

# HISTÓRIA EM QUADRINHOS E CINEMA: MEIOS CADA VEZ MAIS PRÓXIMOS NO AMBIENTE DIGITAL

Márcia Schmidt Veronezi Cappellari\*

## Resumo

A sequência é o principal fator de ligação entre duas das mais apaixonantes formas de comunicação de todos os tempos: o cinema e as histórias em quadrinhos. O surgimento da internet e as possibilidades que o meio dispõe estão proporcionando uma aproximação cada vez maior entre ambos. Os *cybercomics* estão ganhando som e movimento, rompendo barreiras com o que antes havia sido produzido analogicamente em histórias em quadrinhos. Desse modo, definir o que ainda é desenho seriado e o que é cinema no mundo digital pode acabar se tornando apenas uma questão de ponto de vista

## Palavras-chave

História em quadrinhos - Arte Sequencial - Internet

## Abstract

The sequence is the main factor that links two of lovely modes of communication of all times: movie theater and comic stories. The emergence of Internet and this media possibilities are providing an approach each bigger between both things. Cybercomics is gaining sound and movement, breaching barriers with what had make when they had been produced analogicalally. In this manner, to define what stills like seriate drawing and what is cinema in the digital world could become only a question of point of view.

## Key Words

Comic Books - Sequential Art - Internet

A arte sequencial possui diversas formas de expressão. Está presente na pintura, no cinema e nos quadrinhos. É caracterizada pela disposição de duas ou mais imagens de forma a narrar uma história. Essa composição estrutural é a principal semelhança entre dois dos mais populares meios de comunicação.

Originários desse princípio semelhante, o cinema e as histórias em quadrinhos conquistam espectadores e leitores com a exibição de um movimento aparente. Em ambos os meios, não há ação que seja reproduzida tal qual a realidade. O que existe são quadros estáticos através dos quais o olho humano realiza uma transição, provocando uma sensação de movimento. No caso dos quadrinhos, esta continuidade é visível, e feita através da leitura. No cinema, o projetor é que realiza este papel, de modo a não deixar a platéia perceber onde termina um quadro e onde começa o outro.

Jacques Aumont (1993, p. 47) diz que uma série de teorias tenta explicar tal fenômeno

de movimento aparente. Para ele, contudo, a mais adotada é uma que atribui essa sensação à presença no sistema visual de detectores de movimento capazes de codificar os sinais que afetam pontos vizinhos na retina. O olho humano pode não perceber a transição de imagens bastante semelhantes, mas é capaz de notar qualquer coisa de diferente que apareça quebrando uma sequência. Aumont (1993, p. 51) explica que “trata-se de uma perfeita ilusão que repousa sobre as características inatas de nosso sistema visual”.

O cinema utiliza imagens imóveis, projetadas em uma tela com certa cadência regular, e separadas por faixas pretas resultantes da ocultação da objetiva do projetor por uma paleta rotativa, quando da passagem da película de um fotograma para o seguinte. Ou seja, ao espectador de cinema é proposto um estímulo luminoso descontínuo, que dá uma impressão de continuidade (Aumont, 1993, p. 51).

### CINEMA E QUADRINHOS NOS TEMPOS ANALÓGICOS

Parecidos na estrutura, os dois meios são bastante diferentes no que se refere à recepção. Os quadrinhos passam uma mensagem ao posicionar quadro a quadro uma determinada situação. Já na tela grande, a exibição também é feita através de imagens fixas e sequenciais, mas cada ação, por mais simples que seja, necessita de uma centena de fotogramas para ser representada.

Uma página de história em quadrinhos pode ser lida por partes ou toda de uma vez. A percepção é feita com base na imaginação. A partir dela, o leitor é capaz de assistir a uma determinada narrativa. O artista cria um roteiro que será contado através de desenhos e textos que representam uma situação de modo a fazer com que uma história seja criada. Caso este trabalho seja bem feito, quem olha os gibis processa em seu cérebro as ações das personagens.

