedade” da cena.



Figura 21- Plano (Cima para baixo).

FONTE: SOUZA, Márcio. Galvez, Imperador do Acre: adaptação da obra de Márcio Souza. Belém: SECULT, 2004. p. 59.

Adequando-se às linguagens cinematográficas e fotográficas, os quadrinhistas ao utilizarem os quadros no formato de close, meio close e super close, buscam apreender no leitor a sensibilidade, ou melhor, a expressividade da cena. Como exemplo, figura 22, observamos dois tipos de planos: meio close (quadro 3) e close (quadros 1 e 2). Essa aproximação da imagem proporciona ao leitor observação de detalhes que geralmente não são visíveis nos outros enquadramentos.



Figura 22- Planos - Diversos.

FONTE: SOUZA, Márcio. Galvez, Imperador do Acre: adaptação da obra de Márcio Souza. Belém: SECULT, 2004. p. 44.

Temos ainda dentro dessa estrutura de linguagem o plano geral (figura 23). Observamos que esse formato é o mais comum entre os criadores de HQs. Nele é possível visualizar não apenas o personagem, mas os demais elementos que compõe a cena. Neste caso específico, no exemplo utilizado por nós neste trabalho, temos vários elementos dentro de um único quadro, sendo eles: o balão, o homem falando no celular, um papel no chão, uma parede (muro), uma calçada, uma árvore e grama.



Figura 23- Plano Geral.

FONTE: PEPO. Condorito. Editorial Televisa Chile, p. 31, oct. 2011.

Outro aspecto importante e que nem sempre é destacado dentro da linguagem das HQs é o intervalo existente entre um quadro e outro. Assim, o intervalo é responsável por gerar a continuidade da narrativa. É nesse momento que o leitor tem a possibilidade de imaginar e criar significados para completar o espaço vazio da história. Por isso a mesma história em quadrinho é interpretada de várias maneiras, pois cada leitor dará um significado a HQs a partir de suas próprias experiências. Nesse momento o processo semiótico é utilizado para significar e conectar uma cena a outra.

Portanto, além de ter como origem e significado outras linguagens do entretenimento, o formato dos quadros nas histórias em quadrinhos acompanhou as transformações sociais – não apenas através das técnicas utilizadas no cinema, na publicidade e no jornalismo – mas no próprio desenvolvimento tecnológico. Contudo, as formas narrativas incorporadas pelas HQs, alteraram não apenas a estrutura (códigos) dessa linguagem, mas principalmente os hábitos dos leitores. Silva (2010) salienta que esses códigos se modificam de acordo com os novos suportes, isso reflete na estética das histórias em quadrinhos. Isso pode ser comprovado na

figura 24, os quadros dessa página de gibi são no formato de uma tela de televisão e sendo uma TV um veículo de comunicação de massa, temos a impressão de estar assistindo a TV, ao invés de estar lendo a HQ.



Figura 24- Página do gibi, onde os quadros são em formatos da tela da TV.  
FONTE: PEPO. Condorito. Editorial Televisa Chile, p. 15, oct. 2011.

### 2.1.3. O Movimento e o Som nas HQs

Apesar de ser um gênero visual, as histórias em quadrinhos apresentam em sua plasticidade dois elementos que superam as limitações do impresso, neste caso, referimos ao som e ao movimento. Observamos que apesar da ausência do suporte acústico e do movimento, as HQs possuem sonoridade e movimento, sendo que essas ações são manifestadas através dos códigos (neste caso as linhas cinéticas, as onomatopeias e as metáforas visuais) representados pela semiose, isto é, a imagem gera o som e o movimento. “O ruído, nos quadrinhos, mais do que sonoro, é visual” (CIRNE, 1975, p. 23). A partir do conceito de semiose, passamos a observar as relações sógnicas presentes na linguagem das HQs. Assim, chegamos aos códigos que promovem a sonoridade e o movimento das HQs, sendo eles: onomatopeias, linhas cinéticas e da metáfora visual representada por palavras e/ou imagens.

Portanto, as onomatopeias apresentam o som através da escrita de palavras ou de ruídos que representam esse som. Sua coloração também atribui um significado específico à cena e se apresenta tanto dentro como fora do balão ou do quadro. Em alguns casos as onomatopeias são escritas de acordo com a língua (idioma) do país de origem, exemplos: “*crash*”, “*splash*” (norte-americana) ou “*bum!!!*” (em português).

Selecionamos algumas imagens que ilustram como as onomatopeias são utilizadas. Na figura 25, o autor utiliza algumas letras e sinais de exclamações para criar uma onomatopeia que se assemelhe ao ruído de uma porta abrindo (nesta imagem, ela se apresenta dentro do quadro). É nesse momento o processo de compreensão da informação que inicia através da visualidade e em seguida é completado em nossa mente. Para essa interpretação, recorreremos a experiências passadas de cenas ou barulho da porta se abrindo.

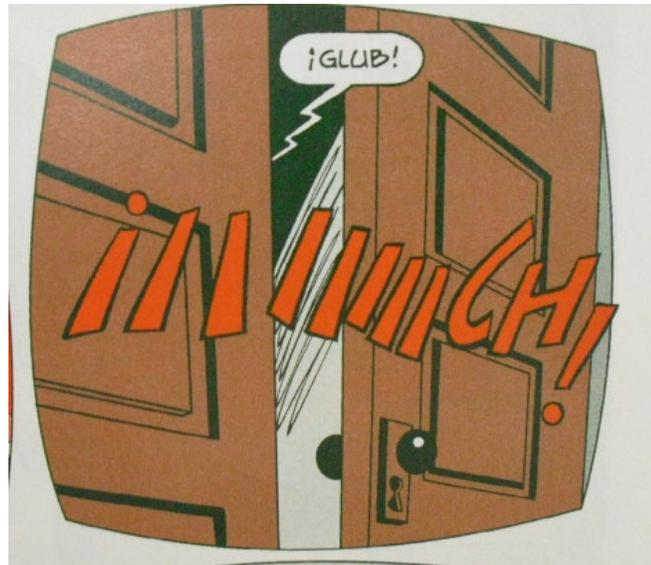


Figura 25- Onomatopeia - Porta.

FONTE: PEPO. Condorito. Editorial Televisa Chile, p. 15, oct. 2011.

O mesmo processo ocorre na figura 26, o som produzido pela batida do martelo na hora de fixar a placa é expresso pela onomatopeia “TAC-TAC-TAC” em destaque na cena, a própria disposição das letras (cada “TAC” sobrepondo o outro) remete ao movimento feito pelo personagem ao bater o martelo. É outra característica da onomatopeia.



Figura 26- Onomatopeia – Batida de Martelo

FONTE: PEPO. Condorito. Editorial Televisa Chile, p. 47, oct. 2011.

Nesta outra imagem (figura 27) o leitor só interpreta que o telefone está tocando, porque o autor utiliza “CLINC”, uma vez que o objeto (telefone) quase não aparece na cena. Assim, a onomatopeia chama a atenção e permite essa interpretação.



Figura 27- Onomatopeia – Telefone.  
FONTE: Selección de Las Mejores Locuras de Isidoro "Escuela de Dandy", Argentina, Año XLIV, n. 579, p. 50, oct. 2011.

Já na figura 28, o serviço mal feito na instalação hidráulica e elétrica na casa (em cena) é mostrado através da onomatopeia “¡FLUCH!” que sonoriza o barulho da água que sai do aparelho telefônico. Em segundo plano, observamos um homem, que, com uma ferramenta na mão, arruma a torneira da pia. O encanador trabalha tranquilamente sem ter noção da “encrenca” que lhe espera. A cena é completada com a fala (balão) de Condorito (personagem principal da história em quadrinho).



Figura 28- Onomatopeia – Telefone e Água  
FONTE: PEPO. Condorito. Editorial Televisa Chile, p. 30, oct. 2011.

Na figura 29 (abaixo) observa-se que a onomatopeia assume uma dupla função, isto é, de reprodução do som e do movimento (esse último aspecto é denominado pelas linhas cinéticas, que será explicado mais adiante).

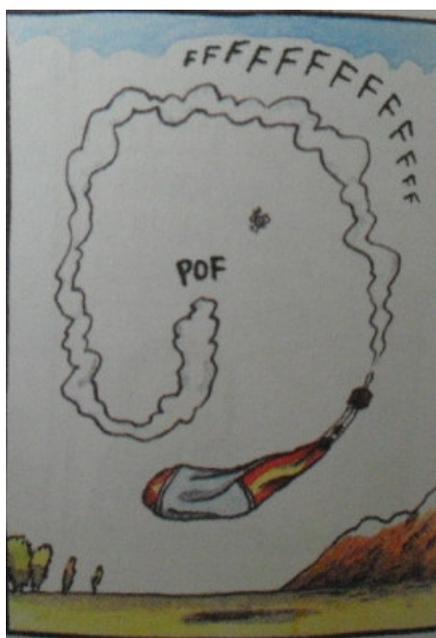


Figura 29- Onomatopeia – Balão.  
FONTE: LINIERS, Macanudo 2. 8. ed. Buenos Aires: Ediciones de la Flor, 2011. p. 88.

Aqui, o autor utiliza a onomatopeia “CRÉC!” para expressar o barulho do vaso quebrado. É interessante observar também, que a coloração da palavra (começando pelo amarelo e mesclando com o vermelho) transmite o estado emocional do personagem diante da situação vivida pelo mesmo na cena.



Figura 30- Onomatopeia – Vaso quebrado.  
FONTE: SESINHO. Revista Educativa, ano 10, n 117. p. 15.

Mas o uso das onomatopeias limita-se apenas a criatividade do quadrinhista, e na maioria das vezes, os termos se originam da língua inglesa. A convenção de algumas onomatopeias, como por exemplo: o boom, o bang, o ZZZ, deu-se pela repetição das mesmas, e quando visualizamos essas palavras em qualquer veículo midiático, logo nos lembramos das HQs e imediatamente “ouvimos” essas expressões criadas pela linguagem das histórias em quadrinhos.

Todavia, a linguagem das HQs possui outros códigos e neste caso, nos referimos ao movimento nas histórias em quadrinhos. Esse movimento é expresso pelas metáforas visuais e pelas linhas cinéticas. Entende-se por metáfora visual, como os elementos icônicos que

representam algo. Os mais comuns são: pássaros ou estrelas na cabeça quando um personagem se machuca; o balão com uma serra e um tronco de árvore referindo-se ao ronco do personagem; uma lâmpada dando o sentido de ideia. Nesse caso, algumas metáforas se apoderam das convenções das onomatopeias e o humor é o gênero onde se observa o maior uso desse recurso.

Na figura 31, por exemplo, a dúvida do personagem (Condorito) é manifestada pelos pontos de interrogação “¿ ?” dentro do balão de pensamento. Neste caso, a pontuação é utilizada de acordo com as regras do idioma oficial (espanhol) em que a história em quadrinhos foi escrita.



Figura 31- Metáfora Visual – Balão pensamento – dúvida.  
FONTE: PEPO. Condorito. Editorial Televisa Chile, p. 47, oct. 2011.

Outro código que compõem a linguagem das HQs são as linhas cinéticas, ou seja, os traços utilizados próximos ao desenho que direciona ou indica a intensidade do movimento. Nesse código, a presença de formatos distintos também gera significado. Quanto maior e

sinuosa for a linha, maior é a força e a complexidade empregada na cena. Os mangás são exemplos de HQs que utilizam com frequência esse recurso

Na imagem abaixo (figura 32) observamos a situação desastrosa vivida pelo personagem. Neste caso, as linhas cinéticas utilizadas pelo autor são linhas elípticas e estrelas sobre a cabeça de Condorito.



Figura 32- Metáfora Visual – queda.  
FONTE: PEPO. Condorito. Editorial Televisa Chile, p. 33, oct. 2011.

Nesta outra imagem (figura 33) temos as linhas cinéticas que completam o significado da onomatopeia “RING RIIINNG”, ou seja, do toque da campainha que não está visível na cena.



Figura 33- Linhas Cinéticas e Onomatopeia – som campanha.  
FONTE: Selección de Las Mejores Locuras de Isidoro "Escuela de Dandy", Argentina, Año XLIV, n. 579, p. 61, oct. 2011.

Nesta outra imagem (figura 34) é possível “visualizarmos” o vento através do desenho das folhas que caem da árvore, do cabelo e do lenço da menina. Temos ainda nessa imagem, as linhas cinéticas que acompanham o movimento do lenço e do vestido. A suavidade da cena se manifesta na expressão da menina, que “curte” com prazer o vento. Já a sonoridade da cena é completada pelas onomatopeias “KSHSHKSSHKS” na parte superior do quadro.



Figura 34- Metáfora Visual – Vento.  
FONTE: LINIERS, Macanudo 2. 8. ed. Buenos Aires: Ediciones de la Flor, 2011. p.52.

Na imagem a seguir (figura 35) o agito da cena é expresso pelas linhas cinéticas que conduzem o movimento do corpo dos personagens, os traços estão próximos as mãos, pernas e pés e acompanha o ritmo da música, que nesse caso específico é manifestado por notas musicais.



Figura 35- Linhas Cinéticas – movimento dança.

FONTE: Selección de Las Mejores Locuras de Isidoro "Escuela de Dandy", Argentina, Año XLIV, n. 579, p. 16, oct. 2011.

Assim como as onomatopeias seu uso limita-se apenas a intenção do artista. Para Luytem (2000) a televisão contribuiu para a utilização das linhas cinéticas nas histórias em quadrinhos, pois é a partir dos anos 50 que as linhas cinéticas aparecem com mais força nas HQs.

## 2.2 Ecossistema Comunicativo do Sistema do Entretenimento (HQs)

Dessa maneira traçamos o percurso existente para a criação da linguagem das histórias em quadrinhos. Ela foi criada a partir dos códigos que surgiram de outros sistemas modelizantes (pintura, cinema, fotografia, literatura) e juntos todos esses códigos, ainda hoje, recodificam a própria linguagem das HQs. Esse processo ocorre através da ação inteligente dos signos nas histórias em quadrinhos, que evoluem a cada dia.

Baseado nas categorias definidas nos tópicos anteriores explanados neste capítulo, apresentamos os diversos sistemas que modelizam os códigos que compõem e organizam a estrutura da linguagem das histórias em quadrinhos e, por fim, atribui a essa linguagem um caráter ecossistêmico.

A partir dessa compreensão, elaboramos o diagrama 4 (abaixo) no qual é possível observar o caráter sistêmico das histórias em quadrinhos. Sob essa perspectiva, podemos dizer que a visualidade é o sistema que modeliza os demais sistemas (sonoridade e movimento) contidos na linguagem das HQs. Em outras palavras, isso significa que a interpretação da mensagem das histórias em quadrinhos ocorre, primeiramente, através do sistema visual. Observamos ainda, que a relação existente entre o sistema sonoro e o sistema do movimento é mediada pelo sistema visual.

À medida que aprofundamos nossa análise, nos deparamos com 3 (três) subsistemas que compõem o sistema sonoro e o sistema do movimento, os quais identificamos como: oralidade e efeitos sonoros, que integram o sistema sonoro e, a narrativa sequenciada que integra o sistema do movimento. Mas essa estrutura não termina por aí. Temos ainda, os códigos que compõem esses subsistemas. Neste caso, a oralidade é representada pela escrita, pelo balão e pela a apêndice. Já o efeito sonoro é representado pelas onomatopeias e pela

metáfora visual. E por fim, a narrativa sequenciada é representada pelo quadro, pelas linhas cinéticas e também pela metáfora visual.

No diagrama utilizamos gradações da cor cinza para especificar os níveis existentes na estrutura da linguagem das histórias em quadrinhos, além de traços (contínuos e pontilhados) que revelam a relação entre os sistemas, os subsistemas e os códigos. Aqui é possível notar o nível de complexidade do sistema do entretenimento (HQs) e que os signos presentes nessa linguagem atuam de forma que gera um ambiente vivo e em constante evolução.

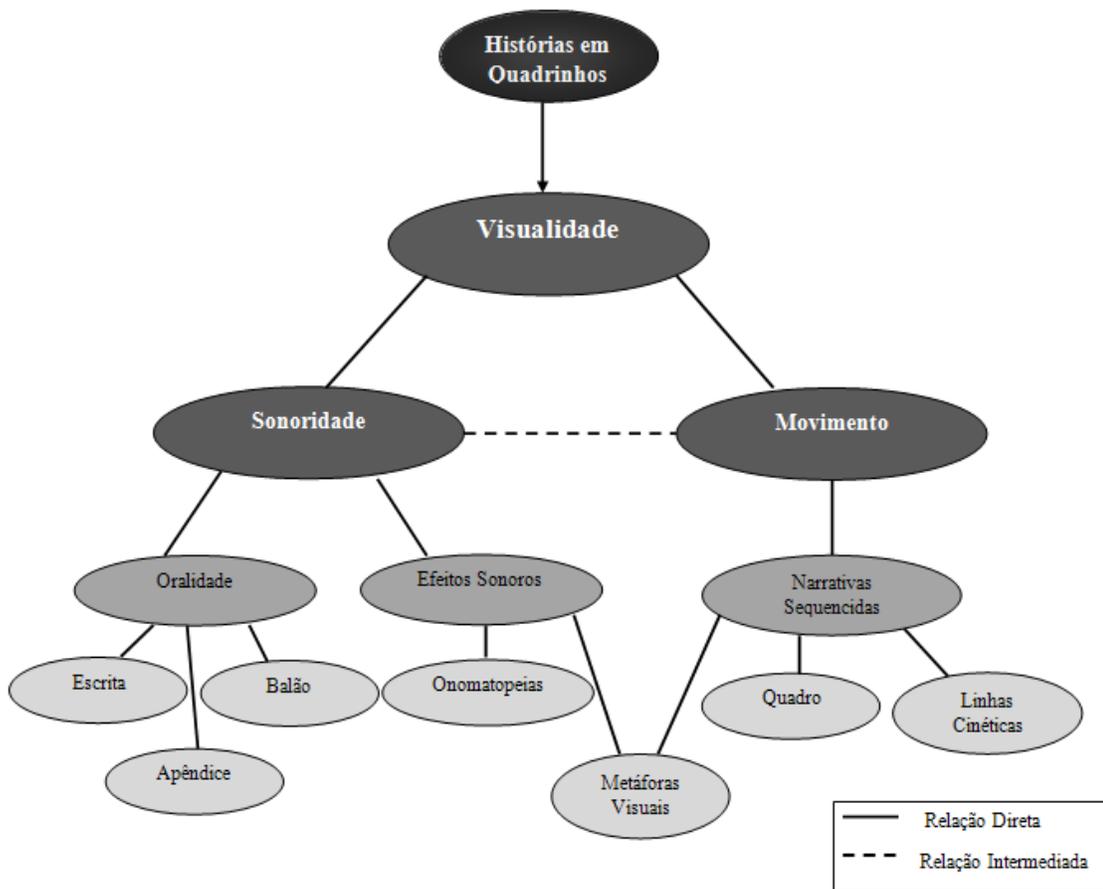


Diagrama 4. Ecosistema Comunicativo das Histórias em Quadrinhos.

