

O Caráter Ecosistêmico das Histórias em Quadrinhos¹

Anielly LAENA² Azevedo Dias
Universidade Federal do Amazonas, AM

RESUMO

As histórias em quadrinhos são consideradas como um importante instrumento de comunicação e da cultura. Desenvolvida a partir das conexões de dois sistemas distintos, verbais e não-verbais que se relacionam num processo constante, cria um espaço de transformação acompanhando a dinamicidade da própria cultura. Dentro desta perspectiva e usufruindo dos conceitos dos ecossistemas comunicacionais propomos um referencial teórico que comprove o caráter ecosistêmico das HQs. A pesquisa parte dos trabalhos já existentes e aponta como resultado a relação dos códigos que compõem a linguagem das HQs.

PALAVRAS-CHAVE: Ecossistemas Comunicacionais; Histórias em Quadrinhos; Comunicação; Cultura.

O Interesse pelos Ecossistemas Comunicacionais

A busca por compreender a origem e importância da comunicação nas relações sociais, políticas, econômicas, tecnológicas, organizacionais, ou seja, na própria cultura tem levado diversos pesquisadores da comunicação a recorrerem a outros campos do conhecimento para desenvolver uma teoria capaz de responder aos questionamentos que surgem diariamente.

Esse também é o principal interesse do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação (PPGCCOM) da Universidade Federal do Amazonas (UFAM) que tem como área de concentração os Ecossistemas Comunicacionais. Ao propor essa linha de pesquisa, o programa 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 formas isoladas. Nesse sentido, as investigações perpassam pela transdisciplinaridade e

¹ Trabalho apresentado no GP Produção Editorial do XII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Jornalista, mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação – UFAM e integrante do grupo de pesquisa Mediação – Grupo de Pesquisa em Semiótica da Comunicação. E-mail: aladias@gmail.com

convoca a todos que nele se inserem a estudar o objeto de pesquisa recorrendo a conceitos antes não abordados.

Encarando esse desafio, e a partir das informações que compõe nossa pesquisa de mestrado, desenvolvemos esse artigo que traz um olhar ecossistêmico sobre as histórias em quadrinhos. Antes de continuarmos nessa discussão, precisamos compreender como os estudos comunicacionais se relacionaram com os conceitos da ecologia e posteriormente, apresentar as histórias em quadrinhos 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. Jacob Johann von Uexküll, em 1909, emprega a noção de “*Umwelt*”, ou seja, a 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. E acrescenta, “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, novos conceitos foram surgindo e, as espécies de animais e plantas foram agrupadas por associações e por suas relações alimentares. Destacamos o conceito de “superorganismo” proposto pelo ecólogo norte-americano Frederic Clements, em 1916, utilizado para referir às comunidades vegetais. Todavia, Arthur Tansley, em 1936, ao rejeitar o conceito proposto por Clements apresentou o termo “ecossistema”, isto é, um sistema em que aborda não apenas os aspectos dos organismos vivos (vegetais e animais), levando 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. 31-32).

Correlativamente, vê-se que a partir dos estudos desenvolvidos, até então, no âmbito biológico, nos leva aos ecossistemas comunicacionais. Tendo como premissa a compreensão de que os processos comunicativos não podem ser encarados como algo isolado. É necessário portanto, ampliar o foco de visão para ambiente no qual está inserido o objeto, sendo que ambos (ambiente e objeto) co-relacionam entre si. Assim:

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)

Retomando a compreensão dos ecossistemas comunicacionais, podemos observar que antes de estabelecerem essa transdisciplinaridade, as pesquisas desenvolvidas na área da comunicação, enfatizavam principalmente os meios de tecnológicos, bem como os produtos midiáticos produzidos para serem consumidos em massa. Assim, os processos comunicativos eram visto de forma segmentada e dividida por especificações impedindo a compreensão do todo.

Mas, através da perspectiva ecossistêmica, somos estimulados a romper com esses métodos e técnicas. Ao apropriarmos do conceito da “*Umwelt*”, proposto por Uexküll (1909) e de “ecossistema” elaborado por Tansley (1936), chegamos a compreensão de que as histórias em quadrinhos se modificam de acordo com o ambiente gerado pela cultura.

