

A transição dos quadrinhos dos átomos para os bits

Marcia Schmitt Veronezi Cappellari*

Resumo

Este artigo tem como objeto de análise o processo de adaptação das histórias em quadrinhos no universo digital. O estudo tem como objetivo compreender as diferenças apresentadas por esta tradicional forma de comunicação nos meios analógico e digital. A metodologia norteadora é a Hermenêutica de Profundidade, de acordo com os preceitos de John B. Thompson, que define que as formas simbólicas devem ser pesquisadas por meio de análise sócio-histórica, análise formal-discursiva e interpretação/re-interpretação. Como conclusão, encontra-se a coexistência dos dois formatos ancorada na multiplicidade de mídias do contemporâneo.

Palavras-chave: História em quadrinhos. Internet. Ciberespaço. Digital.

Comic Strips transition: from atoms to bits

Abstract

This paper analyzes the adaptation process of comic books in the digital world. This study aims to understand the differences presented in this traditional form of communication in analogue and digital media. The methodology chosen is Depth Hermeneutics, according precepts of John B. Thompson, who defines the symbolic forms that must be analyzed through socio-historical analysis, formal-discursive analysis and interpretation/re-interpretation. In conclusion, the text exposes the coexistence of the two formats grounded in the multiplicity of media in the contemporary society.

Key words: Comic Books. Internet. Cyberspace. Digital.

* Doutora em Comunicação Social – Cultura Midiática e Tecnologias do Imaginário pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Mestre em Comunicação pela mesma Universidade. Formada em Jornalismo, pesquisa nas áreas de comunicação visual, imaginário, estudo da contemporaneidade, pós-modernidade e cibercultura. É Coordenadora da Assessoria de Comunicação Social da Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre. Porto Alegre, RS. E-mail: marciasv1980@gmail.com

La transición de las historietas de los átomos para los bits

Resumen

Este artículo tiene como objeto de análisis el proceso de adaptación de las historietas en el universo digital. El estudio busca entender las diferencias que se presentan en esta tradicional forma de comunicación en los medios analógico y digital. La metodología usada fue la Hermenéutica de Profundidad, de acuerdo con las reglas de John B. Thompson, que define que las formas simbólicas deben ser estudiadas con análisis socio-histórica, análisis formal-discursiva y interpretación- reinterpretación. En conclusión, encontrase la coexistencia de los dos formatos debido a la multiplicidad de la comunicación en la contemporaneidad.

Palabras clave: Historietas. Internet. Ciberespacio. Digital.

A sedução das histórias em quadrinhos: no papel e na rede

A visão é o primeiro sentido a ser utilizado cada vez que o ser humano se depara com alguma coisa nova. Isso se deve à velocidade da luz, que rapidamente inunda os olhos com cores e formas capazes de proporcionar uma impressão inicial sobre determinado objeto. São essas imagens que seduzem ou repelem. Cientes disso, alguns meios de comunicação utilizam-se da força dessas representações para conquistar o receptor. Isso ocorre na televisão, no cinema e nas histórias em quadrinhos.

[...] o verdadeiro (e bom) quadrinho seduz pelo conhecimento que leva ao despertar, que leva à alegria, ao prazer, à consciência. O despertar que leva à soma de possibilidades formais e conteudísticas [sic], mediadas pelo simbolismo da função poética entre o objeto apenas visto e o objeto de fato desejado. A função poética, assim entendida, passaria a ter, digamos, uma função amorosa baseada, inicialmente, na sedução. E a arte, mesmo a mais clássica, desde que sensível e de modelar competência, não é apenas para ser vista, para ser contemplada como algo inerte; é para ser desejada, amada (ou odiada) com intensidade (CIRNE, 2000, p.19).

A palavra sedução é aqui empregada não no sentido de persuadir contrariando a moral e os bons costumes, como consta no Dicionário Prático da Língua Portuguesa da Editora Melhoramentos (2001). A intenção do verbete é a quinta apresentada pelo léxico (p.844) no termo “seduzir”. Trata-se de “influir sobre a imaginação; atrair, cativar, deslumbrar, fascinar”. É dessa forma que os meios de comu-

nicação – e também a arte – interagem com seus espectadores, por meio do encantamento, do deslumbramento. É assim com o cinema, como aborda Morin (1972), e é assim também nos quadrinhos.