Embora todos esses códigos sejam características que evidenciam uma história em quadrinho, com a transmutação das HQs para o suporte digital – mais precisamente para a *web* – tais elementos podem ser substituídos ou alterados, gerando assim outra linguagem, que, apesar de desconhecida, vem sendo explorada pelos criadores de HQs. Essa relação, entre sistema do entretenimento (HQs) e o sistema tecnológico (*Web*) será o tema abordado no capítulo a seguir.

### AS HQS E A LINGUAGEM DA WEB

#### 3.1- Do Lápis ao *Mouse*

Os quadrinhistas que tinham o papel, o lápis e a tinta como principais instrumentos para a criação das HQs, puderam usufruir, a partir dos anos 80, dos recursos tecnológicos na produção das novas histórias, embora o papel continuasse sendo o principal suporte de distribuição. Nesse período houve vários experimentos, como: *Crash*, de Mike Saenz e William Bates (em 1986) sendo este considerada a primeira *Graphic Novel* feita por computador, além da revista *Batman: Digital Justice*, de Pepe Moreno (em 1990).

Aos poucos o processo de criação das histórias em quadrinhos passou a ser feito, quase que exclusivamente, no computador. A diagramação, a ilustração, o letramento, a coloração foram às primeiras formas de utilização dos computadores, e com o avanço tecnológico a criação dos CD-ROM que substituíam o papel.

Com esse novo recurso, surgiam também várias histórias em quadrinhos produzidas e comercializadas em CD-ROM, como por exemplo, o Sinkha ([www.sinkha.com](http://www.sinkha.com)), do italiano Marco Patrito, que foi distribuída para Europa, Estados Unidos e Japão. Apesar dos inúmeros experimentos, os leitores ainda preferiam as HQs impressas e somente com a internet é que as histórias em quadrinhos passaram a incorporar outros códigos (som, animação) em sua linguagem.

### **3.2- A Relação das Histórias em Quadrinhos e com o Ciberespaço**

Com o advento das tecnologias (computador, internet) as histórias em quadrinhos sofreram algumas mudanças nos aspectos visuais e gráficos. McCloud (2006) enfatiza a disseminação das HQs na internet como uma solução para os quadrinhistas no combate ao mercado editorial e assim difundir a sua “arte”. Esse ponto merece destaque, pois a instabilidade comercial é uma das características das HQs enquanto produto cultural. 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, gerando uma crise no mercado editorial das HQs.

Desde o seu surgimento, na década de 30 do século XX, 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, também do século XX, 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, ambos da Universo Marvel.

A instabilidade do mercado exigiu que seus criadores buscassem alternativas para alavancar as vendas. Apareceram então, 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 formado por homens, de nível econômico alto, como destaca:

Alguns visitantes apenas passam os olhos – para verificar quanto que as revistas que liam quando crianças estão valendo, para lembrar 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, p. 104 *apud* PUSTZ, 1999, p 66).

Apesar de todas as tentativas de se consolidar no mercado editorial, as histórias em quadrinhos, novamente, passaram por outra recessão nos anos de 1990. Paralelo a esses acontecimentos ocorreu à evolução tecnológica, e na tentativa de reagir à crise, os desenhistas e criadores de HQs migram para os suportes digitais. Assim, os novos – até então – suportes (CD-ROM, Internet) surgiram 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.

No primeiro momento, observamos que a migração das histórias em quadrinhos para a internet, ocorreu principalmente como uma tentativa dos quadrinhistas independentes de se lançarem no mercado. Em seguida, as editoras e quadrinhistas passaram a visualizar as possibilidades oferecidas pelo ciberespaço.

Sob essa perspectiva, Mendo (2008) destaca as transformações que ocorrem com as HQs geradas dentro do ambiente hipermediático. Observando os códigos contidos nas HQs (imagens, sons, links etc.) veiculadas na internet, o autor aponta que tais transformações acabam por aproximar as Histórias em Quadrinhos a outras mídias como: videogames, animações e outros. Neste sentido, aos nos apropriarmos dos conceitos semióticos, definimos essas mídias como sistemas que modelizam as HQs, ou seja, a partir da ação inteligente dos signos contidos no sistema do entretenimento (HQs) e no sistema tecnológico (internet) surge um novo signo que apresenta características dos sistemas anteriores. De acordo com Bakhtin (1997) essa aproximação é positiva, pois “o encontro dialógico de duas culturas não lhes

acarreta a fusão, a confusão; cada uma delas conserva sua própria unidade e sua totalidade aberta, mas se enriquecem mutuamente”. (BAKHTIN, 1997, p. 368).

Mas, as mudanças não se restringem apenas à maneira de produzir uma história em quadrinhos, ela perpassa também pela forma de distribuição e consumo. Isto é, não há barreiras geográficas, ao se conectar à rede (internet) é possível ler uma HQ em qualquer parte do mundo. Além disso, o leitor de uma História em Quadrinhos na internet torna-se mais participativo, pois em alguns casos esse mesmo leitor pode alterar a narrativa a partir de sugestões ou redesenhá-las, dando continuidade a própria história. Assim, as histórias em quadrinhos que já apresentavam características de significação, ganham efetivamente uma interação ao estabelecer relações com outros sistemas midiáticos.

Ainda de acordo com Mendo (2008.), a migração dos quadrinhistas para o suporte digital foi um caminho natural e as possibilidades geradas pela tecnologia – na produção, distribuição e consumo – até o presente momento não extinguirá as Histórias em Quadrinhos tradicionais (impressas); embora as mesmas já estejam sendo alteradas.

Um exemplo dessa alteração pode ser vista na pesquisa desenvolvida por Franco (2008) que depois de estudar a definição do nome História em Quadrinhos, trazendo as nomenclaturas utilizadas em outros países, propõe o termo HQTRÔNICA, fazendo uma referência as Histórias em Quadrinhos Eletrônicas. Além da nomenclatura, o autor desenvolve um protótipo de uma HQtrônica para mostrar as possibilidades da tecnologia para o desenvolvimento das histórias em quadrinhos. Embora, com tantas vantagens o autor salienta que esses experimentos (hqtrônicas) apresentam algumas falhas. O modelo “ideal” de HQ eletrônica utiliza os sentidos da visão, audição e do tato (uso do mouse ou teclado) como fundamentais para compreensão da história gerando uma sinestesia inexistente nas HQs tradicionais (FRANCO, 2008, p. 219 - 220).

Ao estudar o processo criativo das histórias em quadrinhos a partir da inserção tecnológica, Franco conclui que a hibridização da HQ impressa para o suporte digital, gera uma nova linguagem, composta de efeitos de som, trilha sonora, animação, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade (FRANCO, 2008, p. 260).

Vale ressaltar que as mudanças, proposta pelos quadrinhistas utilizando a internet, na maioria das vezes acabam alterando a *gestalt*<sup>7</sup> das HQs, bem como a percepção do leitor, que aos poucos se adapta a esse novo modelo de história em quadrinhos. A familiaridade do leitor com as HQtrônicas, segundo Franco, é decorrente do surgimento de computadores domésticos, da internet e de software que permite ao leitor ser também um criador de histórias em quadrinhos (FRANCO, 2008, p. 255).

Entretanto, as discussões sobre a convergência das histórias em quadrinhos – do suporte impresso para o digital – perpassam por outros aspectos. Assim, abordaremos ainda, os seguintes tópicos: o computador e as HQs, internet e sites de quadrinhos.

### **3.2.1- As Histórias em Quadrinhos e o Computador**

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. Se por um lado, o computador contribuiu para o desenvolvimento das histórias em quadrinhos, pelo outro, esse suporte permitiu a produção em grande escala. Assim, os quadrinhos se enquadram no conceito de Indústria Cultural, desenvolvido pelos filósofos e sociólogos alemães, Theodor Adorno e Max

---

<sup>7</sup> 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).

Horkheimer (1942), no qual afirmavam que o capitalismo estaria “apagando” a cultura erudita. Sob este aspecto, a arte era vista como um objeto mercadológico, sua criação tinha por finalidade “moldar” a sociedade. Neste sentido, as histórias em quadrinhos também mergulharam na estrutura da comunicação de massa e com o advento do computador esse método se tornou constante.

Os suportes físicos tradicionais (tela, madeira, papéis) usados para produzir as HQs aos poucos foram substituídos pela realidade virtual. Isso ocorreu em todas as áreas, a partir da década de 70, século XX. No campo das artes essa interação se processa da seguinte maneira: ao passar do analógico para o digital ou 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. Aqui, observa-se o caráter ecossistêmico dessa junção, ou seja, a necessidade de ver o todo e não apenas as partes de forma isolada. Dessa maneira, a comercialização dos computadores pessoais, nos anos 80 do século XX, além do desenvolvimento da *web*, dos *browsers*, interfaces gráficas e outros, facilitou a expansão da internet e rompeu com as barreiras físicas (FRANCO, 2008, p. 260).

No primeiro momento, os quadrinhistas usavam as novas tecnologias 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, criou em 1986 o “*Crash*”, com o herói Homem de Ferro, que aos poucos ganha adeptos e hoje tem uma versão no cinema, assim podemos observar a relação existente nos diversos sistemas de linguagens. (FRANCO,

2008, p. 56). Mas os inventos não se restringiram ao computador. Aos poucos, as histórias em quadrinhos também foram migrando para internet, como veremos a seguir.

### **3.2.2. As Histórias em Quadrinhos na Internet**

Aos poucos, a linguagem e significação visual das HQs começam a ser adaptadas para os novos suportes (mídias digitais). Em 1986, a revista francesa *Circus* comprou um espaço no 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 (CALAZANS, 1997, p. 150).

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 gestalt da HQ (CALAZANS, 1997, p. 152).

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 afirma “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” (SANTAELLA, 2001, p. 28). Segundo McLuhan (1989) nenhum meio tem em 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. Em outras

palavras “Um novo meio nunca se soma a um velho, nem deixa o velho em paz. Ele nunca cessa de oprimir os velhos meios, até que encontre para eles novas configurações e posições”. (MCLUHAN, 2005, p.199).

### **3.2.3 Os Sites de Histórias em Quadrinhos**

Os sites são os principais instrumentos de circulação da informação na internet. Sendo assim, os mesmos abrigam os mais variados tipos de informação. 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.

De acordo com Franco (2008), a adaptação das histórias em quadrinhos no ambiente da rede se manifesta através dos sites, que por sua vez são divididos em algumas categorias:

Podendo dividi-los, inicialmente em cinco grandes categorias: portais de quadrinhos, sites de editoras, sites de fãs de personagens e autores, sites de quadrinhísta e finalmente sites de veiculação (FRANCO, 2008, p. 112).

Porém, o autor observa ainda que a dinâmica do ciberespaço proporciona uma diversidade de sites, ou seja, alguns sites não se enquadram nas cinco principais categorias e, subdividem: sites de colecionadores, de festivais, de premiações, de museus, gibitecas e fanzinotecas e etc. (FRANCO, 2008, p. 124).

Portanto, as histórias em quadrinhos, a cada dia, ganham novas possibilidades no ambiente digital, pois os esforços dos criadores em compreender e usufruir do sistema

tecnológico, é o que permite esta diversidade de formatos de HQs. Assim, após essa breve explanação sobre o surgimento, as características e os elementos que compõem uma HQ, além dos percursos que deram origem a migração desse produto para o suporte digital. Nosso foco, a partir de agora, será na estrutura do sistema tecnológico (internet), compreendendo suas características e possibilidades.

### **3.3- O Surgimento da Web**

A internet surgiu no início dos anos 60 do século XX. Durante a Guerra Fria, desenvolvida pelos militares norte-americanos, que criaram esse instrumento com o intuito de preservar as informações e estratégias de combate.

Em 1962, Joseph Carl Robnett Licklider foi designado para liderar as pesquisas desenvolvidas na ARPA (Advanced Research Projects Agency) com o objetivo de aperfeiçoar o uso militar da tecnologia de computadores. No estado atual, uma única bomba nuclear do inimigo poderia eliminar completamente qualquer forma de comando ou controle entre o Pentágono e as instalações militares norte-americanas espalhadas pelo mundo. (PINHO, 2003, p. 22).

Porém, somente em 1969, o Departamento de Defesa dos EUA criou a Arpanet, o sistema que foi capaz de interligar em uma única rede, vários computadores, dessa maneira as informações passaram a trafegar sem uma ordem hierárquica.

Na década de 1970, a partir das experiências norte-americanas surgiram as “cidades cabeadas”, vários sistemas de linhas telefônicas, de TV a cabo, TVs comerciais e públicas foram implantadas em cidades do interior do país, possibilitando aos moradores dessas cidades receberem as informações antes veiculadas apenas nas cidades grandes.

Vinton Celf e Bob Kahn criaram em 1982 o TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) uma linguagem computacional que passou a estruturar a rede onde todos os computadores eram conectados. O modelo desenvolvido pelos cientistas permitia o crescimento ilimitado da rede, além de uma arquitetura de comunicação composta por camadas, onde cada uma é responsável por uma tarefa. Outro aspecto que contribuiu para a expansão da rede foi a possibilidade da mesma ser implementada por diferentes plataformas de hardware. Nesse período, os usuários de Internet eram os estudantes universitários, pesquisadores e militares.

Contribuindo para o desenvolvimento da Internet, Tim Berners-Lee e Robert Cailliau (1991) criam a *World Wide Web* (WWW), isto é, um sistema que opera através de hipertextos, (*links*) que encaminham o usuário a outros *sites*. A partir dessa estrutura, a rede pode ser compreendida como um sistema complexo, uma vez que as informações não apresentam uma linearidade. Outra vantagem dessa estrutura foi a facilidade que o usuário tem de “navegar” na rede, consumindo, gerando e compartilhando informação, num fluxo contínuo. Passaram a incorporar à arquitetura da internet vários sistemas como: os gráficos, os vídeos, o sons.

*World Wide Web* é fundamentalmente um modo de organização da informação e dos arquivos na rede. O método extremamente simples e eficiente do sistema de hipertexto distribuído, baseado no modelo cliente-servidor, tem como principais padrões o protocolo de comunicação HTTP. (PINHO, 2003, p. 33).

Assim como no sistema do entretenimento (HQs), o sistema tecnológico (*Web*) também é criado a partir das relações de vários códigos, o que lhe atribuiu um caráter sistêmico e complexo a esse sistema. Aqui também elegemos três categorias que, a nosso ver, são fundamentais para o desenvolvimento da própria estrutura da internet, mas que se apresentam através da *web*. São eles: hipertexto/hipermídia, interface e interatividade. Todos eles trabalham inter-relacionados e continuamente, ou seja, para o bom desenvolvimento da

estrutura do sistema tecnológico é necessário que cada código desempenhe sua função de maneira correta. Apesar dessa interação, os códigos (hipertexto/ hipermídia, interface e interatividade) foram sendo criados a partir de elementos de outros códigos. E para melhor compreensão, isolamos cada sistema de código, descrevendo sua origem e características para que na análise possamos observar, com precisão, cada um desses códigos. A partir dessa compreensão propomos o diagrama 5 (abaixo) que ilustra essa relação. Nele é possível distinguir os três sistemas de códigos (escolhidos por nós nessa pesquisa) que compõem o sistema tecnológico (*web*).

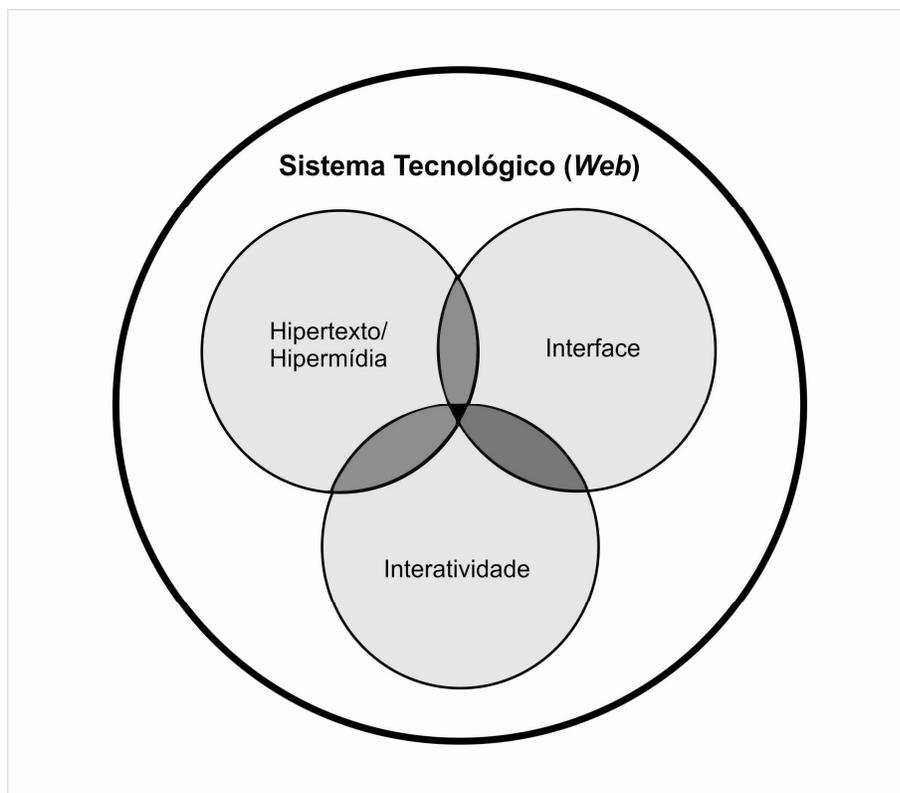


Diagrama 6. Semiose do Sistema Tecnológico

### 3.1.1. Características da Linguagem da Web

Antes de apresentarmos os sistemas de códigos que compõem o sistema tecnológico (Internet), faremos uma breve distinção entre a Internet e a *Web*. Apesar de serem usadas, por muitos, como sinônimos há uma grande diferença entre esses dois termos. Internet é o conjunto de computadores interligados por várias redes, que forma a “grande rede”, ou simplesmente, a internet. É nesse espaço que ocorre a comunicação entre as máquinas, através do protocolo TCP/IP, assim cada computador conectado em rede possui um protocolo TCP/IP específico, sendo o mesmo considerado a “identidade” da máquina.

Já a *Web* (www) é o ambiente – inserido dentro da estrutura da internet – onde são publicados os documentos que posteriormente serão acessados. A *Web* utiliza o formato HTML (*Hyper Text Markup Language*) ou (Linguagem de Marcação de Hipertexto), uma linguagem específica do suporte tecnológico que permite a criação dos códigos, ou melhor, uma “gramática” própria compreendida pelos computadores. Essa gramática permite escrever textos em linguagem corrente, ou seja, português, inglês e outras, sendo necessário acrescentar alguns símbolos para que haja essa comunicação. Neste sentido, o HTML não é uma linguagem de programação, mas uma simples linguagem de formatação de texto, utilizada para produzir páginas na internet (exemplo abaixo, figura 36).