Baseado nesses conceitos, definimos as histórias em quadrinhos como sendo ecossistêmica, pois a sua gênese é composta pela junção da linguagem visual e da linguagem escrita. Sendo a imagem considerada uma das mais antigas formas de comunicação humana e suas primeiras manifestações são datadas no período pré-histórico, onde os homens primitivos desenhavam nas cavernas, as sequências de ações desenvolvidas no seu cotidiano (a caça, as lutas). Assim, identificamos a linguagem visual e a linguagem escrita como sistemas. E é nessa relação de sistemas que chegamos ao conjunto de signos, isto é, a própria HQs como conhecemos. Mediante esta explanação, iremos a partir de agora discorrer sobre o processo de desenvolvermos das HQs, ou seja, a relação entre os diversos sistemas.

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 outros sistemas de 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 (GAIARSA, apud ANSELMO, 1975, p.).

Corroborando com a ideia, Eisner (1999) classifica as histórias em quadrinhos como intermediáticas, 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 esses definidos como sistemas de signos – para emitir uma mensagem através de vários meios (revistas, gibis, tiras, rádio, sites e blogs). Para dar continuidade ao tema, vamos nos atentar aos sistemas de 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.

Os Sistemas de Códigos que compõem a Linguagem das Histórias em Quadrinhos

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 sistemas de códigos organizados 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 pode ser assimilada por pessoas das mais distintas formações cultural e/ou educacional.

Muito mais que uma expressão artística, a linguagem das histórias em quadrinhos apresentam traços que são modelizados por outros sistemas de linguagens (pintura, cinema, literatura). Ao mesmo tempo, as HQs também modelizam outras formas midiáticas (a publicidade, o jornal, a TV, o designer). Estrutura semelhante aos sistemas biótico (vivos) e o não-biótico, apresentado por Kormondy (2002). Corroborando com esse pensamento, 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, *ibid.*, p. 13).

Podemos observar que as histórias em quadrinhos são compostas por no mínimo três sistemas, isto é, o visual, o sonoro e o movimento. Sendo que cada um desses sistemas são formados por outros subsistemas, que aqui chamaremos de códigos, que por sua vez também possuem outros sistemas, num movimento constante de inter-relações. Na tentativa de organizar o pensamento, desenvolvemos o diagrama abaixo (figura 1) que ilustra a relação entre os três principais sistemas que compõem as histórias em quadrinhos.

A ideia de que as histórias em quadrinhos são organizadas através de ecossistema comunicativo nos permite compreender, que esses três sistemas principais também são compostos por outros subsistemas. Como dito anteriormente, as histórias em quadrinhos tem como principal sistema a visualidade.

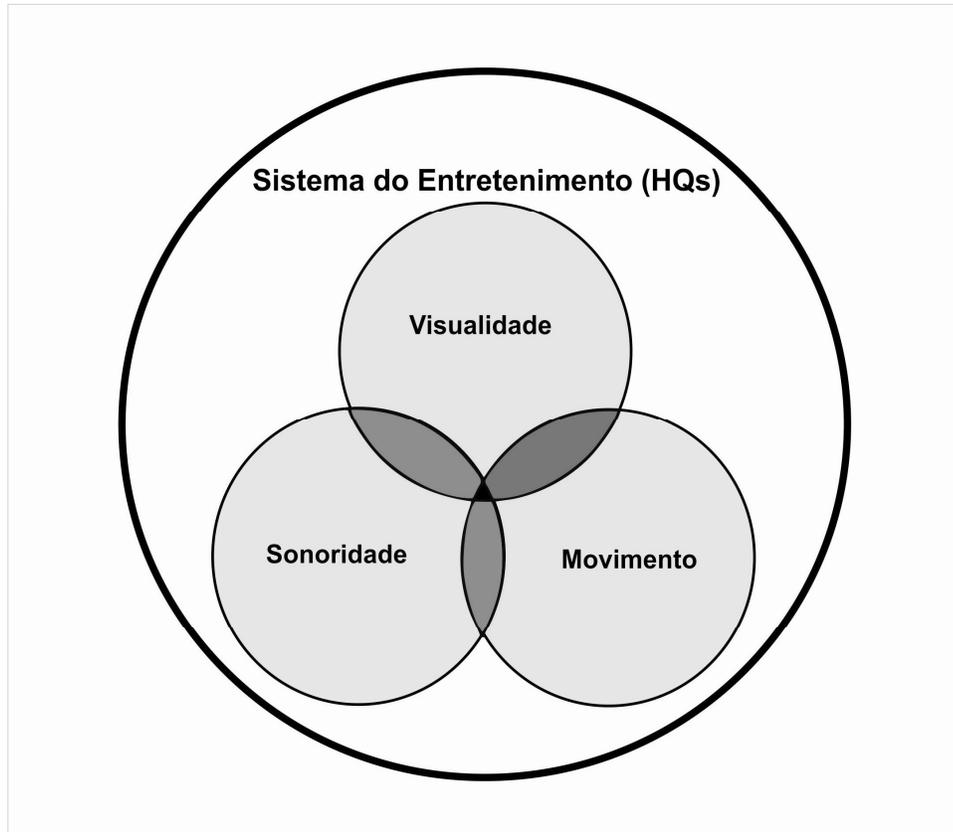


Figura 1. Semiose do Sistema do Entretenimento (HQs)