No cinema, o enredo também é contado quadro a quadro, mas não depende apenas de um processo de conexão do espectador para ser entendido. Cada fotograma representa a parte ínfima de uma ação. Isoladamente, ele não representa nenhuma história. Entretanto, precedido e prosseguido por outros, compõe uma animação. Esta sequência de fatos que serão trabalhados no filme é definida por um roteiro montado de forma que quem assiste à trama possa compreender a história sem ter que imaginar cada ação ou barulho.

A imaginação no cinema está nas imagens, mas tem também outro papel que, por sua vez, é exercido pelo conteúdo do filme, o de fazer conhecer, viajar em outras realidades do mundo verdadeiro ou da ficção. Morin (1972) explica que são estas imagens que levam a esse exercício do imaginário. Em *As Estrelas: Mito e Sedução no Cinema*, ele diz que:

As coisas e pessoas do universo da tela são imagens, duplos. O ator desdobra-se no seu papel de herói. A projeção do espectador no herói corresponde a um movimento de duplicação. Esse desdobramento [...] favorece a formação do mito. [...]. Para além da imagem, projeções míticas se fixam numa pessoa concreta e carnal: a estrela (Morin, 1972, p. 67).

Além da sequência, o que as duas artes têm em comum é o fato de terem na imagem seu mais forte atrativo. Isso se justifica no fascínio que a representação visual sempre exerceu sobre

a humanidade. As imagens são condutoras da nossa vida diária. São elas que, digamos, dão mais graça ao dia a dia. Já não pretendem apenas representar, se assumem como simulacros que agem como “vetos de contemplação, de comunhão com os outros” (Maffesoli, 1995, p. 91).

Flusser (1998, p. 27) diz que a representação imagística foi a primeira a ocorrer na história da humanidade. Foi neste momento que o homem deixou de lado o contato direto com o mundo real para ser intermediado pelas formas simbólicas. Mais tarde, a escrita e a tecnologia consolidaram de vez esta tendência. Nem sempre, porém, foi assim. Na primeira metade do século XX, em que a modernidade ainda era o paradigma dominante de influência, a imagem era vista com desconfiança. Talvez porque novas tecnologias estivessem surgindo e mostrando que cada vez mais a realidade poderia ser simulada quase à perfeição no cinema e na televisão. Assim, muita gente não acreditou quando o homem pisou à lua em 1969. A idéia até é bastante coerente, caso se considere que um ano antes Stanley Kubrick apresentava ao mundo *2001 – Uma Odisséia no Espaço*, película de efeitos especiais assustadoramente críveis.

A emergência da Pós-Modernidade, principalmente a partir dos anos 50, modificou esta situação. A imagem deixou de ser vilã, para se tornar diva das comunicações. O fascínio que ela exerce em nossos dias é tanto que algumas pessoas arriscam dizer que estamos “na era das imagens”. Esta afirmação, no entanto, é exagerada. As representações gráficas estão presentes na vida do homem desde o princípio da humanidade, logo, não é de hoje que a imagem exerce seu poder sobre as pessoas.

Transportando-se estes conceitos para o cinema e as histórias em quadrinhos é possível perceber que a diferença entre a Modernidade e a Pós-Modernidade em ambos começa pelo princípio moral. Enquanto naquela o foco principal era nos heróis retos de caráter, no tempo do pós-industrial os personagens são mais humanos, com características boas e ruins, tal qual pessoas normais. Antes, as narrativas tinham de ter um papel quase educativo, no qual se deveria ensinar o que é bom e o que é mau. Agora, se tem noção de que este dualismo é relativo e que um personagem pode ter as duas características em seu comportamento.

[...] pode-se dizer que esse amoralismo é

---

próprio de toda imagem, que não procura o que deve ser em geral, mas descreve o que se vê aqui e agora, e por isso não se envolve com modelos a imitar ou idéias a realizar, a seguir ou a aplicar. [...] a imagem é uma forma que seduz, que atrai, e que, portanto, não tem de fazer qualquer injunção moral (Maffesoli, 1995, p. 98).