Mesmo que muitos *comic strips* necessitem de um bom roteiro para se sustentar, o desenho é, contudo, o principal chamariz. Seja por sua plasticidade, que pode consistir na aparência simpática dos personagens, seja pela ousadia ou mesmo pela falta de coerência linear. O leitor costuma se identificar com o que vê, buscando historietas que satisfaçam suas expectativas.

Cores, traços, formatos são importantes atrativos que levam ao impacto primordial do leitor com cada narrativa. Dentro do campo das histórias em quadrinhos os mais diversos gostos são satisfeitos. Isso é consequência daquilo que Maffesoli (2003) chama de “tempo dos ‘pequenos deuses’”. Trata-se de “uma participação multiforme que suscita uma multiplicidade de comunhões ao redor de totens diversos” (p.180). Assim, para agradar aos fiéis, ou fãs, há desde tramas com perfeição linear e severa semelhança com a realidade a esboços e rabiscos rudes. Em algumas é a riqueza de detalhes que chama atenção; noutras, a imaginação do desenhista, capaz de transformar qualquer coisa – objeto ou animal – em personagem. Moacy Cirne (2000), explica, entretanto, que o meio é muito mais do que simples plasticidade:

[...] os quadrinhos, enquanto expressão artística e narracional, extrapolam o desenho e a pintura; não se limitam a seus parâmetros propriamente formais. Se acolhem e/ou refletem os nossos sonhos, o fazem de modo original: a originalidade que implica experiência onírica e, muitas vezes, um certo grafismo marcado pela sensualidade (CIRNE, 2000, p.20).

Como já foi visto, quando de seu surgimento, a história em quadrinhos procurou seduzir utilizando-se das características da modernidade. Os desenhos eram bastante trabalhados, tendo linearidade e clareza. O revolucionário, ideal típico do período, estava nas tramas, que envolviam animais como se fossem pessoas, seres magníficos, além de temas como a conquista do espaço e o progresso. A imagem conceituada como “bela” conquistava os leitores, que viravam cativos depois de acompanhar as aventuras narradas a cada revista.

Podemos assinalar, aliás, que é precisamente isso o que caracteriza essencialmente toda obra de arte. Está em sua lógica se bastar a si mesma. No melhor dos casos, conduz, quem a contempla, a uma fusão com o grande Todo. Ao ser ela mesma um todo, pode conduzir à fusão, à confusão que é, no fundo, o ambiente estético (MAFFESOLI, 2003, p.185).

Dando o que o leitor queria, o heroísmo descomprometido, a autenticidade, os superpoderes, a fortuna suada e inesgotável, o meio de comunicação seduziu e cativou milhares de leitores nos tempos da supremacia do moderno. No contemporâneo, esse tipo de literatura perdeu força e, assim, nos anos 50, entrou em crise devido à desilusão provocada pela Segunda Guerra Mundial, um combate de dimensão assustadora que desmitificou a possibilidade da existência de heróis infalíveis.

Na nova fase da história das histórias em quadrinhos, com a ascensão dos protagonistas imperfeitos e dos anti-heróis, a fascinação do leitor em relação ao objeto se modificou. Ao invés de aventuras e tramas de final feliz, o que o espectador busca agora são narrativas mais reflexivas, em que o herói conteste o que faz, mas que também faça o que for preciso para atingir seus objetivos. Dessa forma, conceitos defendidos na modernidade – como não matar o inimigo e não abandonar o parceiro à própria sorte – são deixados de lado. Menos bondoso, porém não menos justiceiro, o protagonista de traços pós-modernos age conforme seus impulsos, e não de acordo com a sua razão, como faziam seus similares modernos. É justamente nessa imprevisibilidade que se encontra a sedução dos quadrinhos pós-modernos: na possibilidade de no final o herói vencer, perder, morrer, ficar só, casar ou fazer sexo com a namorada. Mesmo a inexistência de um final é outro fator estimulante.