Neste sentido, a visualidade é o sistema de maior importância para o desenvolvimento da linguagem da HQs. É impossível compreendermos uma HQs se não as visualizarmos. Assim, o sistema visual é o sistema responsável pela interação dos demais sistemas presentes na linguagem da HQs. Todavia, cada sistema (sonoro, movimento e visual) tem a sua importância nesse ecossistema.

Se a visualidade, dentro desse ecossistema é o principal sistema de uma HQs é permite que os demais sistemas se manifestem no processo comunicativo. Assim, a sonoridade das histórias em quadrinhos é um sistema composto pelos subsistemas da oralidade e dos efeitos sonoros, que por sua vez, também são formados por outros sistemas (que nesse caso denominamos de códigos), sendo eles: escrita, balão, apêndice – para o sistema da oralidade, e as onomatopeias, metáforas visuais – para os efeitos sonoros. Feitos

essas divisões, a partir de agora iremos descrever como cada um desses sistemas se apresenta.

A oralidade nas histórias em quadrinhos se apresenta em 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 aos balões. Outra evidência são as filactérias, isto é, imagens que representava o papiro desenrolado onde era 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, assim Cruikshank apresentou a “linguagem dos muros”. (SMOLDEREN, apud SILVA, 2010, p.3).

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, ele passou 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; balão-pensamento; balão-cochicho; balão-berro; balão-unísono; balão-zero; balão-trêmulo; balão-vibrado; balão-de-linhas-quebradas; balão-glacial; balão-intercalados; balão-mudo; balão-duplo; balão-especial; balão de apêndice cortado; balão-sonho.

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

A oralidade nas histórias em quadrinhos se manifesta ainda, através da apêndice. Ligada diretamente ao balão, a apêndice é um recurso que direciona o balão a fala e/ou pensamento do personagem, fazendo a intermediação entre o verbal e o visual.

Assim como os balões, a apêndice adquire formatos diversificados: o tradicional com apenas uma apêndice (balão de pensamento ou fala); duas ou mais apêndices (balão-uníssonos); acompanhando o formato do balão (balão vibrante, por exemplo); apêndice cortada (o personagem fora da cena). Em raras exceções encontramos os balões sem apêndice, ou o inverso, apêndices sem balão, nesse caso o quadrinhista utiliza o balão-zero (balão sem contorno).

Além do balão e da apêndice, a oralidade nas histórias em quadrinhos é representada pela escrita. Aqui também observa variadas formas de letras que adquirem conotações distintas. Geralmente, as histórias em quadrinhos utilizam da letra de forma tradicional, o que gera um sentido “neutro”. Negrito, maiúscula, manuscrita e o formato são alguns recursos disponíveis, aos autores na hora de escrever uma história, para produzirem 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.

Ainda dentro da sonoridade temos os efeitos sonoros e observamos que 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. Apesar da ausência do suporte acústico e do movimento, as HQs possuem sonoridade e movimento, sendo que essas ações são manifestadas através dos códigos, isto é, a imagem gera o som e o movimento. “O ruído, nos quadrinhos, mais do que sonoro, é visual” (CIRNE, 1975, p. 23).

Nos quadrinhos, as onomatopeias trás o som através da escrita de palavras ou de ruídos que representa esse som. Ela se apresenta tanto dentro como fora do balão ou do quadro. Seu uso limita-se apenas a criatividade do quadrinhista, e na maioria das vezes, os

termos originam da língua inglesa. A convenção de algumas onomatopeias, como por exemplo: o boom, o bang, o ZZZ, se deu pela repetição das mesmas. Ao visualizarmos essas expressões – em qualquer outra linguagem ou suporte – imediatamente “ouvimos”, isto é, interpretamos em nossa mente o som que é transmitido.