Para a produção de uma página, o informata, utiliza alguns comandos (códigos). No exemplo a seguir, temos as listas intercaladas.

Exemplo de lista intercalada:

```
<UL>
```

```
<LI> Estados da região sul do Brasil:
```

```
<UL>
<LI> Rio Grande do Sul
<LI> Santa Catarina
</UL>
<LI> Um estado da região nordeste:
<UL>
<LI> Pernambuco
</UL>
</UL>
```

O resultado obtido através dessa estrutura (HTML) resulta no seguinte formato:

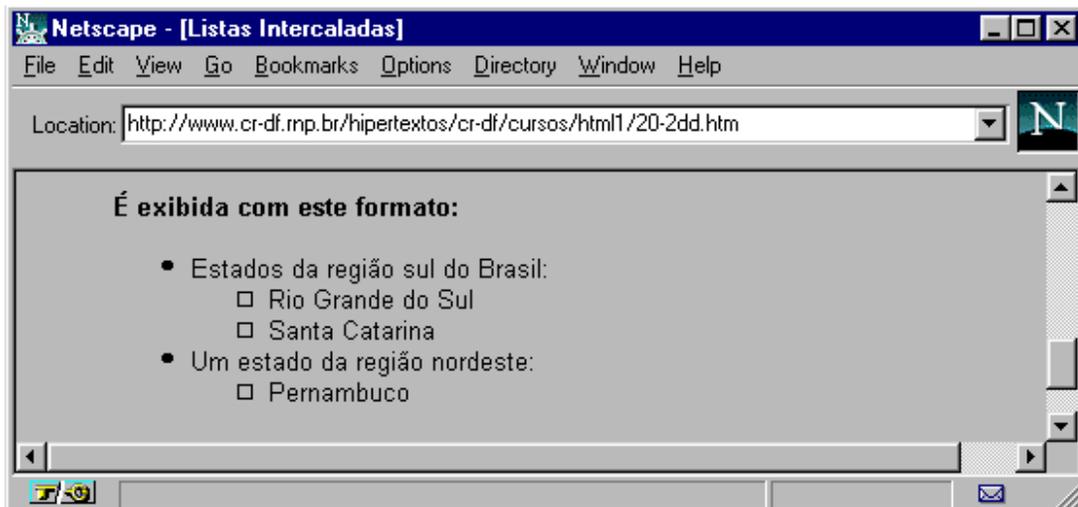


Figura 36- Exemplo do funcionamento do HTML

FONTE: Apostila de HTML Básico, Faculdade de Viçosa - DET112 Programação III - Prof. Flávio Vieira Pontes – flavio@ufv.br. Pdf, p. 11.

O HTML foi escrito originalmente por americanos e por isso inclui os caracteres que existem no teclado americano. A propriedade mais importante dos documentos HTML é a possibilidade de fazer e incluir hiperligações (externas e internas). Essa estrutura proporciona

o caráter de rede à *web*, pois assim, é possível fazer conexões com outros textos, imagens, vídeos existentes nos diretórios da internet.

Esclarecidas algumas dúvidas, partiremos para a compreensão dos códigos que compõem o sistema tecnológico. A partir de agora, nos concentraremos na linguagem e estrutura da *web*, no qual destacamos três categorias: Hipertexto e Hipermissão, Interface e Interatividade.

### **3.3.1.1 Hipertexto e Hipermissão**

Como vimos anteriormente, o hipertexto surge a partir da criação da *WWW*. Os criadores utilizaram uma arquitetura baseada no Memex (Memory Extender), um invento proposto pelo pesquisador norte-americano Vannevar Bush (1945), em que o cientista trabalhou com o caráter associativo.

Ele acreditava que a mente humana operava por associação. O Memex, um dispositivo *desk-like* (tipo de mesa), continha telas visuais, botões, alavancas e um teclado. Este aparelho poderia armazenar quase tudo, incluindo livros, figuras, periódicos e jornais. Também poderia sumariar notas manuscritas, fotografias, rascunhos e memorandos, pois sua essência era a indexação associativa. A seleção de qualquer item permitia a seleção imediata de outro. Pela formação de associações desejadas o usuário poderia construir um caminho personalizado através do material. (BUGAY; ULBRICHT, 2000, p. 65).

Com esse princípio associativo, o hipertexto concedeu à rede uma característica dinâmica, gerando no indivíduo a ideia de operar a máquina a partir de suas próprias vontades. Além do Memex outro invento contribuiu para o que hoje denominamos de hipertexto, referimo-nos ao Xanadu, um sistema criado por Ted Nelson, em 1965, que

funcionava através do conceito de ligação e busca de informações. Nessa estrutura, as buscas eram feitas pelas sugestões de ideias e não pelas palavras de forma linear.

A ideia de Nelson era que a *Web* fosse uma mídia onde o usuário a partir de textos abrissem janelas em busca de mais informações, formatadas em textos, áudio e vídeos. O processo idealizado por Nelson foi implementadas, assim, na *www* o internauta “navega” em sites, acessa informações e “visita” outros países com o simples clicar de botão. Todo esse percurso ocorre através das interfaces “*browsers*” (aplicativos Internet Explore, Netscape) que leva a informação, sendo o usuário é quem escolhe o caminho a ser percorrido.

Assim, a principal característica do hipertexto é a não-linearidade da informação. Nesse sentido, é possível visitar páginas e utilizar de outros recursos como: anexo de documentos, fotos, vídeos, gráficos, no momento e da maneira que o usuário definir. Essas características, permitem aos usuários uma maior interação com a máquina.

E paralelo ao hipertexto, temos também a hipermídia que apresenta como principal característica a interação entre diversos sistemas. A hipermídia é uma tecnologia que também opera através da escrita e da leitura não-linear. Essa não-linearidade encaminha o sistema tecnológico para um pensamento complexo, pois o programador desconhece as escolhas que serão feitas pelos usuários, “pode-se afirmar que estamos também diante de uma hipercomplexidade” (LEÃO, 2005, p. 57). Entretanto, semelhante ao conceito de código, desenvolvido por Jakobson, a hipermídia serve como um código que permite ao usuário escolher o “caminho” a ser percorrido. Todavia, a própria estrutura da internet conduz tais escolhas.

Hipermídia é, portanto, uma forma combinatória, permutaciona e interativa de multimídia, em que textos, sons, imagens (estáticas e em movimentos) estão ligados entre si por elos probabilísticos e móveis, que podem ser configurados pelos receptores de diferentes maneiras, de modo a compor obras instáveis em quantidades infinitas (MACHADO, A., 1999, p. 146).

Os caminhos percorridos pelos usuários na *web*, oferecidos pelo hipertexto e pela hipermídia é o que proporciona à rede (internet) o caráter interativo. “A expressão de uma ideia ou linha de pensamento pode incluir uma rede multidimensional de indicadores apontando para novas formulações ou argumentos, os quais podem ser evocados ou ignorados”. (NEGROPONTE, 1995, p. 66).

A transmissão de uma informação através da hipermídia ocorre de diversas formas, “escrita, visual e sonora, conduzindo-se simultaneamente a diversos sistemas sensoriais aptos a perceber a informação, especificamente o olho e o ouvido, com grande interferência do sentido tátil-motor na interatividade” (SANTAELLA, 2004, p. 53). De acordo com a autora, a hipermídia não mistura apenas as linguagens do universo multimidiático, mas permite a organização dos fluxos informacionais, com isso torna-se possível relacionar diversos sistemas de signos.

A não-linearidade das informações contidas na hipermídia é formada pelo fragmento da informação. Desta maneira, o texto é escrito de forma que contemple a presença de *links* (nós) e que interliga as unidades desse texto. A variedade de conexões existentes num texto hipermidiático é de responsabilidade do criador da informação. Todavia, cabe a cada indivíduo interator decidir quais os caminhos a serem percorridos para se obter uma informação. A busca por informações complementares também fica a critério do próprio interator. Assim, a leitura hipermidiática não ocorre de forma linear (começo, meio e fim), essa leitura apresenta uma característica de desordenamento da informação, todavia, essa não linearidade é algo positivo dentro da estrutura hipermidiática.

Abaixo, na figura 37, temos um exemplo de *links* de um hipertexto, neste caso, a mensagem contida na história em quadrinhos é complementada através do hipertexto, onde ao clicar nesse *link* o leitor é conduzido a uma página com informações sobre o assunto abordado pela HQs.

Se você ficou triste com o [fim da era dos ônibus espaciais](#), você é nerd.

["Nós teríamos conquistado a Lua. Ao invés disso conquistamos o Afeganistão".](#)  
(<http://www.thepaincomics.com/>)

Mais [aqui](#).

Figura 37- Exemplo de um *link* característica do hipertexto e da hiperídia  
FONTE: <http://hacktoon.com> Acesso 03 de agosto de 2011

### 3.3.1.2. Interface

A busca dos cientistas pela interação entre homem e máquina fez com que os mesmos criassem mecanismos de diálogo, ou seja, instrumentos que conduzissem a compreensão entre a vontade humana (ações) e a possibilidade da máquina. Essa relação pode ser vista no próprio conceito de cibernética, que busca compreender a comunicação e o controle das máquinas. Esse processo acontece através do diálogo entre os seres humanos e as máquinas. Em alguns casos, o cérebro humano gera ações que permite a máquina reagir aos estímulos do ambiente (comando humano), através do *feed-back*, da retroação e da auto-regulação. Essa reação é intermediada pela interface computacional. Num primeiro momento, essa relação acontecia através dos “*plugs*” que conectados em lugares específicos emitiam uma informação à máquina. Depois vieram os cartões perfurados e alguns programas, como o *Sketchpad*, um editor gráfico desenvolvido por Ivan Sutherland, em 1963, com esse programa o usuário passou a desenhar no próprio monitor com a caneta (*pen light*) um dispositivo de entrada de dados.

Mas foi Douglas Engelbart, um dos precursores da interface, que investiu na possibilidade de criar máquinas “amplificadoras do espírito”, como ele denominava, ou seja, trabalhava na noção de interatividade e interface que posteriormente contribuiria para a própria realidade virtual. É nesse momento que as máquinas deixaram de ser vistas apenas como equipamentos de calcular.

Em seguida, surgiram os jogos eletrônicos como uma das primeiras formas de interatividade digital de massa, dessa maneira as máquinas passaram a representar “ações” a partir do comando dado pelo homem. “*Space War*”, de Steve Russel, em 1962, foi o primeiro jogo eletrônico a usar a interface de visualização. Já nos anos 80 surgiu o “*mouse*” que permitia a manipulação, virtualmente, dos ícones e janelas exibidas no monitor.

Assim, a interface gráfica é a forma (hardware e software) onde ocorre a interatividade. Bairon (1995) nos diz que a interface é capaz de “traduzir, articular espaços, colocar em comunicação duas realidades diferentes” (BAIRON, 1995, p. 18). Neste sentido, a interface é um instrumento ágil, fácil onde usuário e programa comunicam-se através da manipulação da informação.

A interface é o principal elemento de interação entre indivíduo interator e o conteúdo disponibilizado no ciberespaço. Ao mesmo tempo ocorre também a interação entre o conteúdo e a máquina, como afirma Jhonson, “a interface atua como uma espécie de um tradutor, mediando entre as duas partes, tornando acessível para a outra”. (JOHNSON, 2001, p. 17). E para que haja esse contato são necessários alguns suportes entre os sistemas (humano, comunicacional e tecnológico) que permita a entrada (*input*) e/ou a saída (*output*) da informação. Ou seja, dispositivos que promovam a interação entre os sistemas humanos e os sistemas tecnológicos. Além do mais, a comunicação entre esses dispositivos ocorre através de códigos (linguagens). Neste sentido, identificamos dentro do sistema tecnológico os protocolos como sendo os códigos responsáveis pela interação entre as máquinas (*web*).

Mesquita (2011) ao descrever o processo semiótico existente na *web* identificou as quatro camadas que formam a estrutura dos protocolos, sendo elas: camada de aplicação, camada de transporte, camada de inter-redes e camada host/rede. Cada uma dessas camadas é responsável por um tipo de ação desenvolvida pela máquina. Assim, ao acessarmos uma página, emitimos uma informação à camada de aplicação (que é a camada visível ao usuário, ou seja, a própria interface) que conseqüentemente transmitirá, através do protocolo, a informação à camada seguinte. O mesmo processo ocorrerá nas demais camadas até que se chegue à última camada, host/rede, que interpreta a informação, desencadeando assim, todo o processo comunicativo entre usuário e máquina.

Para que haja a plena interação entre os sistemas humanos e os sistemas tecnológicos são necessárias todas essas conexões, citadas no parágrafo anterior. Todavia, para o desenvolvimento desta pesquisa, nos atentamos apenas para camada de aplicação, isto é a própria interface, a camada superficial e visível ao usuário. É nesse ambiente que acontece todo o processo de “manipulação” da informação. É nesse espaço, que o criador das HQs usufrui as possibilidades oferecidas pela máquina. E no caso das histórias em quadrinhos é através da interface que o usuário realiza a leitura das HQs. Assim:

Quando o usuário, por meio de seu computador, executa o aplicativo de navegação na Internet (ex: Internet Explore, Google Chrome ou Mozilla Firefox) chamado browser, e digita na barra de endereços um endereço *web*, está na verdade solicitando, através de sua máquina, o acesso a um arquivo de hipertexto contido em algum computador à Internet. Este computador é, em realidade, um servidor *web*, que disponibiliza o serviço de acessar as páginas de hipertextos (MESQUITA, 2011, p. 25).

Vale ressaltar que a partir das interfaces gráficas é possível visualizar o espaço em que ocorre o contato e troca de informação (homem e máquina). E mais uma vez, vemos que a estrutura dos códigos (das interfaces) trabalha na correlação com outros sistemas. “O

desenvolvimento de uma interface gráfica significa especificar os protótipos das funções de entrada de informação e resposta do sistema” (VENTURELLI et al. 2008, p. 43).

Abaixo, temos uma imagem (figura 38) que exemplifica uma página de um *site* onde é possível identificar alguns elementos que direcionam nossa interação com o ambiente desenvolvido pelo criador (quadrinhista). Temos, portanto, alguns ícones (palavras ou imagens) que permitem buscar a informação que desejamos. E na medida em que clicamos em um ícone, enviamos uma mensagem à máquina que decodifica os dados e nos “responde” através da mudança da página e/ou do surgimento de outras informações.



Figura 38- Exemplo de uma interface  
FONTE: <http://hacktoon.com> Acesso 03 de agosto de 2011

A evolução dos meios tecnológicos permitiu a criação de interfaces gráficas que facilitam a comunicação, tanto na esfera do contato físico entre homem e máquina, como a possibilidade de compreensão dos conteúdos inseridos nos sistemas internos. Com isso é possível a manipulação do sistema tecnológico e é justamente nesse momento, que ocorre a semiose, isto é, a própria resignificação das informações produzidas e/ou distribuídas no ciberespaço.

### **3.3.1.3. Interatividade**

Outro aspecto observado dentro da estrutura do sistema tecnológico é a interatividade. Encontramos nesses sistemas elementos que conduzem tanto o navegar, como a colaboração do indivíduo no *site*. A interação pode ocorrer de diversas formas, isto é, através dos *links*, das *tags*, dos comentários e principalmente, no compartilhamento das informações através de outras redes sociais. No artigo “O que é Interatividade”, Marco Silva [...] apresenta a seguinte definição “o adjetivo “interativo” tem servido para qualificar qualquer coisa ou sistema cujo funcionamento permite ao seu usuário algum nível de participação ou de suposta participação” (SILVA, p. 1). Podemos interagir com as pessoas, com os objetos (brinquedos, videogames), com os suportes tecnológicos de comunicação, além dos terminais de informação (caixa eletrônico, catraca de shopping etc.).

O autor aborda ainda as possibilidades do emprego do conceito de interação em diversas áreas como: na física referindo ao comportamento das partículas em relação ao movimento de outras partículas; na sociologia, onde a ação humana esta em constante interação com as ações de outros indivíduos. Mas, segundo Silva [...] se o conceito de

interação é antigo, já o emprego do conceito de interatividade surge no final dos anos 70, do século XX, a partir do aperfeiçoamento das tecnologias da informação.

Devido a grande expansão do termo interatividade, Arlindo Machado (1999) nos alerta para os riscos da banalização desse conceito:

as consequências mais bem sintonizadas com as novidades se apressão logo a responder ao e de dialogar com o sistema de expressão. Mas o termo interatividade se presta hoje às utilizações mais desencontradas e estapafúrdias, abrangendo um campo semântico dos mais vastos, que compreende desde salas de cinemas em que as cadeiras se movem até novelas de televisão em que os espectadores escolher (por telefone) o final da história. Um termo tão elástico corre o risco de abarcar tamanha gama de fenômenos a ponto de não poder exprimir mais coisa alguma. (MACHADO, 1999, p. 144).

Todavia, o autor compreende a interatividade como “um processo bidirecional, onde emissor e receptor são intercambiáveis e dialogam entre si durante a construção da mensagem, implicando em posições relativas de um "autor" e de um "usuário"”. (MACHADO, 1990, p. 208).

De acordo com Tavares (2002, p. 44-45 *apud* ASCOTT, 1997), existem basicamente dois tipos de interatividade: a trivial, onde as escolhas são pré-estabelecidas pelas informações contidas em um banco de dados, o que a caracteriza como um sistema fechado, pois o usuário dispõe apenas das possibilidades programadas por seu idealizador. E a não trivial, que diferentemente da outra, apresenta ao usuário uma informação circulante em que ele pode acionar no momento desejável; pode ainda contribuir e ampliar as informações contidas naquele espaço (*site*). Esse tipo de interatividade é considerado como um sistema aberto.

Encontramos outra definição para esse conceito nos estudos de Jhonatan Steuer (1993) que define como “a extensão em que os usuários podem participar modificando a forma e o conteúdo do ambiente mediado em tempo real”. (STEUER, 1993, p.1 *apud*. PRIMO; CASSOL, 1999, p. 66). Steuer apresenta ainda três fatores que favorecem a interatividade:

**velocidade** - a taxa com que um *input* pode ser assimilado pelo ambiente mediado;  
**amplitude** (*range*) - refere-se ao número de possibilidades de ação em cada momento; **mapeamento** - a habilidade do sistema em mapear seus controles em face das modificações no ambiente mediado de forma natural e previsível. (STEUER, 1993, p.1 *apud*. PRIMO; CASSOL, 1999, p. 66).

Abaixo, figura 39, temos um exemplo de interatividade, onde as possibilidades, ou melhor, os caminhos apresentados ao leitor foram pré-estabelecidos pelo quadrinhista. Em outras palavras, o usuário poderá mudar de página (a ordem é estabelecida pelo próprio usuário, ou seja, da primeira para a última, por exemplo), curtir e/ou compartilhar as HQs nas redes sociais, além de “abandonar” a leitura no momento desejado.