No que tange ao leitor de quadrinhos a principal diferença percebida na pós-modernidade é que ele está apreciando menos a aventura, buscando temas mais reflexivos e abstratos. As histórias começam a ter, agora, total independência em relação a tudo o que já havia sido feito, tanto no sentido de negação, quanto no de incorporação. Por isso, hoje personagens podem morrer e reaparecer diversas vezes sem que seja preciso dar uma explicação para isso. Eles também podem ser desonestos, sombrios, ou fracassados. O prazer de ler passa agora pela multiplicidade das histórias, pela capacidade de estar sempre em transformação. Seja pela ironia e bom humor, seja pela incitação da libido, seja pela nova atitude do (anti) herói, as *comic strips* do pós-industrial encontraram uma maneira de adentrar no imaginário dos leitores levando a eles seres falíveis, tão humanos quanto eles.

De acordo com Morin (1972), foi a melhoria das condições de vida propiciadas no século XX – principalmente no sentido trabalhista – que permitiu o surgimento em cada indivíduo do desejo de viver sua vida, ter os seus próprios sonhos. Essa mudança de postura, precedida pelo culto aos ídolos (heróis), foi o que promoveu uma transformação nos tipos divinizados. Diz ele:

Uma vez que as necessidades de assimilação afetiva se dirigem em primeiro lugar aos heróis dos filmes [e também dos quadrinhos], as estrelas foram o primeiro objeto desta transformação. Certamente os heróis continuam heróis, isto é, modelos e mediadores. Mas, combinando cada vez mais intimamente, e de forma variada, o excepcional e o habitual, o ideal e o cotidiano, eles passam a oferecer a identificação de pontos de apoio mais realistas (Morin, 1972, p. 13).

A queda da pseudo-moralidade e da pseudo-revolta contra tudo o que já havia sido feito representou a libertação da imaginação.

Especialmente os quadrinhos e as produções cinematográficas ficaram mais ricos com estas novas possibilidades, que permitiram o fim da necessidade de um herói perfeito e do final feliz.

Com todas estas semelhanças em termos estruturais e de conteúdo é difícil se pensar em como as histórias desenhadas podem ficar ainda mais parecidas com as imagens da tela grande. No entanto, na rede mundial de computadores algumas inovações contribuem para reforçar este namoro. A similaridade digital se dá com relação aos filmes de animação, visto que são compostos por desenhos em seqüência, no mesmo princípio dos quadrinhos. Rudolf Arnheim (*in* Aumont, 1993), reconhece a ligação entre tais formas de arte. Ele considera, porém, que

[...] não se deve confundir seqüencialidade e mobilidade: há imagens seqüenciais embora imóveis e obras móveis que não são verdadeiramente seqüenciais. ‘É essa constatação que às vezes levou alguns autores a considerarem que os procedimentos narrativos próprios ao cinema (a articulação de dois níveis narrativos, o do plano e o da seqüência de planos) eram apenas a retomada e o prolongamento de procedimentos narrativos existentes desde sempre nas outras artes. Essa observação não é falsa, mas é pena que tenha sido enunciada quase sempre de forma inversa: as outras artes teriam sido mera prefiguração do cinema, um “pré-cinema”’ (Arnheim, 1954, *in* Aumont, 1993, p. 246).

As novas possibilidades desenvolvidas com a internet fizeram com que os artistas cibernéticos de histórias desenhadas utilizassem outros atributos na composição de seus trabalhos disponíveis na rede. Muitas destas tiras são animadas e têm sons, tornando-se muito semelhantes a pequenos curta-metragens desenhados. Contudo, ainda podem ser consideradas quadrinhos por trazerem em sua estrutura características clássicas da forma de comunicação, como o uso de balões e a divisão estática quadro a quadro. É aí que se encaixa a pergunta: onde terminam os quadrinhos e onde começa o cinema nestas apresentações digitais? Para responder a esta questão é necessário analisar a composição de cada um destes meios de comunicação.

