



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

# A PRODUÇÃO DE SENTIDO EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE BATMAN<sup>1</sup>

**DENISE CASTILHOS DE ARAUJO**

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA - PUCRS  
CENTRO UNIVERSITÁRIO FEEVALE

## **RESUMO**

Este artigo tem por objetivo identificar as possíveis significações percebidas nas histórias em quadrinhos de Batman, criação de Bob Kane, na década de 30. A permanência dessas narrativas ao longo dos anos possibilitou a presença de mudanças, tanto em relação ao traço, à forma física das personagens, aos temas abordados, bem como a repetição de outras questões, tais como o caráter do herói e sua vontade de lutar sempre pela justiça.

Para a realização dessa análise foi selecionada uma mesma cena, narrada em três épocas diferentes, possibilitando, então, a verificação das mudanças, bem como a permanência de determinados aspectos, os quais contribuem para a criação de sentido nos textos.

### **Palavras-chave:**

Histórias em quadrinhos – significação - semiótica

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no NP16 – Núcleo de Pesquisa História em Quadrinhos, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.



A Semiótica tem por objeto os sistemas de signos e suas significações, e a fundamentação desta ciência decorre da concomitância dos estudos de dois teóricos, Ferdinand de Saussure, europeu, e Charles Sanders Peirce, americano. Esses autores desenvolveram as bases de uma ciência que ampliou seu alcance, através dos estudos de outros teóricos, que procuraram criar ramificações, com o intuito de poder fundamentar a análise de qualquer sistema de signos. Dessa forma, e em consonância com Peirce, a Semiótica passou a abarcar não só textos verbais, mas também não-verbais, como manifestações da cultura.

Para Saussure, o signo une um conceito e uma imagem acústica que, além de física, é sensorial. O autor justifica a afirmativa, considerando a possibilidade de o ser humano “falar consigo” (SAUSSURE, 1993, p.80). Complementando a idéia, afirma ser o signo uma entidade psíquica de duas faces, que exigem a existência uma da outra. A estes dois termos correlatos o autor dá o nome de significante e significado.

O signo, segundo Saussure, possui outras duas características: a arbitrariedade e a linearidade. O signo é arbitrário, porque a ligação existente entre significante e significado, ou entre a face material do signo e a idéia que representa, aparece de forma livre. O caráter linear do signo diz respeito à sucessão linear exigida pelos significantes acústicos, a fim de formarem uma cadeia.

À cadeia estruturada de signos, Saussure dá o nome de linguagem, a qual se apresenta de forma abstrata – a língua, ou de forma concreta – a fala. A língua independe do indivíduo; sua natureza é social, constituindo o sistema utilizada para a comunicação entre os indivíduos. Saussure diz:

“Alíngua existe na coletividade sob forma duma soma de sinais depositados em cada cérebro, mais eu menos como um dicionário cujos exemplares, todos idênticos, fossem repartidos entre os indivíduos” (SAUSSURE, 1993, p.27)



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

Vê-se, então, que a língua possui ascendência sobre o indivíduo, apresentando-se como uma instituição. Sobre ela, teoricamente, não é possível deixar marcas individuais. Por outro lado, a fala se impregna de características individuais, porque ela é a maneira como o indivíduo combina os elementos da língua na comunicação. A fala é o processo de ordenação da língua.

Mesmo evidenciada a diferenciação entre a língua e fala e a caracterização de uma e outra, o autor afirma que entre elas há um vínculo inevitável, pois não é possível ao indivíduo falar, sem ter presente regras da língua, as quais tornam inteligível sua mensagem. No entanto, seria impossível à sociedade a regulamentação dos sistemas, se o indivíduo não utilizasse a fala. Há, pois, interdependência entre língua e fala, mas ainda assim, estes elementos são distintos.

Paralelamente aos estudos de Saussure, desenvolveram-se os do americano Charles Sanders Peirce, preocupado com a lógica das ciências, que compreende seus métodos e raciocínios. O autor apresentava esta preocupação porque era um cientista e dedicava-se a vários campos: Matemática, Física, Astronomia, Química, Metrologia, Lingüística. Devido à diversidade das ciências com que trabalhava, Peirce buscava a lógica de cada ciência, para, a partir disso, levantar os pontos comuns entre elas, o que, para ele, poderia ser chamado de Semiótica.