Figura 39- Exemplo de interatividade, ícones que conduza a ação do usuário.  
FONTE: <http://petisco.org/nanquim/2009/08/refeicoes-cap-01-cafe-da-manha-pag-01/> - Acesso 17 de novembro de 2011.

Para Lemos (2000), interatividade faz parte do ambiente midiático e, no caso específico, da interatividade na internet, pode ser compreendida como uma relação tecno-

social, por ocorrer através do processo dialógico entre a máquina e o homem. Isso é possível principalmente pelas interfaces gráficas e em tempo real. Essa relação do homem com a máquina através de meios tecnológicos, principalmente pela disseminação da internet, altera os vários processos de comunicação, produção e divulgação dos conteúdos (mensagens e serviços).

Independentemente do tipo de interatividade (trivial ou não trivial) oferecida pelo criador da informação (no nosso caso específico, o quadrinhista) através da *web*, o usuário sempre terá a possibilidade de escolher os “caminhos”. Além é claro, de comentar, sugerir recomendar a informação consumida na rede.

Essa dinâmica é o que permite caracterizar a *web* como um ecossistema comunicacional, um espaço formado por uma estrutura de vários sistemas correlacionados e que funcionam em relação. Destacamos a *web* como um desses sistemas, talvez o mais importante se o observarmos sob a perspectiva da relação usuário máquina, pois é através desse sistema que os códigos humanos (a escrita, a imagem, o som) são introduzidos no sistema tecnológico e, a partir daí, munidos de elementos – códigos tecnológicos (impulsos elétricos) – capazes de codificar esses dados, interpretar e “devolver” ao usuário a informação desejada, completando assim o processo comunicativo.

Toda essa relação é gerada por vários sistemas, como podemos observar no diagrama 6, a seguir. Nele é possível notar a estrutura que envolve o sistema tecnológico, na qual a máquina é o principal elemento, seguido da internet (estrutura que conecta diversos computadores); depois de visualizamos a *web* como a “grande teia”, ou seja, o espaço de interconexão dos diversos sistemas. Entre eles destacamos a interface (formada por protocolos, exemplo HTML) e que permite a execução dos outros sistemas: o hipertexto/hipermídia e a interatividade.

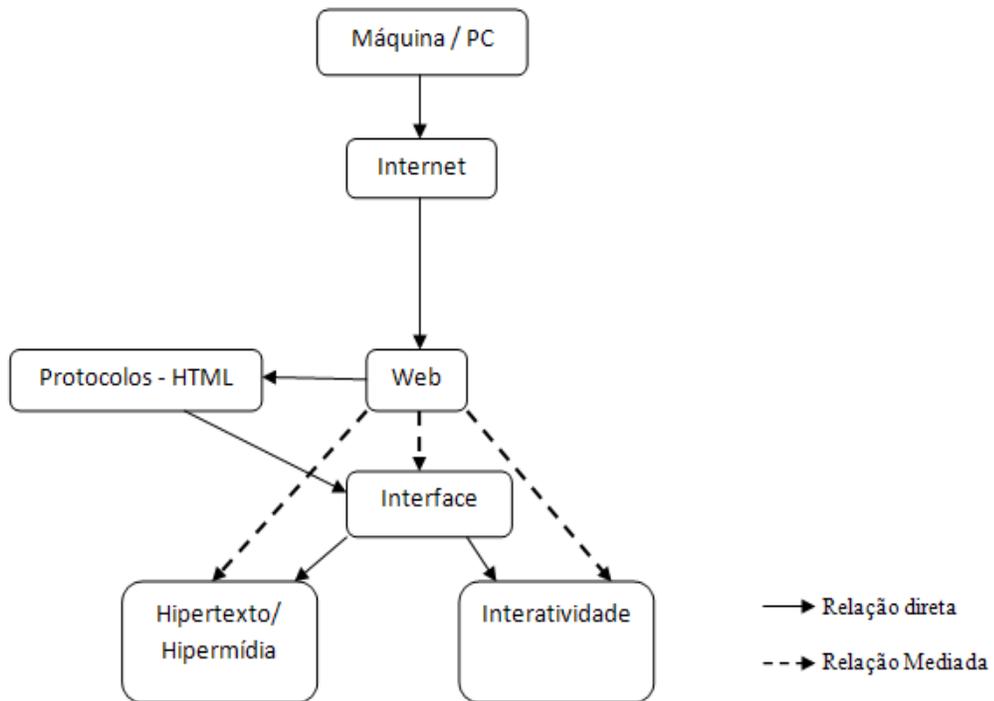


Diagrama 6. Ecosistema Comunicativo Tecnológico

Após a explanação desenvolvida nos capítulos anteriores, a partir de agora partiremos para a análise do nosso objeto, ou seja, as histórias em quadrinhos publicadas na web. Assim, trabalharemos na relação do sistema do entretenimento que se apresenta no ambiente do sistema tecnológico. Assim, no próximo capítulo aplicaremos os conceitos desenvolvidos até aqui, na tentativa de compreendermos como ocorre a recodificação das HQs na *web*

## A SEMIOSE ENTRE O SISTEMA DO ENTRETENIMENTO (HQS) E O SISTEMA TECNOLÓGICO (*WEB*)

A partir das informações sobre o sistema do entretenimento (HQS) e o sistema tecnológico (*web*) descrito nos capítulos anteriores, iremos, a seguir, identificar as relações entre esses sistemas (S.E. e S.T.). Basearemos nos conceitos da semiótica da cultura, queremos demonstrar a dinamicidade sógnica existentes nas histórias em quadrinhos produzidas e veiculadas no ambiente digital.

A metodologia aplicada durante a pesquisa apresenta as seguintes características: natureza qualitativa, tendo como foco principal as possibilidades de mudança da linguagem das HQs no ambiente da *web*. Em relação aos objetivos, a pesquisa apresenta um caráter descritivo, uma vez que buscamos descrever as relações envolvidas no processo de modelização que compõe a linguagem das histórias em quadrinhos, e também um caráter explicativo, pois busca explicar como ocorre essa modelização nas HQs no ambiente da *web*. Em relação aos meios de investigação é uma pesquisa bibliográfica e pesquisa documental, que envolveu a observação do objeto nos *sites*, com coleta de dados por meio de formulário (apêndice) desenvolvido para este fim. O roteiro de observação foi composto por categorias identificadas a partir dos conceitos apresentados pelo sistema do entretenimento (HQS) e pelo sistema tecnológico (*Web*). Assim, elegemos as seguintes categorias de análise: (I) Em relação ao Sistema do Entretenimento: balão, quadro, onomatopeia. (II) Em relação ao Sistema Tecnológico: hipertexto/hipermídia, interface e interatividade. A partir do preenchimento do roteiro de observação foi possível identificar as principais alterações nos

signos do sistema do entretenimento (HQs) ao se relacionar com os signos contidos no ambiente do sistema tecnológico (*Web*).

O universo da pesquisa foram as histórias em quadrinhos publicadas em 5 (cinco) *sites* brasileiros, sendo eles: HackToon!, Jovem Quadrinhos, Petisco, Pula Pirata e RyoTiras. Analisamos 1 (uma) HQs de cada *site*, totalizando 5 (cinco) histórias em quadrinhos publicadas nos meses de agosto e setembro de 2011. Destacamos ainda, que no período de coleta de dados, nos deparamos com a publicação de tiras (um formato existente dentro do gênero das HQs). Assim trabalhamos tanto com as histórias em quadrinhos completas, como com as tiras, levando em consideração a forma como os signos, ou melhor, os códigos se apresentam. Por essa razão é possível notar que em alguns momentos as análises são feitas através das tiras e em outros através das histórias em quadrinhos completas.

Para facilitar a compreensão de todos ao manusear esse trabalho, fizemos um breve relato, apresentando a estrutura dos *sites*, explicando o seu funcionamento. Com o recurso disponibilizado pela estrutura da *web*, reduzimos a visualização das páginas, em média para 20%, o que permitiu ter uma visão geral do *layout* do *site*. Apesar da dificuldade da leitura (escrita), essa foi a maneira encontrada para explicar a estrutura das páginas na quais são publicadas as HQs. Posteriormente, no momento da análise das histórias em quadrinhos, essas imagens foram ampliadas facilitando a visualização dos signos existentes nas HQs.

Para apresentação dos *sites*, optamos por seguir a ordem alfabética. A seleção das HQs foi feita de maneira aleatória. Assim, “HackToon!” é o primeiro *site* a ser analisado e nele elegemos a tira “Nerdson não vai à escola”. O segundo *site* é o “Jovem Quadrinhos”, aqui selecionamos a HQs “Roberto ‘sábado a noite’”. O terceiro *site* escolhido foi o “Petisco”, nele destacamos história em quadrinhos “Macacada Urbana – parte 1”. Pula Pirata foi o quarto *site* a ser analisado, aqui foi selecionada a HQs “Extreme Cloud Sighting”. E por

último, o quinto *site*, RyoTiras no qual elegemos história em quadrinhos “Cem mil bolas de neve”.

#### 4.1. Apresentação e Estrutura dos *Sites* das Histórias em Quadrinhos

- **HackToon!** é um site de quadrinhos, programação, arte e cultura digital, desenvolvido por Karlisson Bezerra, ilustrador que vive em Natal-RN. As histórias em quadrinhos são criadas com *software* de ilustração e de edição de imagem. O diferencial desse *site* é que o autor trabalha sob a licença *Creative Commons*, o que permite a publicação e modificação livremente das HQs, desde que cite o autor. O universo computacional, o próprio mundo dos *hackers*, serve como inspiração para os enredos das HQs. Atualmente, existem 7 (sete) personagens: Nelson, mais conhecido como Nerdson (personagem principal); Roberta, ou Beta Bitsy (que estuda com Nerdson); Danilo, vulgo Lilo Tag (melhor amigo de Nerdson); Bozo (que não tem origem definida); Amigooogle (uma referência física do Googlebot); Seu Rocha, ou JBoss - Jurassic Boss (patrão de Nerdson); Libman (um super-herói de Cityware, uma cidade que existe dentro do computador de Nerdson) e APIboy, ou Pacotinho (ajudante de Lidman). Por trabalhar com tema computacional, o autor utiliza *links* que completam as informações abordadas nas HQs.

Na figura 40, temos a interface do *site* HackToon! onde é possível verificar o *layout*. Destacamos alguns códigos, isto é, na parte superior do lado direito do monitor temos ícones que oferecem informações sobre o *site*; no centro da página são publicadas as histórias em quadrinhos; abaixo das HQs estão os *links* (hipertextos) e as opções de mudar de página. Ainda no quadrante inferior esquerdo, há um blog pessoal do autor. Já na parte inferior direita do *site* há outras explicações sobre o *site*, mas em formato de HQs. Para acessar todas as

informações o usuário precisa “mover” a página verticalmente, através da ferramenta “barra de rolagem”. Na maioria das vezes a leitura da HQs não acaba sendo prejudicada porque a história em quadrinho fica localizada na parte central da página.

Apesar de ser um *site* onde a relação dos signos dos sistemas do entretenimento e dos sistemas tecnológicos é relativamente perceptível, escolhemos apenas uma história em quadrinhos porque durante o período estipulado para a coleta de dados, a série “Nerdson não vai à escola” foi alimentada apenas uma única vez. Essa não continuidade acaba por contradizer o próprio caráter do ciberespaço e, neste caso, não foi possível eleger outra história em quadrinho como objeto de estudo.



Figura 40- Home site HackToon!

FONTE: <http://www.hacktoon.com>, acesso 20 de novembro de 2011.

- **Jovem Quadrinhos:** o site é hospedado no provedor IG, mas as histórias são escritas por quadrinhistas independentes: sendo eles: Eduardo Medeiros, Rafael Albuquerque, Rafael Coutinho, Rafael Sica e Raphael Salimena. Assim, não há uma linearidade nas histórias, cada autor trabalha com uma série específica, atualizada semanalmente. No período da coleta eram produzidas as seguintes séries: “Roberto”, “Tune”; “O Beijo Adolescente”; “Borgo” e “Z”, à medida que são publicadas as páginas de cada série, elas recebem um algarismo para identificar o número da edição. Essa sequência não significa continuidade do enredo, ou seja, nem sempre há uma sequência de fato, na maioria das vezes a história acaba por relatar diversas situações vividas pelo personagem principal da HQs.

Por estar hospedado no Portal de Notícias IG, o site Jovem Quadrinhos (figura 41) segue a estrutura do próprio portal. Na parte superior da página ficam os ícones de informação, o *site* que permite o usuário visitar outras páginas, com assuntos voltados ao entretenimento. As histórias em quadrinhos estão localizadas na parte central da página, em destaque acima da HQs, está o nome do autor, ao clicarmos nessa parte vamos para outra página que contém todas HQs publicadas pelo autor. Outra opção de interatividade do site fica por conta da ampliação da história em quadrinhos. Neste caso, o usuário visualizará apenas as HQs, em seguida pode retornar à página. Os comentários ficam na parte inferior esquerda e na parte inferior direita temos as redes sociais. Neste site, encontramos uma publicidade, algo que não ocorre tão explicitamente nos demais sites. Uma interpretação seria pelo caráter mercadológico do próprio Portal IG. O movimento para navegação do site também é verticalmente, o usuário precisa “mover” a página para realizar a leitura e principalmente para deixar os comentários.

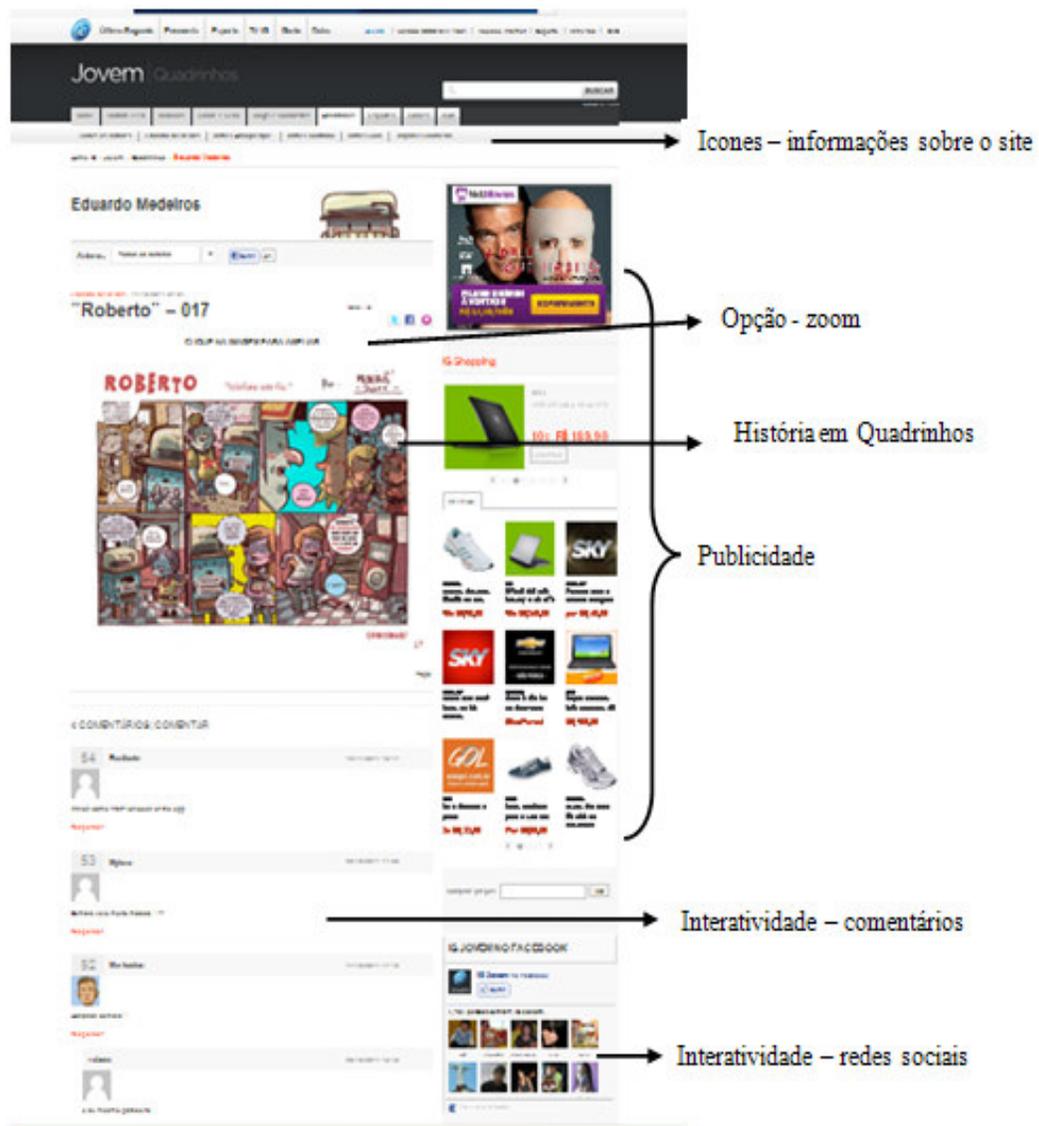


Figura 41- Home site Jovem Quadrinhos

FONTE: <http://quadrinhos.ig.com.br/eduardo-medeiros/10/17/roberto-017/#!/~/-1/> - Acesso 20 de novembro de 2011.

- **Petisco**: é um portal de *webcomics* contendo diversas séries em quadrinhos, todas publicadas com a periodicidade de uma página por semana. No momento fazem parte do Petisco, as séries: Nova Hélade ; Nanquim Descartável; Demetrius Dante; Terapia; Calundu e

Cacoré; Macacada Urbana e Beladona. Dentro desse *site*, há um *link* para o *blog* do Petisco, onde são publicadas histórias em quadrinhos curtas, dos autores do Petisco, mas que não possuem ligação com as séries.

Para nossa análise escolhemos uma HQs da série Macacada Urbana, criada por Vencys Lao. A história é ambientada na Venda Velha, uma megalópole do interior, habitada por bichos que parecem gente. É lá que Jakka, um simpático macacão vai aprender que, quando se vive na cidade grande, muitas coisas engraçadas, bizarras e até heróicas podem acontecer. A série é atualizada toda terça-feira.

Apesar de integrar o Portal Petisco, o *site* Macacada Urbana (figura 42) tem características próprias. As histórias em quadrinhos ocupam a metade da página, nesse sentido e para a completa leitura, o usuário precisa usar “barra de rolagem” vertical. Abaixo das HQs existem botões (semelhante aos botões dos aparelhos eletrônicos) que permitem a movimentação do usuário no site, assim, ele pode passar as páginas, “pulando” de maneira não linear. A interação dos leitores ocorre na metade inferior do *site*, é nesse espaço que os usuários tem a possibilidade de fazer comentários, publicar e compartilhar as HQs nas redes sociais. Já no canto inferior direito ficam os *links* das demais séries publicadas no portal e se o leitor clicar no botão Home, localizado na parte superior da página, abre-se a página inicial do Portal Petisco.