Adentrando o mundo digital, a história em quadrinhos manteve o seu poder de fascinação. De um modo diferente em relação às revistas, ela ainda seduz por sua capacidade de contar uma determinada situação através de ilustrações que representam movimentos. Nas revistas, havia prazeres como o de se aguardar mensal ou quinzenalmente a chegada da nova edição às bancas, o de se manusear o papel diversas vezes e mesmo o de colecionar as narrativas publicadas. Na Internet, há ansiedade em relação a uma nova postagem do capítulo seguinte de uma saga. Isso pode

acontecer sem uma data certa, ou pode ser feito de períodos em períodos, religiosamente, ou nunca vir a ocorrer. A publicação depende do comprometimento do autor com o seu público leitor. No entanto, essa possibilidade de nunca haver uma nova edição também era possível no meio analógico, com histórias informais, produzidas de forma independente e bastante semelhantes a muitas que se encontram *on-line* atualmente. Um dos atrativos do *cyber-comics* está no fato de que o leitor não precisa sair de casa para comprar as narrativas. Na maioria das vezes, porém, as histórias não precisam ser compradas: elas se encontram gratuitamente disponibilizadas no ciberespaço.

O leitor de quadrinhos da Era digital tem uma vantagem em relação ao seu semelhante tecnóforo. Ele pode ler histórias produzidas em qualquer lugar do mundo sem sair de casa e sem ter que pagar caro para isso. Se quiser, também pode utilizar a rede para comprar revistas analógicas. Por meio de sites de leilão ou mesmo, respeitáveis editoras e livrarias internacionais, ele pode negociar quadrinhos com pessoas do mundo inteiro, recebendo em casa aquilo que desejar. Isso porque a pessoa que lê quadrinhos digitais não precisa abandonar a leitura em papel. Numa típica característica da inclusão pós-moderna, vê-se que as duas formas de comunicação podem ocorrer concomitantemente e ser complementares, caso seja esse o desejo do espectador. Castells (2003) diz que o usuário da *web* não exclui a vivência de experiências não-digitais:

Se alguma coisa pode ser dita, é que a Internet parece ter um efeito positivo sobre a interação social, e tende a aumentar a exposição a outras fontes de informação. [...] levantamentos de participação pública mostram que usuários da Internet [...] frequentavam mais eventos de arte, liam mais literatura, viam mais filmes, assistiam mais esportes e praticavam mais esportes do que os não-usuários (CASTELLS, 2003, p.102).

Lévy (2000, p.212) tem posição semelhante:

Uma das idéias mais errôneas, e talvez a que tem vida mais longa, representa a substituição pura e simples do antigo pelo novo, do natural pelo técnico ou do virtual pelo real. Por exemplo, tanto o público como os gestores econômicos temem que a ascensão da comunicação pelo ciberespaço venha a substituir o contato humano direto.

Diante da existência desse múltiplo leitor existem sites que buscam satisfazer a curiosidade dos fãs trazendo notícias, histórias consagradas e novos autores para um mesmo ambiente. Ciberlocais como o Omelete (<http://www.omelete.com.br>) e o Mundo HQ (<http://hq.cosmo.com.br>), o Quadrinhos Online (<http://www.quadrinhosonline.com.br>), entre outros, atraem os leitores que buscam mais do que as convencionais tiras. Nesses locais é possível encontrar notas jornalísticas, histórias alternativas, espaço para opinião, trabalhos amadores e links para sites de personagens famosos. Assim, o leitor encontra entretenimento e informação em um só lugar.

A rede permite também uma ampliação do papel do fã de história em quadrinhos. Enquanto antes a participação dele nas revistas era restrita a clubes de admiradores e a espaços de opinião selecionados, editados e publicados, a Internet permite uma amplificação das manifestações de apreço pelos *comics*. É comum a existência de “fóruns” a respeito das mais diversas narrativas, permitindo aos leitores ciberlocais específicos para debater suas preferências. Também existem sites e comunidades de fãs (em sites de relacionamento) exaltando seus quadrinhos preferidos, permitindo discussões e às vezes até enquetes sobre enredos e personagens. Algumas páginas oficiais de grandes indústrias dos quadrinhos permitem também um melhor relacionamento com o leitor, colhendo suas opiniões sobre algumas temáticas e até mesmo oferecendo prévias das próximas publicações.