Decorrente de sua dedicação à lógica, o conceito de signo não se prende, em Peirce, unicamente ao sistema lingüístico, como faz Saussure. Para Peirce, o signo é algo distinto de seu objeto e pode representar o objeto, ou o conjunto de objetos, não sendo esta mediação necessariamente lingüística.

Este autor apresenta um número muito grande de divisões do signo, conforme três tricotomias: conforme o signo em si mesmo, como mera qualidade, um existente concreto ou uma lei geral; conforme a relação do signo para com seu objeto que se constitui no fato de o signo ter algum caráter em si mesmo, ou manter relação existencial com esse objeto ou com o interpretante; conforme a representação do interpretante, que poderá perceber o signo como um signo de possibilidade ou como um signo de fato ou de razão.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

Na primeira tricotomia, o signo pode ser denominado qualissigno, sinsigno ou legissigno. Um qualissigno é uma qualidade que não é signo, até que se corporifique. Um sinsigno pé uma coisa real que é um signo, envolvendo vários qualissignos. E, por fim, um legissigno é uma lei que é um signo, estabelecida pelos homens.

Na segunda tricotomia, um signo pode ser classificado como ícone, quando se referir a um objeto, guardando uma relação de semelhança; índice é um signo que se refere ao objeto; símbolo, signo que é interpretado como se referindo a um determinado objeto.

Na terceira tricotomia, um signo pode ser denominado rema, dicissigno ou dicente e argumento. Um rema é um signo que, para seu interpretante, é um signo de possibilidade qualitativa; um dicente é o signo que, para seu interpretante, é um signo de existência real; o argumento é um signo que é uma lei para o interpretante.

Estas três tricotomias acima apresentadas possibilitaram a divisão dos signos em dez classes, com numerosas subdivisões. Neste texto trabalhar-se-á com a segunda tricotomia, sem, no entanto, menosprezar as outras duas. O motivo é o fato de serem as histórias em quadrinhos, objetos desse estudo, narrativas que se valem de elementos icônicos, indiciais e simbólicos para sua manifestação. Conseqüentemente, as HQ podem ser examinadas sob a luz da Semiótica, porque são um sistema de signos, estruturados em código, apresentando significação, sendo, assim, objetos semióticos.

A natureza dessas histórias remete ao seu caráter narrativo: contam um fato fictício, contado com veridicção e verossimilhança, possibilitando ao leitor, por vezes, identificar-se, provavelmente, com o texto, o qual reproduz cenas do cotidiano; presentificam uma sucessão temporal porque são relatos de episódios ocorridos em determinado momento, sendo substituídos por outros conseqüentes; retratam personagens, as quais são responsáveis pelos episódios ocorridos.

As histórias em quadrinhos remetem às primeiras manifestações icônicas do homem, o qual, através de seus desenhos, em paredes rochosas ou cavernas, narrava os fatos ocorridos, ou, até mesmo, imaginados. Posteriormente, outras civilizações utilizaram esse código para suas narrativas, tais como os egípcios, celtas, entre outros. Na Idade



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

Mídia, as imagens eram utilizadas em forma de tapeçarias, estandartes, escudos, e tais objetos os quais narravam histórias desses grupos. A via-sacra, por exemplo, pode ser considerada, também, um exemplo de narrativa icônica, uma vez que mostra o caminho percorrido por Jesus, entre sua prisão e morte na cruz. Vê-se, então, que a narrativa icônica está presente no desenvolvimento das civilizações, e, mesmo quando houve a estruturação de um código escrito, ela permaneceu, como forma de expressão, valendo-se deste para precisar a mensagem. Para Roland Barthes:

“(...) a narrativa pode ser sustentada pela linguagem oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopéia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura, no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no *fait divers*, na conversação”.(BARTHES, 1973, p.19)