Neste site também escolhemos apenas uma HQs, publicada em 3 (três) partes, sendo postada uma por semana. A escolha desse site foi justamente o uso dos ícones que permitem a movimentação das páginas, sendo os mesmos, símbolos convencionados por outros aparelhos eletrônicos, isso facilita a navegação de qualquer usuário, inclusive os que estão ambientados no universo digital.



Figura 42- Home do site Macacada Urbana – Portal Petisco

FONTE: <http://petisco.org/macacada/2011/10/macacada-urbana-pag-03/> - Acesso 07 de outubro de 2011.

- **Pula Pirata:** é um *site* de quadrinhos, idealizado por 12 jovens que publicam diariamente suas ideias e contos em forma de arte sequencial. Todos atendem por um codinome, sendo eles: Gonzo, Jow, Mancha, Manjaro, Pliskin, Porco, Presto, Salsicha, Maroja, Kbsa e Quinho. Os autores vivem em quatro estados brasileiros (Amazonas, São Paulo, Rio de Janeiro e Rio Grande do Sul). Atualmente são publicadas cerca de vinte séries, Conversas do dia-a-dia, Gordin, Pingo, Mundo das Gotas, A (minha) vida como ela é, Reviews, Histórias diversas, Ogro e Viking, Homem do Futuro, Micos de Circo, Jennifer, Chicória, Padre Camaro, Plug'N Play, Os Mortos Estão Andando, Princesinha Lindinha, Kurebero, Badalações de uma vida nerd, Quadrinhos sem nenhum propósito, Chico Moela. Além das histórias em quadrinhos encontramos no *site* informações sobre cinema, música, animações, textos e outras coisas anormais.

A disposição dos códigos no *layout* da página (figura 43) se apresenta da seguinte maneira: parte superior esquerda possui os ícones com informações, além disso temos outros ícones que também se referem às informações (equipe, premiações) em uma coluna na parte superior direita. As histórias em quadrinhos ficam localizadas no centro-esquerdo da página, um lugar de destaque; geralmente as HQs ocupam mais a tela (monitor) inteiro e para realizar a leitura por completo, o usuário necessita utilizar a “barra de rolagem” vertical; bem próximo a HQs, parte superior, o usuário tem a possibilidade de ampliar o quadrinho é necessário apenas clicar no *link* (ampliar a imagem). Logo abaixo das HQs tem um espaço destinado a comentários. Já do lado inferior direito temos as redes sociais, assim é possível acompanhar os seguidores do site no *facebook* e os comentários, em relação aos quadrinhos, publicados via *twitter*.

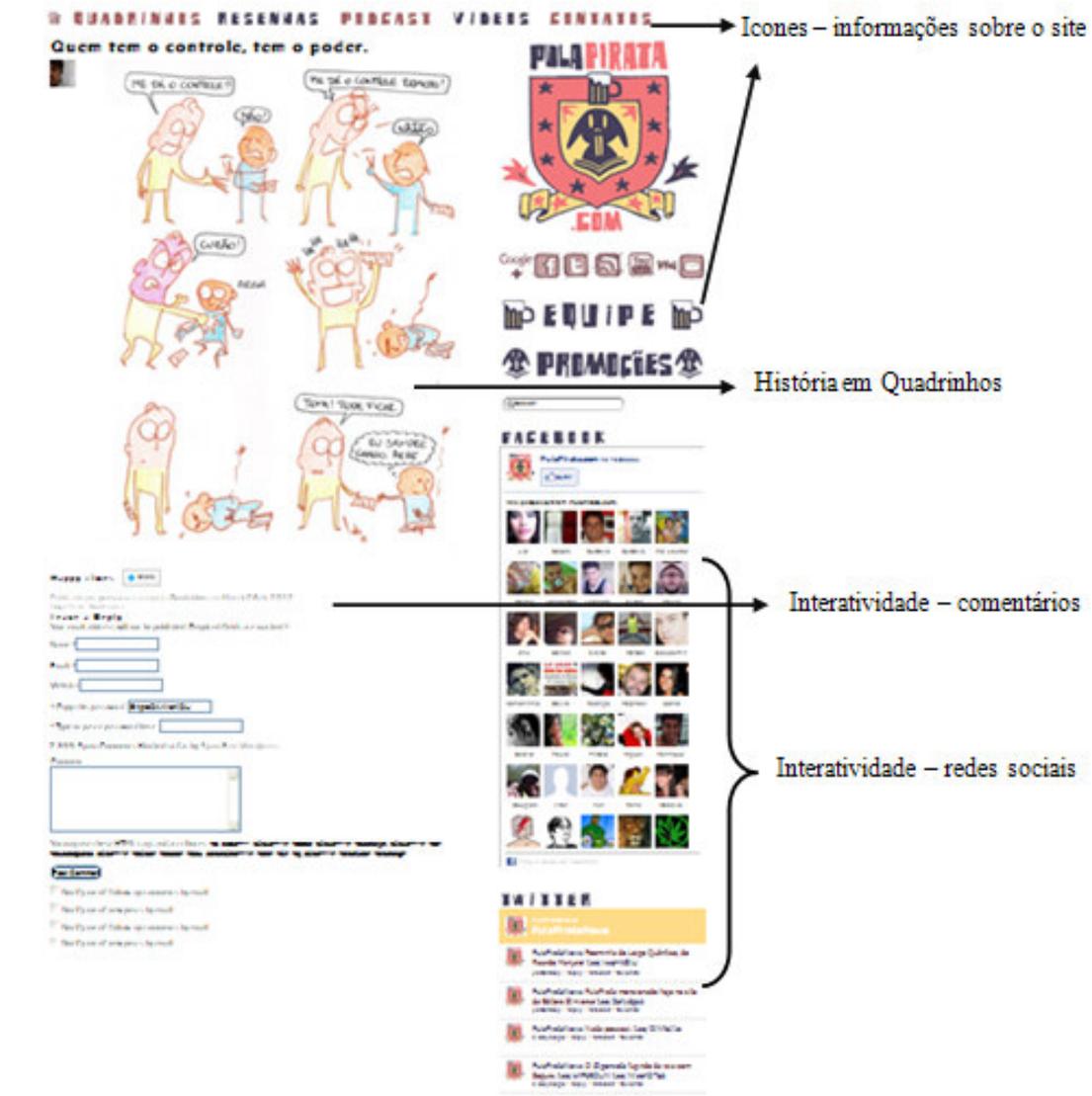


Figura 43- Home site Pula Pirata  
 FONTE: <http://www.pulapirata.com/?p=10659> Acesso 26 de março de 2012.

- **RyoTiras:** é um *site* desenvolvido por Ricardo Yoshio Okama Tokumoto, ilustrador, animador e cartunista, que vive em Belo Horizonte. Nele são publicados, diariamente, HQs e tiras, que expressam a visão do autor sobre algo ou alguma coisa, utilizando o humor.

O layout do site (figura 44) está estruturado de uma maneira relativamente simples. As HQs são publicadas na parte central-esquerda da página e por serem histórias curtas, na maioria das vezes, o usuário não precisa nem mover a página. Do lado direito tem uma coluna com vários ícones que permitem a interação. Assim, no canto superior estão os ícones com informações sobre o site, abaixo as redes sociais. Histórias em Quadrinhos são exibidas na parte central-esquerda, e uma seção de busca e arquivos está localizada na parte inferior direita.



Figura 44- Home site RyoTiras

FONTE: <http://ryotiras.com/?m=201111> - Acesso 30 de novembro de 2011.

Realizada a etapa de apresentação e estrutura dos *sites*, seguiremos com as análises das HQs. Nossa busca é identificar e compreender o processo de semióse das histórias em quadrinhos e a relação com a estrutura da *web*. Para o desenvolvimento das análises, escolhemos 3 (três) códigos, que ao nosso entendimento são fundamentais para a linguagem das histórias em quadrinhos, ou seja, o balão, o quadro e a onomatopeia. Relacionamos esses códigos com as 3 (três) categorias do sistema tecnológico, hipertexto e a hipermídia, interface e interatividade, descrita no capítulo 3 desta dissertação.

Para comprovar a relação existente entre esses dois sistemas (S.E. e S.T.) no ambiente da internet, elegemos 5 (cinco) histórias em quadrinhos de 5 (cinco) *sites* específicos. Primeiramente, apresentamos as imagens inteiras das HQs e no decorrer das análises exibimos a imagem (ampliada ou reduzida, dependendo do caso) dos códigos correspondentes à explicação.

#### **4.2. A relação do Sistema do Entretenimento e com o Sistema Tecnológico**

Baseando-se no conceito de código, desenvolvido pela semiótica da cultura, compreendemos que o mesmo não é estático e por isso, ao se relacionar com outros códigos, permanece em constante mudança. Isso pode ser observado na linguagem das histórias em quadrinhos no ambiente da internet, durante nossa análise podemos notar que os códigos balão, quadro e onomatopeia são alterados ao entrar em contato com o sistema tecnológico (*web*). Todavia, o código possui uma dinamicidade que lhe confere um caráter dual, que se por um lado se adapta ao ambiente no qual está inserido, por outro lado esse mesmo código conserva a sua forma e estrutura. Essa dinamicidade também foi identificada por nós durante a análise, isto é, observamos que em vários momentos os códigos das HQs permaneceram

inalterados dentro do ambiente da internet. Portanto, os códigos balão, quadro e onomatopeia se apresentaram num processo de transformação, mudança e retroalimentação da linguagem das histórias em quadrinhos.

#### 4.2.1 HackToon! – a Semiose da HQs no ambiente da *web*

A primeira HQs analisada é “Nerdson não vai à escola” (figura 45), publicada no *site* HackToon! Nela podemos encontrar os três códigos – balão, quadro e onomatopeia – que elegemos para nossa análise, permanecem quase inalterados se comparado com a HQs impressa. Todavia, a linguagem das HQs é alterada ao se relacionar com o sistema tecnológico, em outras palavras, podemos dizer que a semiose atua de maneira constante entre esses dois sistemas (S.E. e S.T.).



Figura 45- HQs – Nerdson não vai à escola.

FONTE: <http://hacktoon.com> - Acesso 03 de agosto de 2011

Em relação ao hipertexto e à hipermídia o código balão (figura 46) não sofre nenhum tipo de alteração, ou melhor, não encontramos nenhum elemento que demonstra a relação com o hipertexto e a hipermídia. O mesmo ocorre com a interface, os traços do código balão são semelhantes aos das HQs impressas. Já em relação a interatividade, o código também não demonstra uma relação direta, isto é, não conseguimos observar nenhuma mudança do balão ao encontrar com a categoria interatividade.



Figura 46- Balão – HQs Nerdson não vai a escola.  
FONTE: <http://hacktoon.com> - Acesso 03 de agosto de 2011.

O código quadro em comparação ao hipertexto e a hipermídia, nesta HQs, não sofre nenhuma modificação, o mesmo acontece com a interface e a interatividade, assim podemos dizer que os signos do código quadro não são alterados.



Figura 47- Quadro – HQs Nerdson não vai a escola.  
 FONTE: <http://hacktoon.com> - Acesso 03 de agosto de 2011

O código onomatopeia esta presente no último quadro da história, em relação ao hipertexto e a hipermissão, não conseguimos visualizar nenhuma modificação. Em relação a interface o código permanece inalterado e o mesmo ocorre com a interatividade.



Figura 48- Onomatopeia – HQs Nerdson não vai a escola.  
 FONTE: <http://hacktoon.com> - Acesso 03 de agosto de 2011.

Apesar dos códigos desta HQ se apresentarem – aparentemente – inalterados, podemos dizer que a linguagem da HQ é modificada pelo ambiente no qual está inserido. A potencialidade do ciberespaço é nítida na página desta história em quadrinhos, ou seja, ela não altera os códigos (balão, quadro e onomatopeia), mas é possível utilizar os recursos do hipertexto e da hiperímia de forma claro. Abaixo da HQs visualizamos hipertexto (frases) que ao clicar no *link* (como fizemos no exemplo abaixo, figura 49 e 50) o usuário recebe outras informações referentes aos temas proposto pelo autor e até mesmo em outras HQs.

Se você ficou triste com o [fim da era dos ônibus espaciais](#), você é nerd.

“[Nós teríamos conquistado a Lua. Ao invés disso conquistamos o Afeganistão](#)” .  
(<http://www.thepaincomics.com/>)

Mais [aqui](#).

Figura 49- Exemplo de um *link* característica do hipertexto e da hiperímia  
FONTE: <http://hacktoon.com> Acesso 03 de agosto de 2011

The screenshot shows the UOL Educação website interface. At the top, there's a search bar and navigation links for 'Web', 'Dicionários', and 'Imagens'. The main content area features a news article titled 'Fora de órbita' with the sub-headline 'O fim da era dos ônibus espaciais'. The article text discusses the historical significance of the Apollo program and the shuttle Atlantis. To the left, there's a sidebar with various educational resources like 'Banco de Redações', 'Notícias', and 'Dicionários'. To the right, there are sections for 'VÍDEOS', 'DATAS COMEMORATIVAS', and 'REVISTAS e SITES'. At the bottom right, there are advertisements for 'WebCam', 'Metacorpus Curso Pilates', and 'Educar Intercâmbios'.

Figura 50- Página referente ao hipertexto proposto pela HQs Nerdson não vai à escola.  
FONTE: <http://educacao.uol.com.br/atuaidades/fora-de-orbita-o-fim-da-era-dos-onibus-espaciais.jhtm> - Acesso 03 de agosto de 2011.

Essa talvez seja a maneira mais visível do uso do hipertexto, isto é, criar *links* que direcionem o leitor a outras páginas que completem o sentido da própria HQs, esse processo ocorre através da busca de informações contidas nos bancos de dados (ciberespaço). Outra maneira de utilizar o hipertexto é através das *tags*, *sites* dos próprios quadrinhistas e até dos que direcionam a uma propaganda.

#### **4.2.2 Jovem Quadrinhos – a Semiose da HQs no ambiente da *web***

A segunda história a ser analisada é “Roberto ‘sábado a noite’” (figura 51), publicada no *site* Jovem Quadrinhos, os três códigos (balão, quadro e onomatopeia) também compõem esta HQs. Em comparação com uma HQ impressa, podemos dizer que apesar de ocorrer o processo de semiose, os códigos do sistema do entretenimento (HQs) ao se relacionarem com as categorias do sistema tecnológico (*web*) pouco se modificavam, ou seja, os códigos – balão, quadro e onomatopeia – conservam a estrutura da linguagem das histórias em quadrinhos impressa.

Jovem Quadrinhos

Home Cultura Teen Saúde e Sexo Blogs e Colunistas Quadrinhos Esportes Games eCin

Todos os autores Eduardo Medeiros Rafael Albuquerque Rafael Coutinho Rafael Sica Raphael Salimena

Home IG > Jovem > Quadrinhos > Eduardo Medeiros

## Eduardo Medeiros

Autores: Todos os autores

Eduardo Medeiros | 19/09/2011 07:01

### “Roberto” – 013

Compartilhe: [t](#) [f](#) [o](#)

CLIQUE NA IMAGEM PARA AMPLIAR

7 COMENTÁRIOS | COMENTAR

iG Shopping

NETSOGS Bolsa Nova Praia Grátis

4x R\$19,98

COMPRAR

OPERIAS

NETSOGS Largueteiro File Free Grátis R\$ 118,00

DELL 10 em 10: 10000 CIG HD 720 10x R\$ 188,00

MOBILY Móveis e decoração 3x R\$ 96,00

SKY Ainda não viu? Mais de 80 canais por R\$ 48,00

TELECOMUNICAÇÕES Indique amigos, ganhe prêmios, até por 10 milhões R\$ 10 milhões

CHEVROLET Chevro GMM 10 em 10: 10000 CIG HD 720 10x R\$ 188,00

Figura 51- HQs – Roberto “sábado a noite”.

FONTE: <http://quadrinhos.ig.com.br/eduardo-medeiros/09/19/roberto-013/> - Acesso em 19 de setembro de 2011

Nesta HQs observamos que o código balão (figura 52) se apresenta igual ao código balão de uma HQs impressa, notamos ainda, que o formato e o contorno dos balões trazem características semelhantes ao que vimos no papel, ou seja, usam balão de fala, balão duplo, balão vibrante (este específico utiliza o contorno pontilhado, imitando a fala robotizada, este tipo de balão representa a fala o personagem Roberto, um robô). Em contato com o hipertexto

nada se modifica, já em relação à interface também não notamos nenhuma alteração do código, o mesmo ocorre em relação à interatividade.



Figura 52- Balão – HQs Roberto “sábado a noite”.  
FONTE: <http://quadrinhos.ig.com.br/eduardo-medeiros/09/19/roberto-013/> - Acesso em 19 de setembro de 2011.

Assim como acontece no código balão, observamos que o código quadro (figura 53) nesta história em quadrinho apresenta uma estrutura semelhante a HQ impressa. Não havendo nenhuma mudança visível no processo signífico ocorrido através do encontro das categorias do sistema tecnológico (hipertexto e hipermissão, interface e interatividade) com código quadro.



Figura 53- Quadro – HQs Roberto “sábado a noite”.  
FONTE: <http://quadrinhos.ig.com.br/eduardo-medeiros/09/19/roberto-013/> - Acesso em 19 de setembro de 2011.

Como dito no início deste tópico, os códigos desta HQs conservam a característica de uma história em quadrinho impressa. Assim, o código onomatopeia aparece no último quadro desta HQs, e apesar de haver uma relação entre os sistemas (S.E. e S.T.) não ocorre nenhuma alteração visível da onomatopeia em relação ao hipertexto e à hipermídia, a interface e a interatividade.

Apesar de o ciberespaço disponibilizar diversos recursos como: a hipermídia, que cria a possibilidade do uso do som (áudio), observa-se que a plasticidade do som das onomatopeias continua sendo manifestada através da visualidade, isto significa que o processo de semiose se dá pela interpretação do usuário a partir de suas experiências.



Figura 54- Onomatopeia – HQs Roberto “sábado a noite”.

FONTE: <http://quadrinhos.ig.com.br/eduardo-medeiros/09/19/roberto-013/> - Acesso em 19 de setembro de 2011.

Observamos ainda que essa história em quadrinhos utiliza o recurso da *web* apenas para ampliar (figura 55) a HQ em relação às demais informações contidas na página, ao clicar na própria HQs abre uma página apenas com a história, as demais informações não são visualizadas. Neste sentido, além de gerar a interatividade com o usuário, a interface também é alterada, pois nenhuma outra informação “concorre” com a mensagem contida na HQs. Portanto, resta saber se esse recurso é utilizado pelos usuários, comprovando a eficácia ou ineficiência de tal estrutura.