Outro sistema que ganha destaque na estrutura da linguagem da HQs é o movimento, composto pelas narrativas sequenciadas que por sua vez co-existe através dos quadros e das linhas cinéticas. Assim, as histórias nas histórias em quadrinhos são narradas em sequências de imagens. Nesse caso, a cena é “definida” através do quadro. O 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 outras linguagens: pintura, fotografia e 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. Quando o requadro for modificado, ele ganha uma nova conotação e passa a designar uma recordação, um sonho etc.

Assim como no cinema e na fotografia, os quadros (*takes*) utilizados nas HQs são classificados como: plano geral, plano americano, plano médio, primeiro plano ou meio *close*, *close* e super *close*. Outro aspecto observado é angulação, ou seja, a posição em que o objeto é apresentado ao leitor; sendo elas: normal, “câmera alta” e “câmera baixa”. Todos esses recursos são fundamentais para estruturar e emitir a mensagem através da história em

quadrinho. O próprio intervalo existente entre um quadro e outro, gera a continuidade da narrativa. É nesse momento que o leitor tem a possibilidade imaginar e criar significados para completar o espaço vazio da história.

Além da origem e significado, o formato dos quadros nas histórias em quadrinhos acompanhou as transformações sociais – através de técnicas utilizadas no cinema, na publicidade e no jornalismo – como formas narrativas que incorporam as HQs, alterando não apenas a estrutura (códigos), mas principalmente os hábitos dos leitores. Silva (2010b) salienta que esses códigos se modificam de acordo com os novos suportes, isso reflete na estética das histórias em quadrinhos.

E o movimento nas HQs surge também através das metáforas visuais e das linhas cinéticas. Entende-se por metáfora visual 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.

As linhas cinéticas são traços próximos ao desenho que direciona ou indica a intensidade do movimento. Nesse código, a presença de formatos distintos também gera um significado. Quanto maior e sinuosa for a linha maior é a força e a complexidade empregada na cena. Os mangás são exemplos de utilização das linhas cinéticas. 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 forças nas HQs.

A partir dessa compreensão, elaboramos a figura 2 (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 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.