Com o surgimento da imprensa, houve a possibilidade do aparecimento de charges em jornais, as quais tinham o intuito de satirizar a política. Esses desenhos foram instituindo características próprias, culminando com as histórias em quadrinhos. Inicialmente eram macrovinhetas, ou seja, um único quadro com os desenhos de uma cena, sem fala. Posteriormente, aos desenhos foi adicionada a linguagem verbal, e os quadrinhos passaram a fazer parte de suplementos dominicais de jornais, por volta de 1895. Em virtude do sucesso alcançado, muitos personagens foram criados, fazendo com que houvesse, também, a instituição de um código próprio para a criação das histórias em quadrinhos, o qual passou a ser reconhecido pelos leitores. Nesse código pode-se ver, por exemplo, que dependendo do formato que o balão de fala das personagens tenha, já se tem a presença de significação, a qual é assimilada pelos leitores. Nesses textos, pode haver, também, a imitação dos movimentos, através de certos recursos específicos, a entonação, bem como o sotaque das personagens, o ritmo da história, enfim, essas narrativas possuem várias “regras”, as quais foram se solidificando ao longo dos tempos, instituindo um conjunto específico de características, as quais tornaram-se comuns na maioria dos quadrinhos, fazendo com que o público reconheça-as e interprete-as



como o código dos quadrinhos.

As histórias em quadrinhos, assim como quaisquer outros textos, produzem sentidos, e, segundo Eco:

“(...) en todo discurso hay una producción indirecta de sentido. Esta se manifiesta el carácter de la aserción, en actos lingüísticos que parecen sugerir pero que en realidad quieren que se los tome por una orden: en elementos paralingüísticos que añaden otra connotación a lo que se dice lingüísticamente; En frases dirigidas con un sentido a X para que entienda que Y entienda otra cosa...(...) El signo siempre permite conocer algo más a través de la actividad de interpretación, imprescindible para activar el contenido de toda expresión.” (ECO, 1995, p.245)

Observando-se as HQ, pode-se perceber que muitas vezes o que se viu nessas narrativas foi a representação de um dado momento histórico - momento esse vivido pelo cartunista - simbolizado nas produções. As histórias em quadrinhos serviram para desvelar e propagar sentimentos comuns à sociedade de determinadas épocas. No início do século passado, as HQ privilegiaram as histórias com temática relacionada às famílias pequeno-burguesas, mostrando a vida desses núcleos familiares, bem como sua ascensão na sociedade. Anos mais tarde, com as guerras, foram criados personagens que salvavam os indivíduos sofridos, oprimidos e mal-tratados pelos inimigos. Houve nessa época, também, a veiculação da mensagem ideológica da guerra, em que todos deveriam unir-se contra o mal, representado pelos orientais e pelos russos; o bem era representado pelos americanos e seus heróis. Em outra fase, mais crítica, as histórias apontavam para situações de desordem política, social ou econômica, traçando uma crítica muito cerrada em relação aos atos dos governos. Um exemplo dessa crítica é Quino, cartunista argentino, o qual com sua personagem “Mafalda” traçou comentários mordazes contra a economia e a política mundial na década de 70, inspirado nos acontecimentos dos países liderados pelos militares. Atualmente, há histórias em quadrinhos com temáticas variadas, no entanto, há, também, a permanência da dicotomia bem x mal, muito observada nas décadas de 40 e 50.

Para a análise da produção de sentido nas HQ, foram selecionadas as novas



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

histórias de Batman, a *Coleção Premium*. Essas histórias trazem o homem-morcego, com todas as características já conhecidas do seu público: coragem, força, audácia, consciência da necessidade de cuidar dos fracos e desvalidos, mas traz também, outras características, simbolizando a sociedade mais atual. Ou seja, Batman é um símbolo da cultura atual, ele está revestido com características dessa época, não é um herói mitológico, porque é um homem comum que luta contra o mal e possui limites, assim como todos os leitores.

Bob Kane criou a personagem Batman em 1939, no auge do sucesso de outro grande super herói, Superman. Nesse período entre guerras, o que se viu foi o surgimento de vários outros heróis, que tinham por missão salvar o mundo do mal. Alguns com forças sobrenaturais, tais como a possibilidade de voar, força descomunal, armas muito poderosas; mas Batman trazia consigo somente coragem e a promessa de vingar a morte de seus pais, através da prisão de todos os bandidos de Gotham City.