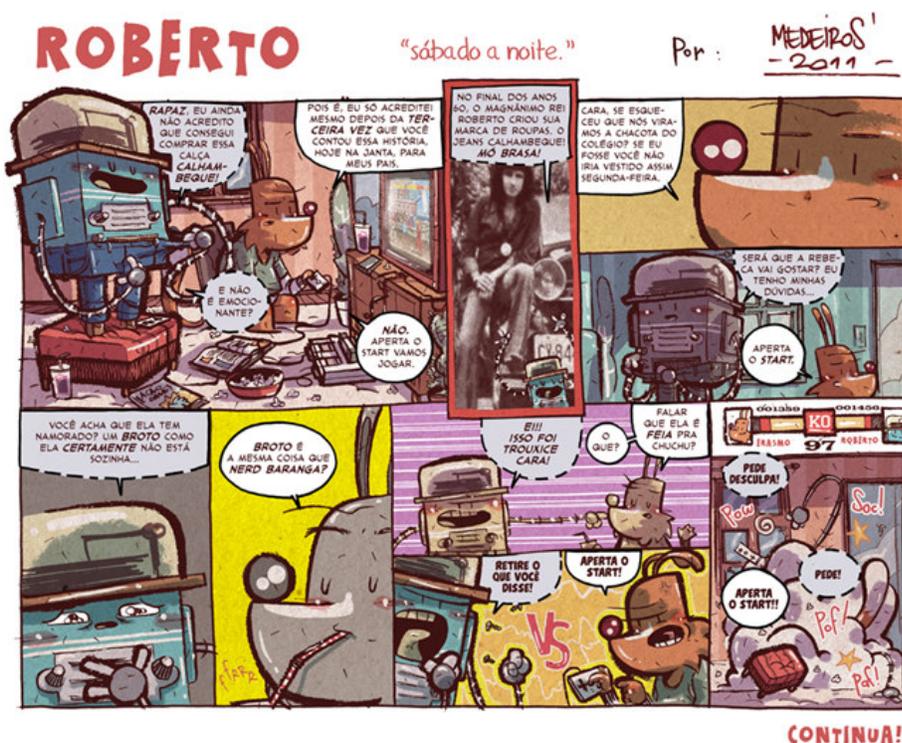


Figura 55- Interface – HQs Roberto “sábado a noite”.

FONTE: <http://quadrinhos.ig.com.br/eduardo-medeiros/09/19/roberto-013/> - Acesso em 19 de setembro de 2011.

Identificamos ainda nesta HQ a utilização de sistema modelizante, assim visualizou os códigos da linguagem do *videogame*, no último quadro da HQs (figura 56). Dessa maneira, a linguagem do *videogame* foi utilizada para ilustrar o “combate” entre os personagens (Erasmus e Roberto). Ampliando nossa interpretação, podemos dizer que esse signo acaba por fazer

uma analogia aos artistas brasileiros Erasmo Carlos e Roberto Carlos, que fizeram sucesso na década de 60 (século XX), com o movimento musical denominado de Jovem-Guarda.



Figura 56- Sistema Modelizante (games) – HQs Roberto “sábado a noite”.  
FONTE: <http://quadrinhos.ig.com.br/eduardo-medeiros/09/19/roberto-013/> - Acesso em 19 de setembro de 2011.

Além do uso da linguagem do *videogame* notamos nessa HQ a utilização de uma fotografia do cantor Roberto Carlos (figura 57), no segundo quadro dessa história, para contextualizar o que seria os “jeans calhambeque”. Identificamos essa imagem como sendo um sistema que modeliza a história em quadrinhos.



Figura 57- Sistema Modelizante (fotografia) – HQs Roberto “sábado a noite”.  
FONTE: <http://quadrinhos.ig.com.br/eduardo-medeiros/09/19/roberto-013/> - Acesso em 19 de setembro de 2011.

### 4.2.3 Petisco – a Semiose da HQs no ambiente da *web*

A terceira HQs analisada é “Macacada Urbana” (figura 58), publicada no *site* Portal Petisco. Também identificamos nesta HQ os três códigos, balão, quadro e onomatopeia, em plena relação com os demais signos da *web*. O código que mais se altera em relação a HQs impressa é o balão, que neste caso, adquire outro formato, os demais códigos não apresentam mudanças significativas em relação a linguagem da HQ no suporte papel.

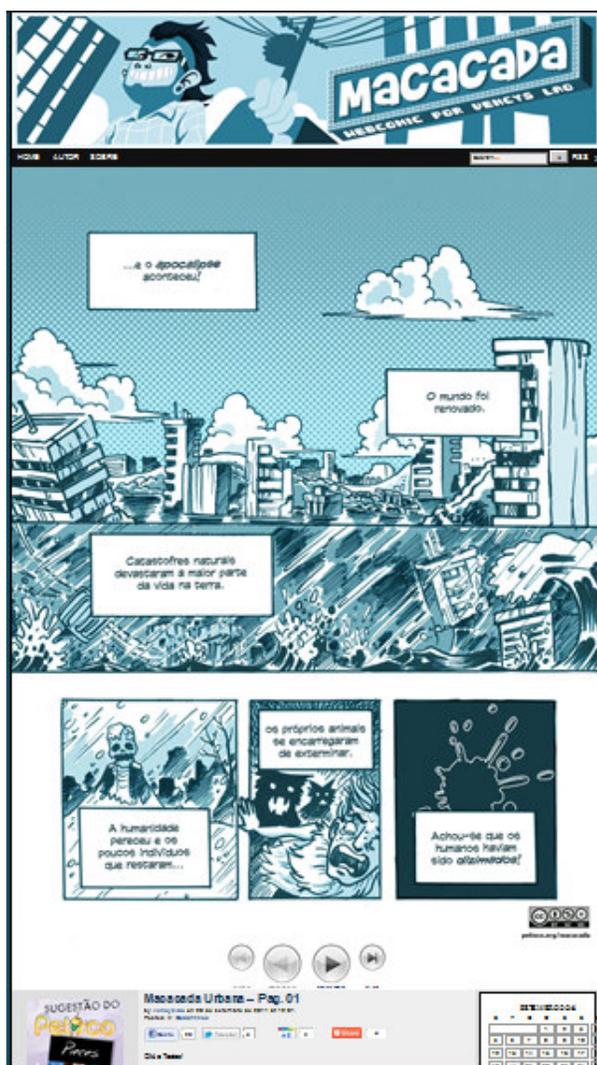


Figura 58- HQs – Macacada.

FONTE: <http://petisco.org/macacada/2011/09/macacada-urbana-pag-01/> - Acesso 23 de setembro de 2011.

Em contato com o ambiente da internet, o código balão, nesta HQ, adquire outra característica, ele se apresenta como uma legenda (figura 59), ou seja, a escrita significa a narração feita pelo personagem (Super Macaco). Apesar dessa significativa transformação, a mesma não pode ser atribuída pela relação ao hipertexto e a hipermissão, pela interface ou pela interatividade com o código balão.



Figura 59- Balão – HQs Macacada.

FONTE: <http://petisco.org/macacada/2011/09/macacada-urbana-pag-02/> - Acesso 30 de setembro de 2011.

Se o código balão sofre alteração em relação a seu formato, o mesmo não ocorre com o código quadro. Nesta história em quadrinhos eles conservam semelhanças com os quadros das HQs impressas. Por conservar esta característica, o código quadro, em alguns momentos, se apresenta no formato de quadros sequenciados (figura 60), além de como quadro único ou em outros no formato de um retângulo, além do (figura 61). Nesta história em quadrinhos não foi possível descrever nenhuma relação direta do signo do quadro com os signos do sistema tecnológico (*web*) – hipertexto e hipermissão, interface e interatividade, embora visualizamos toda essa estrutura na página onde são publicadas as histórias.



Figura 60- Quadro (narrativa sequenciais) – HQs Macacada.

FONTE: <http://petisco.org/macacada/2011/09/macacada-urbana-pag-01/> - Acesso 23 de setembro de 2011

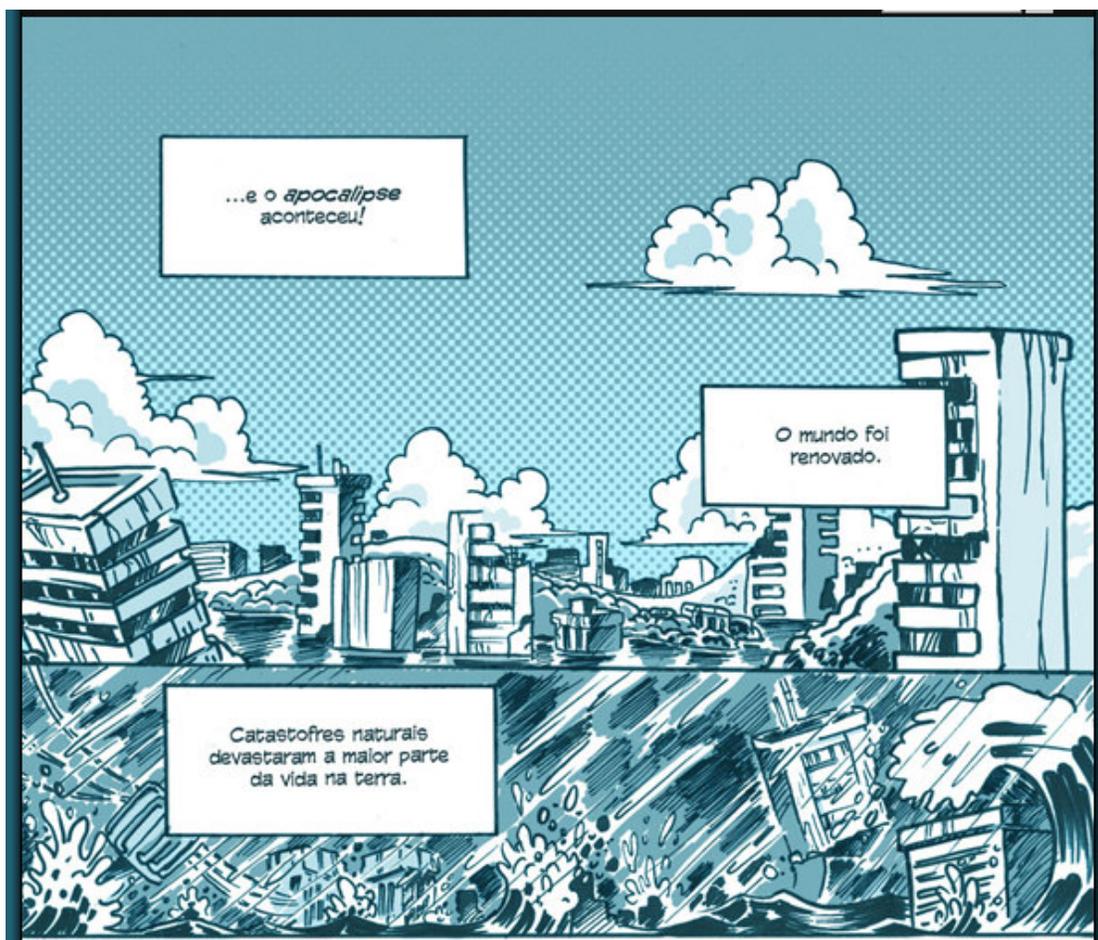


Figura 61- Quadro – HQs Macacada.

FONTE: <http://petisco.org/macacada/2011/09/macacada-urbana-pag-01/> - Acesso 23 de setembro de 2011.

Semelhantemente ao que ocorre com o código quadro, nesta história em quadrinhos, podemos observar que o código onomatopeia, neste caso específico, permanece inalterado. Apesar da potencialidade que o signo onomatopeia ganha ao se transportar para o ambiente da internet e se relacionar com o recurso da hipermídia, o mesmo não é explorado, ou seja, não há uma interação direta da onomatopeia com o hipertexto e a hipermídia. O mesmo acontece com as demais categorias do sistema tecnológico (*web*), a interface e a interatividade. Assim, a onomatopeia continua se apresentando de maneira “estática” (figura 62).



Figura 62- Onomatopeia – HQs Macacada.

FONTE: <http://petisco.org/macacada/2011/09/macacada-urbana-pag-01/> - Acesso 23 de setembro de 2011.

A principal diferença dessa história em quadrinho em relação as demais HQs analisadas é a utilização de ícones (botão) que para mudar de página. O enredo é contado por páginas, publicadas semanalmente, assim para que o usuário possa retroceder às páginas

anterior e/ou a passar para as páginas seguintes, ele irá clicar no botão que encaminhará para outra página. Neste caso específico (figura 63), é possível identificar o formato de uma página de gibi, as dimensões da página são adaptadas para o *layout* do *site* e o movimento feito pelo usuário ao clicar no botão remete ao movimento realizado no momento que estamos mudando de página de uma revista impressa. Assim, podemos dizer que HQs é modelizada pelos códigos de um gibi impresso.

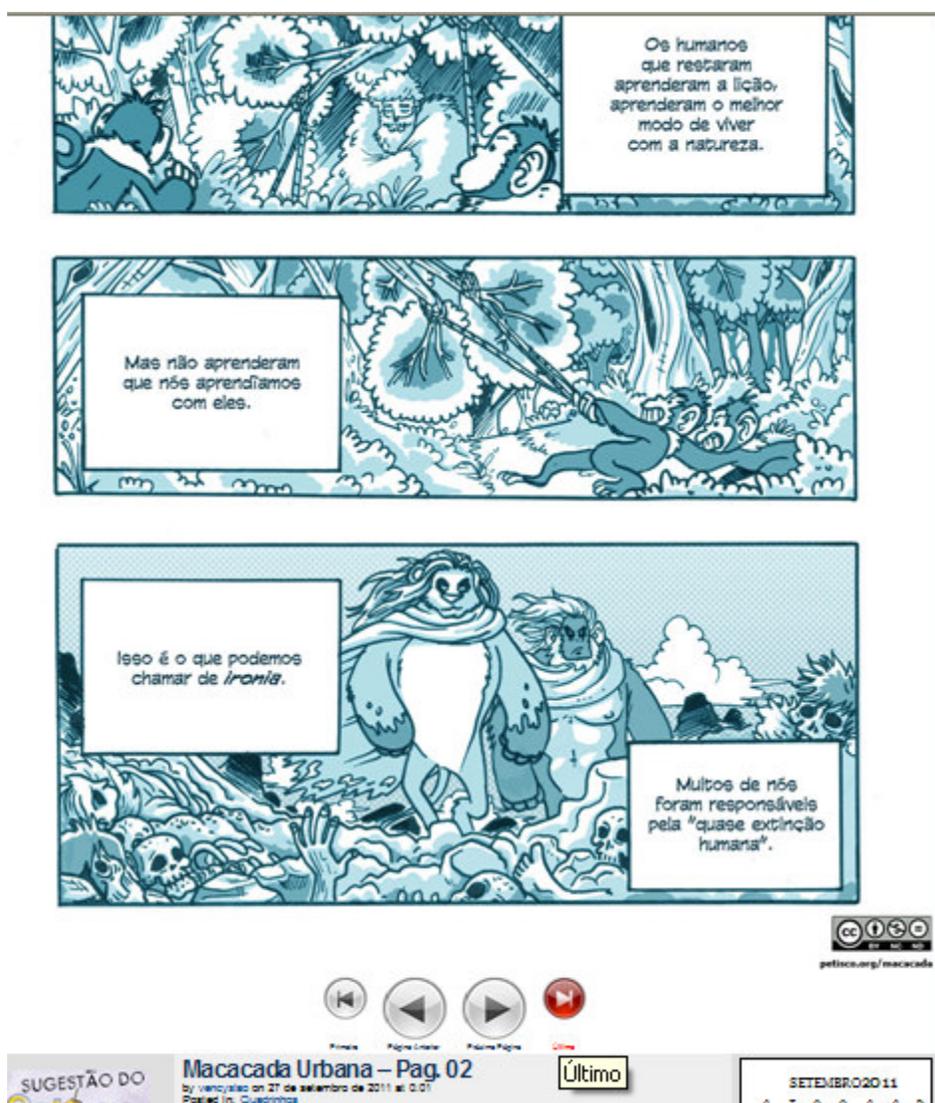


Figura 63- Botão de Interação – HQs Macacada.

FONTE: <http://petisco.org/macacada/2011/09/macacada-urbana-pag-02/> - Acesso 30 de setembro de 2011.

Outro aspecto observado em nossa análise, foi a possibilidade de interação oferecida pelo *site*, se os códigos do sistema do entretenimento permanecem quase que inalterado em relação ao sistema tecnológico, podemos observar por outro lado, que a mais utilizada pelos leitores das histórias em quadrinhos na internet ocorre pela postagem de um comentário, por seguir o *site* nas redes sociais, além da interação entre os “fãs” do próprio *site* (figura 64).

The screenshot displays a web page for a comic book. At the top, there are navigation icons for 'Anterior', 'Página Anterior', 'Próxima Página', and 'Última'. The main content area features the comic title 'Macacada Urbana – Pag. 02' by Vencysao, dated September 27, 2011. Below the title are social media sharing buttons (Like, Tweet, +1, +T, 0, Share) and a list of tags including 'Apostrophe', 'Aventura', 'Cafetarias', 'História em Quadrinhos', 'HO Crime', 'Macacos', 'Quadrinhos Online', 'Vencysao', and 'Webcomics'. A 'Related Comics' section lists 'Macacada Urbana – Pag. 03' and 'Macacada Urbana – Pag. 01'. A 'Comentários (5)' section shows five user comments with their respective dates and reply buttons. On the left side, there are several promotional banners for Wacom products: 'SUGESTÃO DO Petisco', 'LINDA WACOM BAMBOO EM OFERTA!', 'CONNECT', 'CAPTURE', and 'CREATE', each with pricing information. On the right side, there is a calendar for 'SETEMBRO 2011', a 'Categorias' section for 'Quadrinhos (3)', and an 'Atualizações do Petisco' section listing recent updates like 'Terapia – Pag. 23' and 'Meus 7 Anos – Pag. 12'. At the bottom, there is a 'Postar um novo comentário' section with a text input field and a 'Comentar como Visitante, ou logar' button, along with social media icons for Intersetab, WacomPass.com, Twitter, Facebook, and OpenID.

Figura 64- Interação – HQs Macacada.

FONTE: <http://petisco.org/macacada/2011/09/macacada-urbana-pag-02/> - Acesso 30 de setembro de 2011.

#### **4.2.4 Pula Pirata – a Semiose da HQs no ambiente da *web***

A quarta HQs analisada é “Extreme Cloud Sighting” (figura 65), publicada no *site* Pula Pirata. Ao visualizamos essa história em quadrinho é possível identificar as transformações existentes pelas quais os signos das HQs enfrentam quando encontram com os signos presentes no ciberespaço. Os códigos do sistema tecnológico acabam por sobressair em relação os códigos do sistema do entretenimento (HQs).

No primeiro momento podemos observar que a principal mudança é o formato utilizado pelo autor para contar sua história, ou seja, de uma página de HQs impressa, onde se visualizam vários quadros em sequência, nessa história o enredo é contado através de uma tira vertical acompanhando a estrutura da internet. Assim, o usuário necessita utilizar a ferramenta “barra de rolagem” para realizar a leitura completa, ou reduzir o tamanho da página (como fizemos para copiar a imagem – figura 65), todavia essa opção acaba por dificultar a leitura da história em quadrinhos.