Quando o campo das histórias em quadrinhos ainda era restrito às publicações em papel, a mais expressiva forma de interatividade ocorreu quando a DC Comics lançou, no final dos anos 80, uma pesquisa de opinião para saber se os leitores queriam que Róbin, o menino prodígio ajudante de Batman, morresse. Feita por telefone, a enquete teve como resultado a opção “sim” e, atendendo a pedidos, os roteiristas mataram o personagem.

No que tange às historietas propriamente digitais, a sedução encontra-se na multiplicidade de temas, traços e recursos utilizados. O acesso é facilitado. Há vários sites que compilam *cybercomics* de vários autores (como o <http://www.komix.it>), permitindo que o leitor conheça suas obras, sua história profissional e sua

página pessoal. Há, entretanto, artistas que preferem expor seus trabalhos de forma isolada. Estas narrativas só podem ser encontradas por conhecidos do artista, ou através de buscas e *links* de outras *homepages*, se existirem.

O uso das cores é outro atrativo. No sistema RGB, o olho humano pode perceber cerca de 16 milhões de cores, embora a configuração da tela do monitor em 32 bits permita a subdivisão de mais de quatro bilhões de tonalidades. Além disso, a utilização de variados *softwares* na composição das ilustrações permite o uso de texturas diferenciadas na coloração das imagens. Pode-se, por exemplo, metalizar uma cor ou utilizar padrões como um pedaço de jornal, para colorir as histórias. Em se tratando dessas possibilidades, atualmente se pode observar que vários desses recursos também estão sendo utilizados para pintar os desenhos editados em revistas. Nesse processo, as imagens são levadas ao computador, coloridas e depois impressas em papel. Convém, portanto, lembrar que conforme Pinheiro (2002), uma imagem torna-se digital quando é transformada em um código de números interpretados pelo computador. Assim, é de se pensar que muitas das histórias em quadrinhos analógicas de hoje têm um vínculo com o digital.

Dessa forma, ao longo da história das histórias em quadrinhos, a sedução sempre foi uma importante ferramenta de conquista de público. O modo como isso se deu sofreu uma série de transformações ao longo do tempo para se adaptar às expectativas de cada época e de seu conseqüente público leitor. Na modernidade e na pós-modernidade – analógica ou digital – buscar saber aquilo que melhor se encaixa ao imaginário social é o mais sábio a se fazer para ser bem sucedido. E os artistas costumam ser os primeiros a perceber mudanças na forma de pensar e agir de uma sociedade.

Diante dessa percepção do fascínio das histórias em quadrinhos tanto em papel quanto na Internet, é possível compreender porque essa interessante forma de comunicação tornou-se digital. É preciso, porém, descobrir as maneiras como se procede essa transição. Esse é o assunto estudado na próxima parte.

Modos de transição

Diante de um universo bibliográfico bastante restrito acerca das histórias em quadrinhos *online*, este artigo não procura descrever os únicos modos de se transpor uma narrativa para a rede, mas apresentar algumas alternativas possíveis de se proceder essa troca de meio. São referidas aqui as formas mais frequentes de passagem de uma obra arte analógica para o meio digital. Portanto, não se pretende abranger o todo, mas mostrar as possibilidades de se executar essa transição.

Uma história em quadrinhos pode chegar à Internet basicamente de duas maneiras: sendo transferida de um meio analógico para o computador, ou sendo produzida diretamente em *softwares* de desenho gráfico. Por meio do primeiro modo podem ser colocadas no ciberespaço tanto histórias próprias de autores amadores quanto cópias de obras de outros artistas feitas com ou sem autorização. A segunda forma consiste na criação de obras próprias, feitas especialmente para a *web* contendo ou não efeitos especiais. Ao abordar a passagem de textos para a Internet, Lévy (1996) faz uma argumentação que também pode ser utilizada no que tange à digitalização dos quadrinhos:

[...] a digitalização introduz uma pequena revolução copernicana: não é mais o navegador que segue as instruções de leitura e se desloca fisicamente no hipertexto, virando páginas, transportando pesados volumes, percorrendo com seus passos a biblioteca, mas doravante é um texto móvel, caleidoscópio, que apresenta suas facetas, gira, dobra-se e desdobra-se à vontade diante do leitor (LÉVY, 1996, p.44).