Esse é um fato constantemente mostrado nas revistas de Batman, várias edições trazem a imagem dos pais de Bruce Wayne sendo mortos por um assaltante, na presença do menino, e ele jurando a busca da justiça contra o mal. A promessa de proteção traz à tona não só a necessidade que a sociedade tem de punir o mal, mas o altruísmo como uma virtude que deve ser cultivada pelos membros de uma sociedade. Ou seja, o indivíduo deve ultrapassar suas dores para poder colaborar com o bem-estar de todo o grupo ao qual pertence, então, nem mesmo a morte dos pais deve ser motivo para o sujeito afastar-se dos princípios de seu grupo.

A cena apresenta, além da morte dos pais do menino a escolha que o mesmo iria fazer, tornar-se uma criatura das trevas, como os morcegos, a fim de não ser percebido por seus inimigos, pegando-os de surpresa. Além disso, o morcego também representa uma criatura que faz parte do imaginário coletivo, devido às várias lendas e histórias contadas, nas quais esse ser amedronta e toma para si a energia de suas vítimas. (Anexo 1)

Segundo o **Dicionário de Símbolos**:



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

“(...) o morcego reveste-se de dupla significação. No sentido positivo, é a imagem da perspicácia: um ser que vê mesmo no escuro, quando o mundo inteiro está mergulhado na noite. No sentido negativo, é a figura do inimigo da luz, da pessoa extravagante(...)” ( **Dicionário de Símbolos**, 1982, p.621)

Durante algum tempo, Batman causou certo receio nos leitores, por sua associação ao morcego, então, para modificar tal circunstância, Kane apresentou ao público o menino prodígio – Robin, tentando, assim, tornar Batman mais humano.

As histórias atuais apresentam um herói muito mais falível, influenciado pelas situações nas quais está envolvido. Esse herói vive em uma cidade completamente destruída, mas não perde as esperanças de poder reconstitui-la, a fim de recuperar seu lar. Para tanto, ele reúne uma forte equipe, com o intuito de varrer o mal de Gotham City, que agora tem o nome de *Terra de Ninguém*, e que está dividida em vários quadrantes, cada um distribuído para um responsável, alguns deles inimigos de Batman, como o Duas-Faces e Pingüim.

A reconstrução da cidade do herói simboliza a reconstrução da família, do lar; aponta para a necessidade que o ser humano tem de manter suas raízes, seu vínculo com aquilo que lhe é mais caro, sua origem. E, na instância fictícia, remete para a destruição de seu lar, quando os pais foram baleados e morreram. E essa necessidade é percebida pelo sofrimento do homem-morcego, o qual apresenta traços de melancolia, tristeza. E, apesar disso, ele mantém a promessa de cuidar da sua cidade, defendendo-a do mal. Na cena abaixo, observa-se a luta de Batman contra Bane, um vilão que pretende ser o rei de Gotham City. Nesta luta há a menção da existência do mal, o qual se corporifica na parte da noite, esta significando, também, o lado escuro que todos os seres humanos têm. O vilão sugere que o homem-morcego se alimente do mal, porque é na escuridão que Batman combate seus inimigos, afirmação que é refutada pelo herói.

O mal pode ser visto em Batman por Banes, porque o herói carrega em si o estigma



da noite, da escuridão, a qual simboliza todos os temores dos seres humanos. Com essa identificação, o herói não se diferencia muito do vilão. Ambos tem um lado obscuro, possibilidades de falha, não há a perfeição absoluta. E esse traço é mostrado constantemente nas novas histórias do homem-morcego. Não só em relação à personagem principal, mas também em relação à conduta de seus companheiros. Eles, apesar de buscarem o bem, muitas vezes praticam ações geradoras de grande perigo para a população que sobrevive em Gotham City. (Anexo 2)

Esse obscurantismo, reforçado pelos trajes do herói, bem como seu comportamento notívago, remete ao imaginário coletivo, pois para a cultura ocidental as criaturas da noite sempre trazem consigo desconfianças, temores, incertezas. E esse herói, também conhecido como “Cavaleiro das Trevas” remete a essas imagens coletivas. Que, para Gilbert Durand:

“(...) representa um ‘isso’ antropológico, o lugar que Jung denomina o ‘inconsciente coletivo’, mas que nós preferimos denominar de o ‘o inconsciente específico’ e que está ligado à estrutura psicopsicológica do animal social, o *Sapiens sapiens*.” (DURAND, 1999, p.93)

A relação de Batman com o medo, as trevas, o lado negro, só poderá ser identificada pelas culturas que crêem nessa relação, ou seja, a produção de sentido está ligada intimamente com as crenças e elaborações culturais dos povos.

Outro aspecto dessas histórias que chamam a atenção dos leitores é a progressiva melhora e aumento da forma física do herói. Ele passou de um homem comum, fantasiado de morcego, para um atleta de alta performance. Seus músculos foram, aos poucos, tornando-se cada vez maiores e melhores definidos, refletindo, é claro, a imagem que a cultura ocidental tem, atualmente, de credibilidade, forma física. A aparência, não só saudável, mas próxima dos ideais apolíneos, confirma a importância que essa cultura dá



para a aparência, onde só confia-se em quem é belo, saudável, forte, inteligente. Seu traje não esconde, revela, uma vez que funciona como uma segunda pele, marcando, de forma intensa a musculatura.

O ideal de beleza na sociedade ocidental, nos últimos anos passou da aquisição saúde, simplesmente, para o culto ao corpo perfeito. E a perfeição, por sua vez, remete-se ao lado bom dos heróis. Apesar de Batman possuir um lado obscuro, beirando o mal; ele tem, também, a força e a aparência de um herói. Nossa cultura, durante um período muito longo, elaborou heróis perfeitos, tanto físico, quanto moralmente, e, somente a partir da Pós-Modernidade, e que se pode perceber que o herói também possui falhas. O imaginário coletivo aspira pela retidão de caráter, pela aparência perfeita, pela inteligência acima do normal, pela incorruptibilidade do herói. E, nesse aspecto, o homem-morcego supera seu lado negro.

Na atual fase das narrativas de Batman, a produção de sentido remete à presença do poder e da ideologia. Nessas histórias há a manifestação óbvia da briga pelo poder em *Terra de Ninguém* – atual Gotham City – destruída e arruinada sob todos os aspectos. Vê-se, então, que a disputa não é sutil, pelo contrário, é uma guerra declarada, na qual o que está em jogo é realmente o controle da cidade, e, conseqüentemente, o exercício do poder pelos vários indivíduos que têm uma parte dessa cidade, mas que lutam entre si para aumentarem seus limites. As lutas entre as personagens são extremamente violentas, porque não há sutileza nas suas ações, dificultando a aceitação do poder. Pois, segundo Foucault:

“ O que faz com que o poder se mantenha e que seja aceito é simplesmente que ele não pesa só como uma força que diz não, mas que de fato ele permeia, produz coisas, induz ao prazer, forma saber, produz discurso. (...) tem por função reprimir”.(FOUCAULT, 1993, p.8)

As disputas pelo controle da situação em *Terra de Ninguém* são bastante



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

equilibradas, contudo o bem, na maioria das vezes, consegue vencer o mal; reforçando a idéia de que por mais frágil que seja o defensor do bem, ele terá maiores chances de vencer do que aquele que pratique o mal. Então, vemos com nitidez a ideologia que perpassa toda a história, o homem buscando o melhor para sua pátria, seus amigos, e para si mesmo. (Anexo 3)

Todas as atitudes do homem morcego têm como propósito o engrandecimento das virtudes do ser humano, mostrando que, mesmo em circunstâncias desfavoráveis, deve-se ter a esperança da reconstrução, da reestruturação. E mesmo diante de tanta violência, insegurança, as personagens dos quadrinhos mantêm acesa a fagulha do bem. O que, diante das condições adversas nas quais elas vivem, parece ser algo utópico. Nas histórias observa-se a manutenção da crença num mundo melhor, onde cada um terá sua parte, contudo deve continuar lutando, a fim de conquistá-la.