Aprofundando nossa análise, observamos que os códigos balão, quadro e onomatopeia apesar de se modificarem no ambiente da internet não se relacionam de maneira direta com as categorias do sistema tecnológico (hipertexto e a hipermissão, interface e interatividade).



Figura 65- HQs – Extreme Cloud Sighting

FONTE: <http://www.pulapirata.com/?p=7873> - Acesso 03 de agosto de 2011

Diferentemente das demais HQs analisadas, essa história não possui o código balão (figura 66) e neste caso, possui apenas a apêndice. Quando dizemos que não há balão nesta HQs, na verdade nossa compreensão é que o balão não se apresenta da maneira “convencional”. Em outras palavras, identificamos a semiose agindo nessa estrutura, pois ao visualizarmos a imagem das HQs e a forma como as frases estão dispostas, rapidamente interpretamos que o código balão está contido naquele ambiente e para facilitar nossa compreensão, o autor utiliza o código apêndice, que além de direcionar a fala do personagem contribui para o processo da semiose. Observamos que a ausência do balão, recodifica o código apêndice, neste caso, ela exerce dupla função: o de conduzir o diálogo (função tradicional) e de gerar no leitor a “sensação” de visualizar mentalmente o balão.

Em relação às categorias do sistema tecnológico, podemos dizer que o código balão não sofre nenhuma interação direta, mas que o ambiente da internet acaba por recodificar a própria linguagem da HQs.



Figura 66- Balão HQs Extreme Cloud Sighting  
FONTE: <http://www.pulapirata.com/?p=7873> - Acesso 03 de agosto de 2011

Semelhantemente ao processo de modificação do código balão, o código quadro ao se transportar para o ambiente do ciberespaço ganha possibilidades e resignificações, isto é, nesta HQ, por exemplo, por ser adaptada a estrutura da internet ela é criada em forma de tira, ao invés de página como dita anteriormente, assim, não encontramos a existência explícita do código quadro. Embora seja possível identificar as cenas, através da disposição dos elementos na tira, o mesmo não apresenta contorno (figura 67). Também não vimos relação direta do código balão com as categorias do sistema tecnológico.



Figura 67- Quadros – HQs Extreme Cloud Sighting  
FONTE: <http://www.pulapirata.com/?p=7873> - Acesso 03 de agosto de 2011

A seguir (figura 68), repetimos a imagem anterior e utilizamos uns traços para “simular” o quadro na história em quadrinho, demonstrando assim como seria se o autor tivesse utilizado o traço para delimitar o quadro.



Figura 68- Quadros modificado – HQs Extreme Cloud Sighting  
FONTE: <http://www.pulapirata.com/?p=7873> - Acesso 03 de agosto de 2011

Talvez a principal mudança nessa história em quadrinho é a ousadia do autor, que rompe com o tradicionalismo e acrescenta uma imagem computacional e/ou fotográfica (figura 69) ao invés da onomatopeia tradicional. Aqui é possível ver a relação de outros sistemas (fotográfico e/ou computacional) modelizando a linguagem das HQs no espaço da internet. Apesar dessa substancial modificação, podemos dizer que a mesma se dá pelo ambiente no qual a HQ está inserida e não pela relação direta do código com o hipertexto e a hipermídia, interface ou interatividade. Podemos dizer ainda, que se houvesse esse encontro, o código onomatopeia adquiriria características da hipermídia e/ou da interatividade.

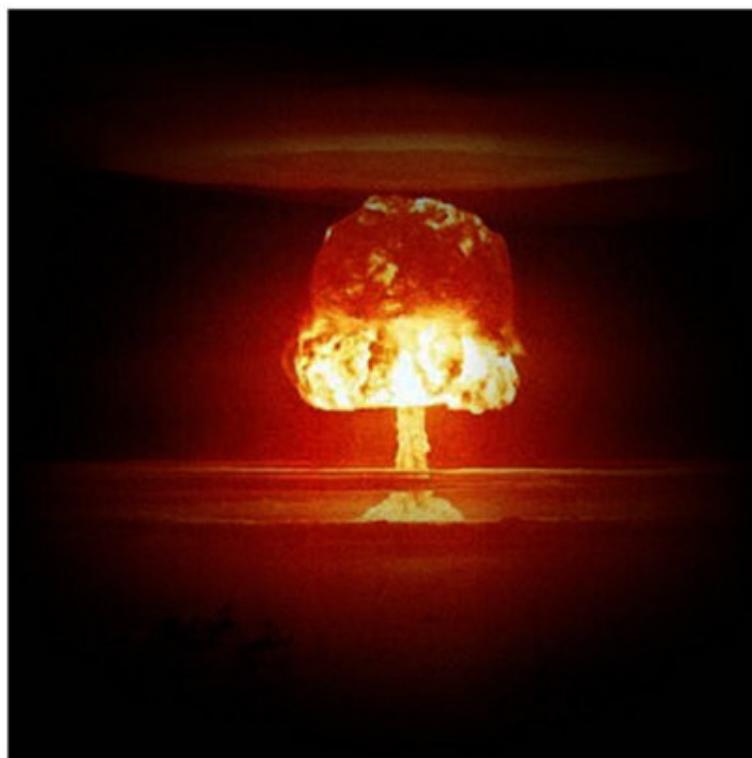


Figura 69- Onomatopeia – HQs Extreme Cloud Sighting  
FONTE: <http://www.pulapirata.com/?p=7873> - Acesso 03 de agosto de 2011

Além do sistema computacional agindo como modelizador do código onomatopeia, encontramos também, a charge (subdivisão do gênero HQs) como um sistema modelizante

presente no último quadro desta história (figura 70). A charge refere-se aos personagens que após a “explosão” se transformam em seres humanos.

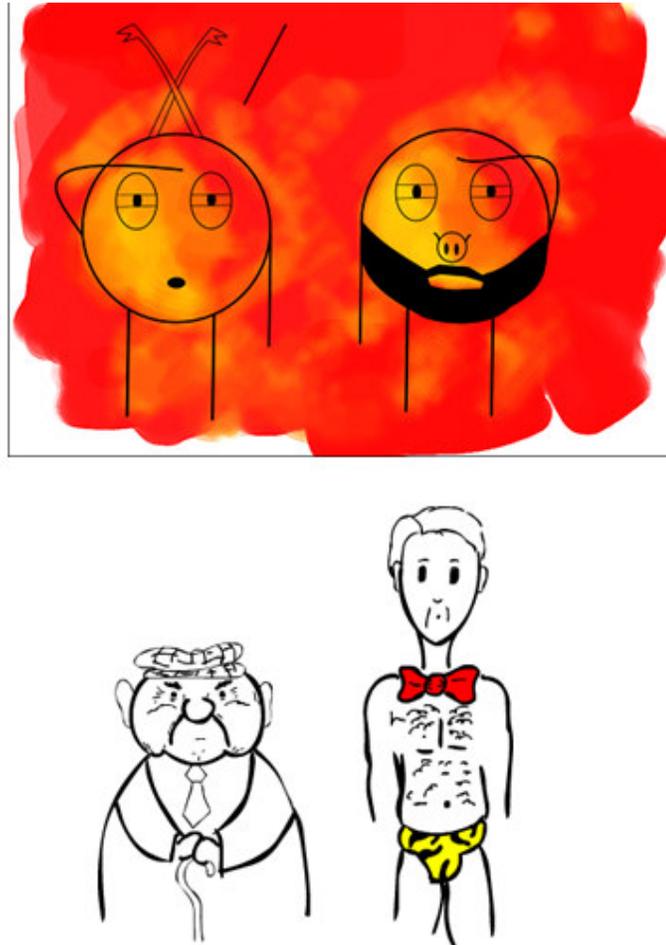


Figura 70- Sistema Modelizante – HQs Extreme Cloud Sighting  
FONTE: <http://www.pulapirata.com/?p=7873> - Acesso 03 de agosto de 2011.

Com essas modificações é possível identificar o processo de semiótica na relação dos signos da linguagem das histórias em quadrinhos com o sistema tecnológico. Assim, observamos a dinamicidade dos signos e nesse processo podemos concluir que as HQs ao se transmutarem para a *web* realizam o processo de codificação-decodificação-recodificação da linguagem das histórias em quadrinhos.

#### 4.2.5 RyoTiras – a Semiose da HQs no ambiente da web

A última HQs analisada é “Cem Mil Bolas de Neve” (figura 71), publicada no *site* RyoTiras. Aqui encontramos apenas dois dos três códigos selecionados para nossa análise, são eles: o balão e o quadro. Se comparado com os códigos das HQs impressas, notamos que o balão e o quadro são alterados a partir do encontro com o ciberespaço.



Figura 71- HQs – Cem Mil Bolas de Neve.  
FONTE: <http://ryotiras.com/?p=2963> – Acesso 30 de setembro de 2011.

Nesta história em quadrinhos já notamos de imediato a ausência (em alguns momentos) do código balão (figura 72), ou seja, o código balão é utilizado apenas para representar a fala do personagem (herói), já a fala do outro personagem (Tartaruga) é apresentada sem o uso do balão, ou melhor, sem que o contorno esteja visível, embora possamos interpretar esse código mentalmente. Novamente podemos afirmar, através de nossa análise, que o código balão não se relaciona diretamente com as categorias do sistema tecnológico, isso não significa que o código não se modifica, mas que não usufrui de todas as possibilidades disponíveis por esse sistema (*web*).



Figura 72- Balão – HQs – Cem Mil Bolas de Neve.  
FONTE: <http://ryotiras.com/?p=2963> – Acesso 30 de setembro de 2011.

Como na HQs analisada anteriormente, também observamos que essa história em quadrinhos não utiliza do código quadro (figura 73), ou melhor, o quadro não se apresenta da

forma convencional, mas sua estrutura é gerada pela ação dos signos, isto é, pela disposição dos elementos na página. Quando olhamos para a história em quadrinho rapidamente podemos “traçar” mentalmente alguns traços que dimensionam os quadros, este exemplo foi realizado por nós (figura 74), neste sentido, observamos uma sincronia na disposição da informação. Todavia, a relação do código quadro com as categorias do sistema tecnológico (hipertexto e hiperímídia, interface e interatividade) não se dá diretamente, ou seja, ela é mediada por outros códigos do sistema tecnológico.



Figura 73- Quadro – HQs Cem Mil Bolas de Neve.  
FONTE: <http://ryotiras.com/?p=2963> – Acesso 30 de setembro de 2011.



Figura 74- Quadro modificado – HQs Cem Mil Bolas de Neve.  
FONTE: <http://ryotiras.com/?p=2963> – Acesso 30 de setembro de 2011.

Outra característica dessa HQ é a similaridade com rabiscos infantis, ou seja, remete a ideia de ter sido feita manualmente, uma vez que os traços são simples – sem detalhes e acabamentos – semelhante a um esboço qualquer. O próprio formato das letras, usando um recurso que “imita” a letra manuscrita, confirma essa interpretação. Neste caso, a simplicidade

dos traços e os poucos quadros fortalecem a característica da linguagem na internet, ou seja, se apresenta de forma dinâmica e objetiva. Portanto, dizemos que o desenho tem a função de um sistema modelizante e o processo de semiose evidencia o caráter dinâmico do signo.

E finalmente, conforme as análises feitas e descritas anteriormente, podemos observar que as histórias em quadrinhos, ao se transmutarem para o ambiente da internet, passam a se relacionar com os signos presentes nesse ambiente. Todavia, apesar dos quadrinhistas (sites brasileiros que serviram de objeto de análise) disporem de um riquíssimo instrumento de possibilidade, que é a Internet, os mesmos não usufruem, de forma satisfatória, desse ambiente.

Afirmamos que a relação desses signos modifica, principalmente, a estrutura visual das HQs, como é o caso de várias histórias que, para serem vistas, precisam usar a barra de rolagem. Em algumas HQs é possível encontrar *links* onde se retomam assuntos ou páginas relacionadas aos conteúdos abordados.

E finalmente, relacionamos como as principais contribuições dessa pesquisa:

- A visualidade é o sistema que modeliza as HQs (independentemente do suporte), mas encontramos outros sistemas (pintura, fotografia, literatura, hipertexto e hipermídia) que também contribuem com essa modelização.
- Os códigos das HQs que mais se modificam são: os quadros e os balões e, em alguns casos, eles deixam de existir. Os demais conservam-se quase que inalterados em comparação a HQs impressa.
- O formato mais comum na internet (embora a maioria dos objetos selecionados na pesquisa são as HQs completas) é a tira, por ser mais curtas, mais dinâmicas e objetivas, facilitando na hora da leitura. Essa dinamicidade é uma característica

própria do ciberespaço. Todavia, encontramos publicadas na internet, várias histórias em quadrinhos completas.

- Alteração na sequência narrativa, ou seja, antes a leitura era horizontal, agora é feita de maneira verticalizada, adaptando a própria estrutura tecnológica. Nesse caso, a barra de rolagem é o procedimento mais comum.
- A interação entre quadrinhistas e leitores é feita pela relação com outras redes sociais. É possível observar, também, que os leitores postam comentários nas HQs embora não seja uma prática constante.

## CONCLUSÃO

O caminho percorrido para o desenvolvimento desta pesquisa perpassa pela origem e características do sistema do entretenimento (HQs) e do sistema tecnológico (Internet). Buscamos compreender como os signos desses sistemas se comportam ao se encontrarem num único ambiente. Motivados por essa questão, recorreremos aos conceitos da semiótica da cultura para verificar a relação signíca dos sistemas em questão.

O interesse em estudar a linguagem das HQs a partir da ligação com a internet se dá pela abrangência da “infiltração” dos meios tecnológicos na vida social, o que acarreta uma modificação na maneira de se relacionar com a informação. Nosso foco não se restringe aos avanços tecnológicos e nem às questões sociais, embora as HQs, como objeto da cultura, transitem também por esses caminhos. Queremos, porém, olhar as HQs buscando compreender sua linguagem e como as mesmas contribuem para a produção de outras linguagens.

Assim, discordamos os estudos desenvolvidos, até então, sobre o objeto da pesquisa (as histórias em quadrinhos) para outras áreas do conhecimento. Neste momento, buscamos visualizar as relações existentes na linguagem das HQs, o que nos permitiu enxergar este objeto com um sistema comunicacional. Neste sentido, dedicamos o primeiro capítulo para discutir essas possibilidades. Assim, partimos da ideia de construir um percurso epistemológico para as histórias em quadrinhos com ênfase nos estudos dos Ecossistemas Comunicacionais, para isso recorreremos a origem dos estudos ecológicos fazendo a mediação com os estudos da comunicação. Escolhemos a Semiótica da Cultura como teoria capaz de abarcar toda a relação entre o entretenimento, a tecnologia e a comunicação. Uma vez que por sua própria estrutura, a Semiótica da Cultura – enquanto ciência – trabalha nas relações

existentes nos signos, que em nosso caso específico, estão situados no sistema do entretenimento (HQs) e o sistema tecnológico (*Web*).

Portanto, no primeiro capítulo partimos da visão ecossistêmica e através dos conceitos semióticos, identificando os sistemas que modelizam a linguagem das histórias em quadrinhos. Nosso foco no segundo capítulo, foi descrever os códigos que compõem a linguagem das histórias em quadrinhos apresentamos também figuras que ilustram as proposições levantadas. Em alguns casos, desenvolvemos diagramas que representavam a semiose existente nas HQs, o que a caracteriza como uma linguagem de natureza semiótica e, portanto, ecossistêmica. Aproveitamos esse levantamento para definirmos algumas categorias que foram utilizadas no momento da análise.

Já no terceiro capítulo, nos dedicamos a estudar a origem e característica do sistema tecnológico bem como a maneira como os quadrinhistas passaram a utilizar os computadores para o desenvolvimento das histórias em quadrinhos. Na primeira parte do capítulo, mostrando a evolução na produção das HQs a partir dos meios tecnológicos e em seguida, descrevemos as características da internet. Durante esse levantamento, foi possível identificar o caráter ecossistêmico da *web*. Assim elaboramos, também, alguns diagramas que justificavam tais observações. A partir dessas informações, semelhantemente o que fizemos no sistema do entretenimento, elegemos algumas categorias que norteariam nossa análise.

E por fim, no quarto capítulo partimos para análise. Munidos dos conceitos necessários passamos a observar e identificar a interação do sistema do entretenimento a partir do desenvolvimento do sistema tecnológico. Nessa etapa foi possível descrever o processo de transmutação dos códigos dos sistemas do entretenimento (HQs) para o ambiente do sistema tecnológico (Internet). Mediante o exposto nos capítulos anteriores, analisamos as HQs considerando não apenas a relação do sistema do entretenimento (HQs) e com o sistema

tecnológico (internet), mas observamos também as características conservadas, ou seja, inalteradas de ambos os sistemas.

E caminhando para o fechamento desse trabalho chegamos as seguintes conclusões:

- A visualidade é o sistema que modeliza as HQs (independentemente do suporte), mas encontramos outros sistemas (pintura, fotografia, literatura, hipertexto e hipermídia) que também contribui com essa modelização.
- Os códigos das HQs que mais se modificam são: os quadros e os balões, em alguns casos eles deixam de existir. Os demais conservam quase que inalterados em comparação a HQs impressa.
- O formato mais comum na internet (embora a maioria dos objetos selecionados na pesquisa as HQs completas) é a tira, por ser mais curtas, mais dinâmicas e objetivas, facilitando na hora da leitura. Essa dinamicidade é uma característica própria do ciberespaço. Todavia, encontramos publicadas na internet várias histórias em quadrinhos completas.
- Alteração na sequência narrativa, ou seja, antes a leitura era horizontal, agora feita de maneira verticalizada, adaptando a própria estrutura tecnológica. Nesse caso, a barra de rolagem é o procedimento mais comum.
- A interação entre quadrinhístas e leitores é feita pela relação com outras redes sociais, assim é possível observar também que os leitores postam comentários nas HQs embora seja uma prática constante.

Com o desenvolvimento dessa dissertação, notamos que as histórias em quadrinhos no século XXI evoluem e interagem com frequência com os demais meios midiáticos, neste caso a própria internet. Como resultado dessa inter-relação, a mensagem contida em uma HQ pode

ser transmutada a outras mídias e assim atingir uma quantidade maior de pessoas, cumprindo a função comunicacional e cultural. Algo improvável antes dos suportes digitais.

Ao avaliarmos a relação entre os signos do sistema do entretenimento e do sistema tecnológico, concluímos que as histórias em quadrinhos apresentam alterações em relação a sua própria linguagem; modificação essa um pouco tímida, se levarmos em consideração o tempo em que a linguagem tecnológica tem sido “apresentada” à linguagem da HQs. Mas acreditamos que essa relação tende a se intensificar com a evolução tecnológica, em que os recursos disponibilizados permitem a adaptação de uma história em quadrinhos para o cinema, os games, vídeos, desenhos animados e etc. Contudo, vale ressaltar que a interação desses meios não eliminará a especificidade de cada mídia e sim, permitirá a transição de um mesmo fato (história) narrado em diversas mídias.