A passagem das histórias em papel para os bits pode ser feita por meio do uso de um *scanner* ou de uma câmera fotográfica digital. Na digitalização por *scanner*, a imagem é transferida para uma ferramenta no computador, na qual o usuário edita a cópia e posteriormente salva-a. A máquina fotográfica digital permite a captura da imagem diretamente em dígitos que, através de um cabo, são repassados ao computador.

Para o usuário doméstico, existem três diferentes tipos de *scanner*. O mais comum é o de mesa, no qual o material a ser

digitalizado é depositado em uma superfície lisa e fixa, permitindo uma cópia bastante fiel do documento original. Outro formato de *scanner* é o de página. Semelhante a um fax, ele permite a transferência da imagem ou do texto por meio de uma bobina que puxa o papel, copia e o devolve do outro lado. Há também o *scanner* de mão, por meio do qual a pessoa passa o instrumento por cima do documento a ser copiado, efetuando a digitalização.

Uma fotografia digital pode ser feita através de uma câmera ou de um telefone celular. Nas máquinas de bolso e nos aparelhos destinados à comunicação telefônica a qualidade das imagens é baixa e a capacidade de armazenagem pequena. Nas câmeras automáticas amadoras, as figuras capturadas podem ter resolução maior, permitindo ainda o uso de recursos como o *zoom* ou a escolha de uma “Iso” virtual. No filme fotográfico, a “Iso” ou “Asa” (100, 200, 400, etc.) é uma das responsáveis pela quantidade de luz recebida pelos sais de prata: a máquina digital simula essa reação química. Existem também as câmeras profissionais, que permitem recursos como ajustar a velocidade do obturador e definir o tipo de lente utilizada. Capturada em uma tela de cristal líquido (LCD), a imagem fica armazenada no cartucho de memória da câmera, podendo ser transferida para o computador por meio de um cabo USB ou um cartão de memória.

A pessoa que pretende transpor uma determinada história em quadrinhos analógica para a Internet provavelmente utilizará alguma dessas duas formas de digitalização, copiando a página com um *scanner*, ou fotografando quadro a quadro da narrativa. Uma vez no computador, a imagem poderá ser enviada por e-mail, postada em um *weblog*, ou colocada em um site. Ela ainda pode ser alterada, editada ou ser acrescida de som e movimento.

O artista que prefere produzir diretamente no computador pode utilizar algumas das dezenas de ferramentas de desenho disponíveis no mercado. Ele trabalha com *softwares* específicos para realizar aquilo que pretende fazer. Se a intenção é fazer uma história em quadrinhos animada, ele irá trabalhar com um programa destinado a isso. Da mesma forma, o quadrinhista procederá quando quiser fazer um desenho *bitmap* ou vetorial. Há duas principais formas de criar uma imagem digital: a primeira é

com a utilização do mouse; a segunda, com o uso de uma mesa digitalizadora, mais conhecida como *Tablet*.

Uma mesa digitalizadora consiste em um periférico de computador formado por uma espécie de bandeja de sensores que captam os movimentos de uma caneta eletrônica. Deste modo, a pessoa que desenha bem no papel, mas não consegue lidar com o *mouse* pode transpor seus trabalhos diretamente para o computador sem ter que usar um papel e, posteriormente, um *scanner*. A tecnologia foi criada em 1988, pela empresa japonesa Wacom.

Utilizando o *mouse*, é necessário trabalhar com o *software* certo para se ter uma boa qualidade de desenho virtual. Dentre os softwares gráficos disponíveis no mercado, os mais utilizados pelos profissionais que trabalham com desenho são *Corel Draw*, *FreeHand*, *Flash*, *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop* e *3D Studio Max*.

Uma vez no universo digital – produzida nele ou externamente a ele – a imagem passa a ser constituída por códigos binários, e não mais por elementos materiais. Conforme Lévy (2000), a visualização formada na tela do computador não é a imagem, mas uma agrupação numérica bastante semelhante à figura original. Couchot Parente, (1993) faz uma afirmação que pode explicar a fala de Lévy:

Eis porque a imagem numérica não representa mais o mundo real, ela o simula. Ela o reconstrói, fragmento por fragmento, propondo dele uma visualização numérica que não mantém mais nenhuma relação direta com o real, nem física, nem energética (COUCHOT, 1993).