Apesar de todo visual renovado das revistas, Batman continua com o mesmo enredo das primeiras tiras publicadas. O criador e, mais tarde, toda a equipe de produção, souberam manter seus leitores, porque não se distanciaram das características que um super-herói tem, tampouco fugiram às regras consagradas da narrativa. O leitor sabe o que irá encontrar nas HQ, e é por isso que realiza a leitura das revistas.

Batman estrutura-se, então, como símbolo de uma cultura que está em decadência, mas que deve continuar lutando, porque o bem sempre vence o mal. E, apesar de todas as adversidades, a pátria deve ser defendida, porque representa não só o espaço onde se vive, mas a própria vida do sujeito.

Por outro lado, o homem morcego aponta, também, para o lado escuro que os indivíduos têm. As pessoas não são totalmente boas ou ruins, e isso o herói mostra com clareza, pois não se coloca em um patamar diferenciado dos outros, é um sujeito que falha e reconhece seus erros.

Enfim, Batman não é só um super-herói, mas um cidadão que visa a proteção de seus conterrâneos e a reconstrução de sua cidade, destruída pelo mal.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

### Anexo 1







INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

### Anexo 3





INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BATMAN, *Super-heróis Premium*. Vol. 1,2,3,4. DC Comics, 2000.

CONNOR, Steven. **Cultura Pós-Moderna - Introdução às teorias do contemporâneo**. 3<sup>a</sup> ed. São Paulo: Loyola, 1996.

DURAND, Gilbert. **O Imaginário**. Rio de Janeiro: Difel, 1998.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 5<sup>a</sup> ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

\_\_\_\_\_ **Interpretação e Superinterpretação**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

\_\_\_\_\_ **Os limites da Interpretação**. São Paulo: Perspectiva.

\_\_\_\_\_ **Semiótica y Filosofia Del Lenguaje**. Barcelona: Lumen, 1995.

\_\_\_\_\_ **Tratado de Semiótica General**. 5<sup>a</sup> ed. Barcelona: Lumen, 1995.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. 11<sup>a</sup> ed. Rio de Janeiro: Graal, 1993.

GOIDA. **Enciclopédia dos Quadrinhos**. Porto Alegre: L&PM, 1990.

IANNONE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto Antonio. **O Mundo das Histórias em Quadrinhos**. 4<sup>a</sup> ed. São Paulo: Moderna, 1994.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. 2<sup>a</sup> ed. São Paulo: Perspectiva, 1995.

COELHO NETO, José Teixeira. **Moderno & Pós-Moderno**. São Paulo:  
Iluminuras, 2001.

VERÓN, Eliseo. **A Produção de Sentido**. São Paulo: Cultrix, 1980.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

## **CURRICULUM VITAE**

### **1. DADOS PESSOAIS**

Nome: Denise Castilhos de Araujo

Data de Nascimento: 26.03.69

Nacionalidade: Brasileira

Naturalidade: Novo Hamburgo

### **2.FORMAÇÃO**

#### **Pós-Graduação:**

Universidade: PUCRS

Curso: Doutorado em Comunicação Social

Período: Curso em andamento

Universidade UNISINOS - São Leopoldo

Curso Mestrado em Semiótica

Período Conclusão novembro/97.

#### **Superior:**

Universidade UNISINOS - São Leopoldo

Curso Letras Português - Licenciatura Plena

Período Conclusão 1994



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

### **3. EXPERIÊNCIAS PROFISSIONAIS**

Centro Universitário FEEVALE, a contar do primeiro semestre do ano de 1998, atuando como professora de Português I e II para os alunos do 3º grau.

### **4.PUBLICAÇÕES**

5.1. Artigos referentes ao trabalho de conclusão foram publicados na Revista *Palavra Como Vida*, da UNISINOS, no período de março a julho de 1995.

5.2. Publicação do resumo do trabalho apresentado no Seminário-Feira da UNISINOS, nos anais da feira.

5.3. Artigo: Realidade e ficção no conto “Domingo de Festa” de José J. Veiga, na Revista de Estudos da FEEVALE, nº 1 - jan/jun - 1998.