## CINEMA E QUADRINHOS NOS TEMPOS DIGITAIS

O cinema é formado por três matrizes linguísticas: sonora, visual e verbal. Se caracteriza pela exibição rápida de uma série de fotografias – ou desenhos – de modo a criar na tela um movimento aparente, simulando a realidade. É uma criação dos irmãos Lumière de 1895. Começou como registro de pequenas cenas do cotidiano e acabou tornando-se um meio predominantemente de ficção, embora documentações da vida real continuem ocorrendo. Iniciou preto-e-branco e mudo, ganhou som, cor e efeitos especiais. Na atualidade começa a ser feito e montado através de tecnologias digitais, como câmeras e computadores<sup>1</sup>.

Segundo Moya (1977), a origem da história em quadrinhos remonta à Pré-história, quando os primeiros homens começaram a representar situações de caça através de desenhos nas paredes das cavernas. Na Antiguidade, foi usada no Egito, nas pinturas de pirâmides e vasos, e no Império Romano, nos “noticiários” dados pelos “césares” aos seus súditos. Os quadrinhos propriamente ditos surgiram no auge da Modernidade, ao que se seguiu à Segunda Revolução Industrial. O momento era de imperialismo, guerras (mundiais e Fria) e desesperança.

Nesse contexto, se abriu uma lacuna no imaginário humano, ao que se necessitava de um divertido consolo no jornal diário, tão cheio de catástrofes e destruição. Assim, nasceram as tiras de heróis e super-heróis. Os primeiros eram do tipo bondoso, honesto, sempre disposto a ajudar; os outros, seres dotados de poderes sobre-humanos, capazes de acabar com todo o tipo de injustiça e “mal”.

Através da leitura de Will Eisner (1989) é possível concluir que se convém chamar de história em quadrinhos a forma narrativa em que ilustrações e textos se complementam formando em um mesmo espaço uma trama que deve ser lida em conjunto dentro de certo enquadramento. Para ele, “as regências da arte [...] e as regências da literatura [...] superpõem-se mutuamente” (Eisner, 1989, p. 8). Tal forma de comunicação utiliza uma série de imagens repetitivas, de modo a formar um código de cumplicidade com o leitor. Mesmo quando não têm narração ou falas, os *comics* se utilizam dos recursos verbais – como palavras desenhadas – para contar determinada situação.

As histórias em quadrinhos comunicam

numa “linguagem” que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. Pode-se esperar dos leitores modernos [sic] uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação do texto. A história em quadrinhos pode ser chamada “leitura” num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo (Eisner, 1989, p. 7).

É inquestionável, contudo, a supremacia da imagem sobre as palavras nas histórias em quadrinhos. Sem os desenhos, seria apenas mais uma forma de narrativa em prosa, semelhante a outras existentes. Essa marca registrada do meio, a ilustração, não pode ser feita de qualquer jeito. Por mais abstrata ou perfeccionista que seja, esta imagem precisa remeter ao imaginário do leitor, a fim de que ele entenda exatamente aquilo que se pretende passar, como noções de movimento e emoções das personagens.

Outro elemento estrutural das historietas é, ainda segundo Eisner (1989), o *timing* narrativo. O tempo – quantidade de quadrinhos que demonstram uma determinada ação – é essencial para explorar a emoção na leitura em sequência. Uma das características mais marcantes desta forma de comunicação, contudo, é a escrita em balões. Inicialmente, ela teve a função de separar a fala do desenho para marcar bem sua função de diálogo. Depois, com os contornos diversos o recurso passou a servir para identificar diferentes formas de expressão. Por exemplo, um balão com linha contínua se refere a uma fala, o em formato de nuvem é um pensamento e o tremido revela um som de rádio ou telefone.

Com o advento da internet, muitas tiras passaram a ser feitas por computador para serem lidas em rede. Foi no ciberespaço que alguns artistas começaram a ousar na composição delas, hibridando características fundamentais dos quadrinhos com ferramentas de outros meios. Dessa forma sons e algumas animações passaram a fazer parte destas narrativas, mudando o modo de se enxergar as histórias em quadrinhos.