Desse modo, os *comics* feitos para a *web* são compostos de imagens virtuais, geralmente de pequeno tamanho, com o objetivo de serem lidos na própria tela do computador. Algumas dessas figuras até podem ser impressas, mas devido a resolução com que são feitas, dificilmente sairá uma boa impressão. Mesmo assim, em semelhança ao mercado musical, o internauta pode “baixar” para seu computador cópias de histórias em quadrinhos e gravá-las no disco rígido ou em um CD, prejudicando as vendas das editoras. Essas narrativas podem ser encontradas em programas de *download* que também disponibilizam a troca de músicas via *web*. Nesses locais podem ser

encontradas histórias raras e publicações de várias partes do mundo, além de tramas disponíveis em bancas de revista. O usuário “baixa” um arquivo comprimido (“zipado”), que ocupa pouco espaço em disco, e pode armazená-lo da forma que preferir.

Existem também tramas feitas para serem lidas *online*. Alguns sites oficiais, como os da Mônica (<http://www.turmadamonica.com.br>), do Níquel Náusea (<http://www2.uol.com.br/niquel>) e dos Peanuts (<http://www.peanuts.com>), por exemplo, permitem a leitura de pequenas histórias no site. Já a página da Marvel (<http://www.marvel.com>), traz aventuras completas do Homem-Aranha feitas em *Flash*. Na maioria dos desenhos citados, as histórias são feitas com o auxílio de programas que dificultam a confecção de cópias de boa qualidade do material disponibilizado.

Além das publicações convencionais, o universo de quadrinhos para leitura no computador permite também a difusão de histórias alternativas, que não encontraram espaço no mercado editorial. Essas narrativas podem estar em sites individuais dos autores ou em páginas coletivas destinadas a ajudar novos talentos em histórias em quadrinhos, como o <http://www.nonaarte.com.br> no qual, as aventuras estão disponíveis para *download* na íntegra.

Assim como as histórias em quadrinhos tradicionais, as tramas virtuais também podem ser produzidas coletivamente. A diferença é que no meio tecnológico elas podem ser feitas por pessoas cuja única forma de contato é a rede, conforme explicita Castells (2003, p.164):

O desenho gráfico computadorizado vem renovando as formas de expressão artística à medida que a arte virtual transforma em formas, cores, sons e silêncios as manifestações mais profundas da experiência humana. A Internet oferece a possibilidade de criação coletiva, interativa, conjunta, por meio de práticas de grupo que permitem pessoas distantes no espaço pintar, esculpir, desenhar, compor e produzir juntas, em interação e muitas vezes em contradição. O mais das vezes, esses artistas não se conhecem, exceto por sua arte – e isso é tudo que importa. A arte de fonte aberta é a nova fronteira da criação artística.

Para Lévy (2000, p.135), esta é uma tendência da arte disponibilizada no ciberespaço:

Uma das características mais constantes da ciberarte é a participação nas obras daqueles que as provam, interpretam, exploram ou lêem. Nesse caso não se trata apenas de uma participação na construção do sentido, mas sim uma co-produção da obra, já que o “espectador” é chamado a intervir diretamente na atualização [...] de uma sequência de signos ou de acontecimentos.

Por meio dessas possibilidades podem ser explicados alguns tipos de histórias em quadrinhos disponíveis na rede: as tramas interativas. Essas narrativas dependem da procedência do internauta para ocorrerem. As histórias interativas precisam da reação do leitor para prosseguirem. Elas podem precisar de seu auxílio apenas para a mudança de quadro ou mesmo para terem um final ou outro. Um bom exemplo pode ser encontrado no site [http://www.shigabooks.com/interactive/mean while/01.html](http://www.shigabooks.com/interactive/mean%20while/01.html), em histórias em que há múltiplas possibilidades de ação.