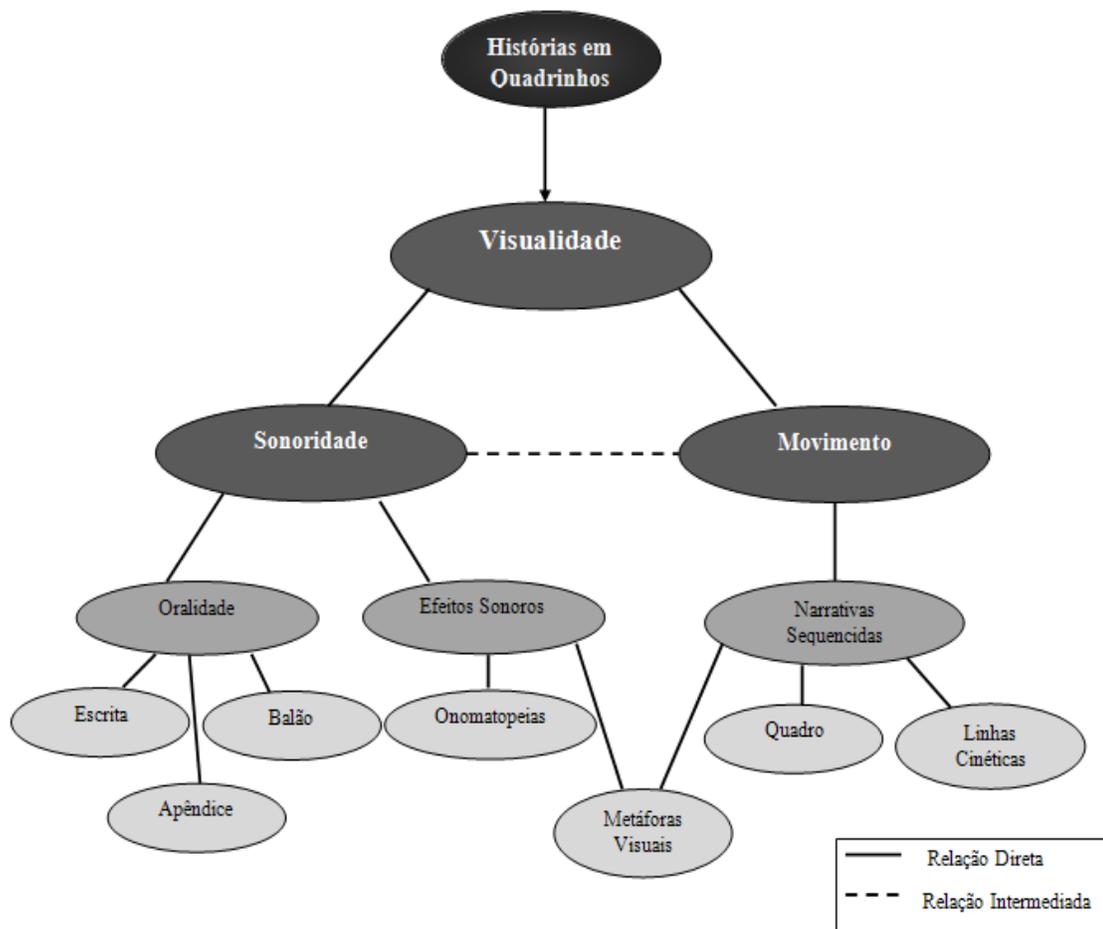


Figura 2. Ecosistema Comunicativo das Histórias em Quadrinhos

Considerações

Mediante os conceitos que envolvem estudos sobre os Ecossistemas Comunicacionais é possível compreender as relações existentes em qualquer fenômeno da comunicação é uma característica da própria cultura. Inserido nesse campo, as histórias em quadrinhos são compostas por sistemas heterogêneos, mas que através das conexões se completam, ou seja, são sistemas que trabalham em conjuntos para que possam cumprir sua função dentro do processo de comunicação. Contudo, a maioria das pesquisas sobre as histórias em quadrinhos busca compreender os impactos sociais e o valor que a mesma tem na cultura. O presente artigo teve por objetivo estudar as HQs e seus distintos sistemas de códigos que compõe a linguagem das histórias em quadrinhos.

Embora nosso foco seja a relação entre os sistemas que fundamentam as HQs, queremos destacar ainda que as histórias em quadrinhos do século XXI evoluem e interage com frequência com os demais meios midiáticos (TV, impresso, cinema, fotografia, publicidade e 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.

Essa relação tende a se intensificar com a evolução tecnológica, onde 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.

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

- ANSELMO, Zilda Augusta. **Histórias em Quadrinhos**. Rio de Janeiro, Vozes, 1975.
- CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara. Uma Abordagem Midiológica das Histórias em Quadrinhos. In **As Histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática**. São Paulo, Intercom-Unesp/Proex, 1997. Pág.144 - 155.
- CARLO, Ivan. **O Roteiro nas Histórias em Quadrinhos**. Recife, GT-Humor e Quadrinhos, Intercom, 1998
- CIRNE, Moacy. **Bum! a Explosão Criativa dos Quadrinhos**. São Paulo: Editora Vozes, 2ª edição, 1975.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 3ª edição, 1999.
- FILHO, João Gomes. **Gestalt do Objeto Sistema de Leitura Visual da Forma**. Editora Escrituras, 2000.
- KORMONDY et al., **Ecologia Humana**. Tradução Max Blum. São Paulo: Atheneu Editora, 2002.
- MENDO, Anselmo Gimenez. **História em Quadrinhos: impresso vs web**. São Paulo: Editora UNESP, 2008.
- MOYA, Álvaro de. **História das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 2ª edição, 1996.
- PEREIRA, Mirna Feitoza. Ecossistemas comunicacionais: uma definição conceitual. In: Maria Ataíde Malcher; Netília Silva dos Anjos Seixas; Regina Lúcia Alves de Lima; Otacílio Amaral Filho. (Org.). **Comunicação Midiatizada na e da Amazônia**. Série Comunicação, Cultura e Amazônia. Belém: Fadesp, 2011, v. 2, p.
- RAMOS, Paulo. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Editora Contexto, 2009.
- SANTOS, Roberto Elísio dos. **Para Rerler os Quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise de HQs**. São Paulo: Paulinas, 2002.
- _____. **Mutações da Cultura Midiática**. São Paulo: Editora Paulinas, 2009.
- SILVA, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe. **O Quadro nos Quadrinhos**. Rio de Janeiro: Editora Multifoco, 2010.
- _____. **Balão das histórias em quadrinhos: origens, relações e aplicações**. Anais do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom, Caxias do Sul, RS, 2010.
- UEXÜLL, Thure Von. **A Teoria da Umwelt de Jakob Von Uexküll**. In: Galáxia, nº 7. 2004

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.

_____. 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.