A principal contribuição desta pesquisa é poder compreender as histórias em quadrinhos como um sistema complexo. Embora alguns autores já tenham apontado os princípios dessa complexidade, a literatura sobre o tema revela que na visão desses autores, as HQs tornam-se complexas apenas quando migram para o suporte digital. Esse processo identificado por eles como “hibridização”, neste caso, do meio impresso para o digital. Essa interpretação é encarada por nós como grande equívoco, isto é, a partir da visão sistêmica, comprovamos que a linguagem das histórias em quadrinho tem por principal característica a relação de vários sistemas (princípio básico do hibridismo). Essa linguagem foi desenvolvida a partir das linguagens: fotográficas, cinematográficas, da pintura, da literatura; em outros momentos a linguagem das HQs se relacionou com a linguagem dos desenhos animados, dos *games*, da televisão e atualmente tem se adaptado às características da linguagem da *web*. Dessa forma é possível observar que a dinâmica dos signos que compõem a linguagem das histórias em quadrinhos vive se relacionando.

Portanto, apesar de serem criadas para o suporte impresso e gráfico, as histórias em quadrinhos – seus criadores – conseguem captar e usufruir de outras linguagens, ao mesmo tempo, que desenvolvem uma linguagem própria capaz de influenciar outras formas de expressão. Por essa razão, as HQs ganham novos adeptos e se reinventam diariamente.

## REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **A indústria cultural**: o iluminismo como massificação das massas. In: ADORNO, Theodor. *Indústria Cultural e Sociedade*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

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

BARRETO, Aldo. Os destinos da ciência da informação: entre o cristal e a chama. **Datagramazero**, n. 0, dez de 1999. Disponível em: <[http://www.dgzero.org/dez99/F\\_I\\_aut.htm](http://www.dgzero.org/dez99/F_I_aut.htm)>. Acesso em: 20 set. 2009.

BAIRON, Sérgio. **Multimídia**. São Paulo: Global, 1995.

BAKHTIN, Michael. **Estética da criação verbal** (trad. Marina Appenzeller). São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BUGAY, Edson; ULBRICHT, Vânia Ribas. **Himermídia**. Florianópolis: Bookstore, 2000.

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

CASTELLS, Manuel. **Sociedade em rede** – A era da informação: economia, sociedade e cultura. 10. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

CIRNE, Moacy. **Bum! a explosão criativa dos quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Vozes, 1975.

DEELY, John. **Semiótica básica**. Tradução Julio Pinto. São Paulo: Ática, 1990.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. Tradução de Luís Carlos Borges. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FIDALGO, António. **Semiótica geral**. Covilhã: Universidade da Beira do Interior, jan. 1999. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/fidalgo-antonio-semiotica-geral.pdf>>. Acesso em 05 de Abril de 2011.

FILHO, João Gomes. **Gestalt do objeto sistema de leitura visual da forma**. São Paulo: Escrituras, 2000.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQTRÔNICAS: do suporte papel à rede Internet**. São Paulo: Annablume: Fapesp, 2008.

HACKTTON! Disponível em: <<http://hacktoon.com>>. Acesso em: 03 ago. 2011.

JOHNSON, Steven. **A Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

JOVEM QUADRINHOS. Disponível em: <<http://quadrinhos.ig.com.br/eduardo-medeiros/09/19/roberto-013/>>. Acesso em: 19 set. 2011.

KIM, J. H. **Cibernética, ciborgues e ciberespaço: notas sobre as origens da cibernética e sua reinvenção cultural**. Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 10, n.21, p.199-219, jan./jun. 2004.

KORMONDY, Edward J. BROWN, Daniel E. **Ecologia humana**. São Paulo: Atheneu. 2002.

KULL, Kalevi. **Semiosfera e a ecologia dual: paradoxos da comunicação**. In: MACHADO, Irene (org.) **Semiótica da cultura e semiosfera**. São Paulo: Annablume/FAPESP, 2007

LEÃO, Lucia. **O Labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço**. São Paulo: Iluminuras LTDA, 2005.

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. p.11-26.

\_\_\_\_\_. Sobre o problema da tipologia da cultura. In: SCHNAIDERMAN, B. (org.). **Semiótica Russa**. São Paulo: Perspectiva, 1979. p.31-41.

\_\_\_\_\_. **A estrutura do texto artístico**. Lisboa: Estampa, 1978.

\_\_\_\_\_. **La semiosfera**. Madri: Catedra, 1996.

\_\_\_\_\_; USPENSKII, Boris. **Ensaio de semiótica soviética**. Lisboa: Horizonte Universitário, 1981.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

\_\_\_\_\_. **Hipermídia: O labirinto como metáfora**. In: DOMINGUES, Diana. **A arte no século XXI a humanização das tecnologias**. São Paulo: Unesp, 1999. p. 144-154.

MACHADO, Irene. O Ponto de Vista Semiótico. In: HOLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C; FRANÇA, Vera Veiga (orgs.). **Teorias da Comunicação: conceitos, escolas e tendências**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001. p.279-309.

\_\_\_\_\_. **Semiótica como Teoria da Comunicação**. In: WEBER, Maria Helena; BENTZ, Ione; HOHLFELDT, Antonio (orgs.). **Tensões e objetos da pesquisa em comunicação**. Porto Alegre: Sulina, 2002. p. 209-247.

\_\_\_\_\_. **Escola de Semiótica. A experiência de Tártu-Moscou para o estudo da cultura**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

\_\_\_\_\_. **Circuitos Dialógicos: para além da transmissão de mensagens**. In: MACHADO, Irene. (org.) **Semiótica da cultura e semiosfera**. São Paulo: Annablume/FAPESP, 2007. p. 57-68.

\_\_\_\_\_. **SEMIOSFERA<BR> Um novo domínio de ideias científicas para o estudo da cultura**, 2006. Disponível em: <<http://www.pluricom.com.br/forum/semiosfera-br-um-novo-dominio-de-ideias>>. Acesso em: 23 jun. 2010.

\_\_\_\_\_. ROMANINI, Vinicius. **Semiótica da Comunicação: semiose da natureza à cultura**. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 17, n. 2, maio/ago., 2010. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/7546/5411>>. Acesso em: 08 abr. 2011.

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

\_\_\_\_\_. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 14. ed. São Paulo: Cultrix, 2005.

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

MENDO, Anselmo Gimenez, **História em quadrinhos: impresso vs web**. São Paulo: UNESP, 2008.

MESQUISTA, Walter Frank Lopes. **O museu virtual como ecossistema comunicativo: um estudo da semiose dos processos comunicativos do google art project**. 2011. 94f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação)-Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2011.

MOYA, Álvaro de. **História das histórias em quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1996.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itáu Cultural: Unesp, 2003.

NAKAGAWA, R. M. O. O Ponto de Vista Semiótico dos Meios. In: Congresso de Ciência da Comunicação na Região Sudeste, 13. - Intercom Sudeste, 2008, São Paulo. **Anais...** São Paulo: [s. n.], 2008.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

PEREIRA, Mirna Feitoza. **“Porcarias”, inteligência, cultura: semioses da ecologia da comunicação da criança com as linguagens do entretenimento, com ênfase nos games e desenhos animados**. 2005b. 153f. Tese (Doutoramento em Comunicação e Semiótica) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, São Paulo, 2005b.

\_\_\_\_\_. Ecologia da Comunicação: uma compreensão semiótica. In: Encontro da Compós, 17., **Anais eletrônico...**São Paulo:UNIP, 2008. Disponível em: <[http://compos.org.br/data/biblioteca\\_352.pdf](http://compos.org.br/data/biblioteca_352.pdf)>. Acesso em: 28 set. 2009.

\_\_\_\_\_. As linguagens do Entretenimento. **Semeiosis. Semiotica e Transdisciplinaridade em Revista**, v. 1, p. 1-10, 2010.

\_\_\_\_\_. Ecossistemas comunicacionais: uma definição conceitual. In: MALCHER, Maria Ataíde; SEIXAS, Netília Silva dos Anjos; LIMA, Regina Lúcia Alves de; AMARAL FILHO, Otacílio. (Org.). **Comunicação midiaticizada na e da Amazônia**. Belém: Fadesp, 2011, v. 2.

PESTICO. Disponível em: <<http://petisco.org/macacada/2011/09/macacada-urbana-pag-01/>>. Acesso em: 23 set. 2011.

PIGNATÁRI, Décio.

PINHO, J. B. **Jornalismo na internet**: planejamento e produção da informação *on-line*. São Paulo: Summus, 2003.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira; CASSOL, Márcio Borges Fortes. **Explorando o conceito de interatividade**: definições e taxonomias, 2006. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/index.php/InfEducTeoriaPratica/article/viewFile/6286/3756>> Acesso em: 27 abr. 2012.

PULA PIRATA. Disponível em: <<http://www.pulapirata.com/?p=7873>>. Acesso em: 03 ago. 2011.

RAMOS, Adriana Vaz et al. Semiosfera: explosão conceitual nos estudos semióticos. In: MACHADO, Irene (org.) **Semiótica da cultura e semiosfera**. São Paulo: Annablume/FAPESP, 2007. p. 27-46.

RAMOS, Albenides. **Metodologia da pesquisa científica**. São Paulo: Atlas, 2009.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

RYOTIRAS. Disponível em: <<http://ryotiras.com/?p=2963>>. Acesso em: 30 set. 2011.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento sonora visual verbal aplicações na hipermídia**. São Paulo: Iluminuras, 2001.

\_\_\_\_\_. **Navegar no ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. Modelos da teoria da comunicação; A comunicação na semiose e dialogia; A semiótica na comunicação. In: **Comunicação e Semiótica**. São Paulo: Hacker Editores, 2004.

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

\_\_\_\_\_. **Mutações da cultura midiática**. São Paulo: Paulinas, 2009.

SILVA, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe. **O quadro nos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Multifoco, 2010.

SILVA, Marco. **O que é interatividade**. [on-line] Disponível em <<http://www.senac.br/informativo/BTS/242/boltec242d.htm>> Acesso em: 22 abr. 2012.

SIMEÃO, Elmira. **Comunicação extensiva e informação em rede Brasília**. Brasília: Unb-Departamento de Ciência da Informação e Documentação, 2006.

TAVARES, Mônica. Aspectos culturais e ontogênicos da interatividade. In: MOTTA, Luiz Gonzaga; WEBER, Maria Helena; FRANÇA, Vera; PAIVA, Raquel. (Org.). **Estratégias e culturas da comunicação**. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2002, v. 1.

UNIVERSO HQ. Disponível em <http://www.universohq.com>. Acessado em: 08 jan. 2011.

UEXÜLL, Thure von. A teoria da Umwelt de Jakob Von Uexküll. In: **Revista Galáxia**, n.7, p. 19 – 42, abril de 2004.

VENTURELLI, Suzete & MACIEL, Mario Luiz Belcino. **Imagem interativa**. Brasília: EdUnB, 2008.

VERGUEIRO, Waldomiro. 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.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. Para uma metodologia da pesquisa em Histórias em Quadrinhos. In: BRAGA, J. L.; LOPES, M. I. V.; MARTINO, L. C. (orgs.). **Pesquisa empírica em comunicação**. São Paulo: Paulus: Compós, 2010. p. 183-203.

WIENER, N. **Cibernética e sociedade**: o uso humano dos seres humanos. Traduzido por José Paulo Paes. São Paulo, Cultrix, 1954.

ZALIZNIÁK, A. A; IVANOV, V.V; TOPOROV, V.N.; Sobre a possibilidade de um estudo tipológico-estrutural de alguns sistemas semióticos modelizantes (trad. Aurora R. Bernardini). In: SCHNAIDERMAN, Bóris. (org.). **Semiótica Russa**. São Paulo: Perspectiva, 1979. p. 81-93.

## **APÊNDICE**

## **Roteiro de Observação**

### **A Linguagem das Histórias em Quadrinhos: A Modelização das HQs na Internet**

#### **IDENTIFICAÇÃO**

**Site:**

**Link:**

**Data da publicação:**

**Dia da semana:**

#### **HISTÓRIA EM QUADRINHOS**

**Título da HQ:**

**Gênero:**

**Número de página:**

#### **CATEGORIAS:**

##### **SISTEMA DO ENTRETENIMENTO:**

**Visualidade:**

**Sonoridade:**

**Movimento:**

##### **SISTEMA TECNOLÓGICO:**

**Hipertexto e Hipermedia:**

**Interatividade:**

**Interface:**

## Roteiro de Observação

### A Linguagem das Histórias em Quadrinhos: A Modelização das HQs na Internet

#### IDENTIFICAÇÃO

**Site:** HackToon! – Nerdson não vai à escola

**Link:** <http://hacktoon.com/>

**Data da publicação:** 01/08/11      **Dia da semana:** Segunda-feira

#### HISTÓRIA EM QUADRINHOS

**Título da HQ:** Rocket Hacker – Nerdson não vai à Escola

**Gênero:** Tira

**Número de página:** 1 página (com opção de links que conduz a outras páginas com informações sobre o tema abordado no quadrinho).

#### CATEGORIAS:

##### SISTEMA DO ENTRETENIMENTO:

**Visualidade:** é primeiro sistema que permite a identificação e compreensão dos demais códigos.

**Sonoridade:** Uso de balões de fala, legenda e onomatopeia.

**Movimento:** Uso de quadros (sem contornos) e linhas cinéticas próximas ao foguete.

##### SISTEMA TECNOLÓGICO:

**Hipertexto e Hiperímídia:** Uso do hipertexto, que direciona o leitor para outra página da *web*. Em relação à Hiperímídia há um canal (TV ZIP) no *site*, mas não é usado para publicação de conteúdos referentes às HQs.

**Interatividade:** Ocorre de duas maneiras, pela navegação do próprio site (buscando informações) e através das redes sociais

**Interface:** o layout do *site* atraente, conta com o auxílio de *links* que permite a movimentação do usuário.

## Roteiro de Observação

### “A Linguagem das Histórias em Quadrinhos: A Modelização das HQs na Internet”

#### IDENTIFICAÇÃO

**Site:** Jovem Quadrinhos

**Link:** <http://quadrinhos.ig.com.br/eduardo-medeiros/09/19/roberto-013/>

**Data publicação:** 19/09/11 **Dia da semana:** Segunda-feira

#### HISTÓRIA EM QUADRINHOS

**Título da HQ:** Roberto – “sábado a noite”

**Gênero:** HQs

**Número de página:** 1 página.

#### CATEGORIAS:

##### SISTEMA DO ENTRETENIMENTO:

**Visualidade:** é primeiro sistema que permite a identificação e compreensão dos demais códigos.

**Sonoridade:** Uso do balão, apêndice, escrita (o autor usa uma imagem fotográfica na segunda cena, isto é, outra linguagem dentro da HQs).

**Movimento:** Temos quadros, linhas cinéticas.

##### SISTEMA TECNOLÓGICO:

**Hipertexto e Hipermídia:** O hipertexto aparece em forma de ícones e utilizado para movimentar no próprio site. Não há indícios da utilização da hipermídia.

**Interatividade:** Ocorre para navegar no *site*, para ampliar as HQ e principalmente para comentar e publicar nas redes sociais.

**Interface:** O *layout* simples, porém com muita publicidade.

## **Roteiro de Observação**

### **“A Linguagem das Histórias em Quadrinhos: A Modelização das HQs na Internet”**

#### **IDENTIFICAÇÃO**

**Site:** Petisco – série Macacada Urbana - Webcomic

**Link:** <http://petisco.org/macacada/2011/09/macacada-urbana-pag-01/>

**Data publicação:** 20- 09-2011      **Dia da semana:** Terça-feira

#### **HISTÓRIA EM QUADRINHOS**

**Título da HQ:** Macacada Urbana

**Gênero:** HQs

**Número de página:** 3 páginas, sendo postada uma por semana.

#### **CATEGORIAS:**

##### **SISTEMA DO ENTRETENIMENTO:**

**Visualidade:** é primeiro sistema que permite a identificação e compreensão dos demais códigos.

**Sonoridade:** Não há balão (o autor utiliza um quadro, semelhante a legenda); uso da escrita, onomatopeia.

**Movimento:** Uso de quadros, linhas cinéticas.

##### **SISTEMA TECNOLÓGICO:**

**Hipertexto e Hipermídia:** O recurso de hipertexto utilizado para passar a página da HQs, além da navegação no site. Não há indícios da utilização da hipermídia.

**Interatividade:** Através das redes sociais, dos comentários e principalmente para mudar a página da HQs.

**Interface:** Simples e com elementos que permite a compreensão da informação, sem muitos transtornos.

## Roteiro de Observação

### “A Linguagem das Histórias em Quadrinhos: A Modelização das HQs na Internet”

#### IDENTIFICAÇÃO

**Site:** Pula Pirata

**Link:** <http://www.pulapirata.com/?p=7873>

**Data publicação:** 02-08-2011

**Dia da semana:** Terça-feira

#### HISTÓRIA EM QUADRINHOS

**Título da HQ:** Extreme Cloud Sighting

**Gênero:** HQ

**Número de página:** 1 página.

#### CATEGORIAS:

##### SISTEMA DO ENTRETENIMENTO:

**Visualidade:** é primeiro sistema que permite a identificação e compreensão dos demais códigos.

**Sonoridade:** Não há balão, aparecem as apêndices, a escrita.

**Movimento:** Não há quadro, mas a forma como os elementos estão dispostos na página, acabamos por imaginar os quadros. O uso da onomatopeia (fotográfica e/ou computacional).

##### SISTEMA TECNOLÓGICO:

**Hipertexto e Hiperímídia:** O hipertexto na página e não na história. Em relação a hiperímídia, no site tem postagem de outros assuntos (não HQs) em forma de *podcast*.

**Interatividade:** Através das redes sociais, dos comentários e da navegação no próprio *site*.

**Interface:** Possui uma imagem principal que ocupa todo o monitor (demora a carregar) e depois aparece o conteúdo. Os demais elementos (ícones) são simples e de fácil compreensão.

## Roteiro de Observação

### “A Linguagem das Histórias em Quadrinhos: A Modelização das HQs na Internet”

## IDENTIFICAÇÃO

**Site:** Ryotiras

**Link:** <http://ryotiras.com/?p=2963>

**Data publicação:** 28-09-2011      **Dia da semana:** Quarta-feira

## HISTÓRIA EM QUADRINHOS

**Título da HQ:** Cem mil bolas de neve

**Gênero:** HQ

**Número de página:** 1 página.

## CATEGORIAS:

### SISTEMA DO ENTRETENIMENTO:

**Visualidade:** é primeiro sistema que permite a identificação e compreensão dos demais códigos.

**Sonoridade:** Uso do balão, apêndice e escrita.

**Movimento:** Não utiliza o quadro (o espaço demarcado apenas pela disposição das imagens na página).

### SISTEMA TECNOLÓGICO:

**Hipertexto e Hiperímia:** O hipertexto aparece em forma de ícones.

**Interatividade:** Existe para navegar no *site* e principalmente para usar as redes sociais.

**Interface:** O *layout* simples, com característica de *blog*.