As principais vantagens das histórias em quadrinhos digitais sobre as tradicionais são que elas podem ser lidas em qualquer parte do mundo e geralmente são gratuitas. Já a revista encontra seu valor entre os fãs justamente por ser de papel, pela possibilidade de eles manusearem os livretos e sentirem o cheiro do papel, principalmente depois de envelhecido. Cada vez mais as histórias publicadas analogicamente se assemelham mais e mais a obras de arte, sendo disputadas nas bancas e valorizadas como troféus pelos leitores. Desse modo, pode-se observar que a prática de leitura em um dos meios não exclui a possibilidade da vivência do outro. O fã de história em quadrinhos não precisa escolher: ele tem à sua disposição duas interessantes formas de contemplá-la.

Referências

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas, SP: Papirus, 1993.

BAUDRILLARD, Jean. **A transparência do mal: ensaios sobre os fenômenos extremos**. Campinas, SP: Papirus, 1992.

_____. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

_____. **Tela total: mito e ironias da era virtual e da imagem**. Porto Alegre: Sulina, 1997.

- CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2001.
- COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, A. (Org.). **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- DEBORD, Guy. **A sociedade de espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DICIONÁRIO Prático da Língua Portuguesa. São Paulo: Melhoramentos, 2001.
- DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. **Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- HABERMAS, Jurgen. **Pensamento postmetafísico**. Madrid: Taurus Humanidades, 1990.
- HARVEY, David. **A condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural**. São Paulo: Loyola, 1993.
- LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura**. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.
- _____. **O que é o virtual?**. São Paulo: Editora 34, 1996.
- LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. 7.ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.
- MAFFESOLI, Michel. **A contemplação do mundo**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.
- _____. **O instante eterno: o retorno do trágico nas sociedades pós-modernas**. São Paulo: Zouk, 2003.

MORIN, Edgar. **As estrelas: mito e sedução no cinema**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1989.

MOYA, Álvaro de. **Shazam!**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

_____. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.

PINHEIRO, Cristiano Max. **Imagem e comunicação – digital**. Porto Alegre, 2003. Dissertação de Mestrado (Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social) Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado. **Imagem: estética moderna & pós-moderna**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000.

ROSNAY, Joël de. **O homem simbiótico: perspectivas para o terceiro milênio**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SILVA, Juremir Machado da. **As tecnologias do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

TEIXEIRA COELHO Netto, José. **Moderno pós moderno**. São Paulo: Iluminuras, 1995.

THOMPSON, John B. **Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa**. Petrópolis: Vozes, 1995.

_____. **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia**. Petrópolis: Vozes, 1998.

VIRILIO, Paul. "A imagem virtual mental e instrumental". In: Parente, A. (Org.). **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993a.

WOLTON, Dominique. **Internet, e depois? uma teoria crítica das novas mídias**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

Sites consultados

COMICS Page. Página de história em quadrinhos. Disponível em: <<http://www.comicspage.com>>. Acesso em: 22 nov. 2008

_____.com. Página de história em quadrinhos. Disponível em: <<http://www.comics.com>>. Acesso em: 10 out. 2008

DARK HORSE. Página de história em quadrinhos. Disponível em: <<http://www.darkhorse.com>>. Acesso em; 10 set 2008

DC COMICS. Site oficial. Disponível em: <<http://www.dccomics.com>>. Vários Acessos.

FRANK AND ERNEST. Site oficial. Disponível em: <<http://www.frankandernest.com>>. Acesso em: 21 nov. 2008.

KOMIX.it. Página de história em quadrinhos. Disponível em <<http://www.komix.it>>. Vários acessos.

MARVEL COMICS. Site oficial. Disponível em: <<http://www.marvel.com>>. Acesso em: 05 nov. 2008

MÔNICA, Turma da. Site oficial. Disponível em: <<http://www.turmadamonica.com.br>> Acesso em: 23 set. 2008

MUNDO HQ. Página de história em quadrinhos. Disponível em <<http://hq.cosmo.com.br>>. Vários acessos

NEONAGES COMIC. Página de história em quadrinhos. Disponível em <http://comic.neonages.com/index.php?strip_id=1>. Vários acessos.

NIQUEL NÁUSEA. Site oficial. Disponível em: <<http://www2.uol.com.br/niquel>>. Acesso em: 23 set. 2004

NITRO, Johni. Página de história em quadrinhos. Disponível em: <<http://www.jonninitro.com>>. Acesso em: 30 ago. 2004

Recebido em: 08.07.2009

Aceito em: 20.09.2009