Hoje vivemos no [imaginário] da tela, da interface e do redobrimento, da contigüidade e da rede. Todas as nossas máquinas são telas, e a interatividade dos homens transformou-se na das telas. Nada do que se inscreve nas telas é feito para ser decifrado em profundidade, mas sim para

---

ser explorado instantaneamente, numa abreação imediata ao sentido, num curto-circuito dos pólos da representação. [...] A leitura de uma tela é completamente diferente da do olhar. É uma exploração digital, em que o olho circula segundo uma linha constante. A relação com o interlocutor na comunicação é da mesma ordem: tátil e exploratória. [...] Todo o paradigma da sensibilidade mudou [...] A tela é virtual, logo, intransponível. Por isso ela se presta a essa forma abstrata, definitivamente abstrata, que é a comunicação (Baudrillard, 1997, p. 62-63).

Sedutores no papel – conforme explicita Cirne em *Quadrinhos, Sedução e Paixão* (2001) – os quadrinhos podem ser ainda mais fascinantes na internet, onde, auxiliados por outras tecnologias ganham contornos estéticos inusitados. Na rede, além de cores e roteiros, pode-se combinar som e movimento para animar os quadros, utilizando outros sentidos do leitor além da visão. Com isso, as histórias podem ser perpassadas ao espectador de forma mais eficaz, pois os apetrechos não transformam, mas ressaltam elementos essenciais da arte seqüencial. As cores ficam mais vibrantes com as múltiplas possibilidades do computador, a fonte (letra) dos textos ganha uma gama de opções imensa, não precisando necessariamente copiar a escrita manual. O desenhar fica mais fácil, proporcionando que pessoas sem muita habilidade com canetas, mas grande talento no mouse possam fazer impressionantes criações. O ciberuniverso de imagens das *bandes dessinées* inclui desde o clássico até formas psicodélicas.

A semelhança dos quadrinhos cibernéticos é com o princípio da imagem em movimento. Enquanto em seu formato analógico, as historietas narram aventuras que podem ser vistas, mas o leitor não vê o movimento propriamente dito. Ele é induzido a imaginar tal situação. No meio digital, em muitas histórias a ação realmente ocorre, sendo possível vislumbrá-la, tal qual em um filme.

Ao contrário do que acontece no cinema, no entanto, a animação das histórias em quadrinhos da *web* nem sempre é contínua. Em algumas delas, o leitor é convidado a assistir a uma ação e, depois, precisa apertar um botão para seguir adiante. Mas este é apenas um tipo de formato que pode ser visto na rede. Existem histórias interativas, cujo final é o leitor quem escolhe, tramas em formato “gif”, que ficam oscilando entre uma “cena” e

outra, além do formato convencional.

Por vezes, esta animação é, realmente, contínua, como num filme. A presença de balões com falas e a forma como a história é desenhada, porém, insinuam que se trata de quadrinhos, mesmo que os ditos “quadrinhos” não apareçam. Esta é uma consequência da entrada do meio na *web*, pois como afirma Negroponte (1995, p. 48), “ser digital é optar por ser independente [dos] padrões confiantes”.

A atração no mundo digital se dá exatamente por esta variedade de exemplares disponíveis na quase infinita rede. Pré-modernas, modernas e pós-modernas, as narrativas lá disponíveis agradam os mais diversos espectadores. Há heróis, anti-heróis, histórias com moral, tramas pervertidas, desenhos detalhistas e garranchos informais. A maior parte do que já foi feito e coisas que nunca antes se havia visto em quadrinhos dividem espaço neste mar de Pós-Modernidade eletrônica.

O que está em discussão aqui, entretanto, não é se o que se vê é parte de um meio ou de outro, mas a queda de barreiras entre as duas formas de comunicação. A “antiga” – ou moderna – divisão entre mídias quentes e mídias frias, usada para qualificar veículos de recepção pessoal ou coletiva, não faz mais sentido. A internet híbrida os diversos formatos de mídia permitindo contato individual e grupal simultaneamente. Este é o reflexo de uma forte tendência que se evidencia nos tempos pós-modernos. A condição em que vivemos clama pela multiplicidade em todas as formas de interação social. Desse modo, não é de se admirar que a rede, o mais pós-moderno de todos os meios, venha a unificar diversas formas de comunicação.

[...] o declínio do individualismo [é] que da forma à pós-modernidade social. Para dar conta das relações sociais contemporâneas, não podemos falar mais a partir de uma perspectiva individualista, contratual, a partir de uma estrutura mecânica que marcou a modernidade. Pelo contrário, devemos estar atentos aos múltiplos papéis dos sujeitos sociais (Lemos, 2002, p. 71).

Para o internauta, pouco importa do que se trata aquilo que ele vê. O relevante é a diversão resultante desta multiplicidade, que torna ainda mais divertida uma forma de comunicação já consagrada. Com um toque de narrativa

cinematográfica, as histórias têm uma nova revolução, capaz de torná-las ainda mais atuais e interessantes para seu público cativo.

É importante ressaltar, contudo, que a incorporação dos quadrinhos na Internet não interfere em nada na forma tradicional deste meio. As histórias em revistas continuam tendo o mesmo êxito que tinham antes do advento da *web*, assim como ocorre no cinema. As novas tecnologias criam possibilidades, mas são incapazes de excluir aquilo que já havia sido feito.

A aproximação entre cinema e quadrinhos na cibercultura é uma decorrência natural da rede mundial de computadores. A rede, que une em seu interior um pouco de tudo o que já se havia feito em comunicação, comporta possibilidades ainda incontáveis que permitem tanto a utilização comum das velhas formas de troca de informação quanto à realização de experiências de transição entre as diversas mídias. No que tange às imagens, um meio que conjuga fotografias, desenhos, arte, televisão e animações, possui probabilidades infinitas de conjugação. Wolton (2003) confirma:

[...] as novas tecnologias encorajam a capacidade de criação. Existe na realidade um imaginário, e uma criação ligada à Net, que retoma um pouco a cultura dos quadrinhos, as imagens da televisão, a velocidade, as grafites e se interessa em descobrir uma outra escrita. A Internet [...] relança um imaginário, uma procura de estilos e de forma que exprimem a [pós] modernidade (Wolton, 2003, p. 87).

Na constante inclusão da Pós-Modernidade, o velho é a raiz de tudo o que surge de novo. A hibridação é uma das características mais em voga na atualidade, especialmente no que se refere às novas tecnologias. Assim, talvez não se deva questionar se boa parte dos *cibercomics* são quadrinhos ou são cinema. Possivelmente sejam algo novo, uma mistura, capaz de seduzir os leitores-espectadores com atributos das duas mídias.

## NOTAS

\* Doutora em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUCRS. E-mail: marciasv1980@gmail.com

<sup>1</sup> Como este artigo versa sobre as histórias em quadrinhos,

não nos ateremos em muitos detalhes à história do cinema.

## REFERÊNCIAS

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

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

\_\_\_\_\_. **Tela Total**: mito-ironias da era do virtual e da imagem. Porto Alegre: Sulina, 1997.

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, Sedução e Paixão**. Petrópolis: Vozes, 2001.

COELHO NETTO, José Teixeira. **Moderno Pós Moderno**. São Paulo: Iluminuras, 1995.

DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. **Para Ler o Pato Donald**: comunicação de massa e colonialismo. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

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, Jürgen. **Pensamento Pós-metafísico**. Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro, 1990.

HARVEY, David. **A Condição Pós-Moderna**: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. São Paulo: Loyola, 1993.

LEMONS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

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.

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

\_\_\_\_\_. **História da História em Quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

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

NEGROPONTE, Nicholas. **A Vida Digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

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.

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