

## XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017

### GT-3 – Mediação, Circulação e Apropriação da Informação

#### HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA INTERNET COMO FONTES DE INFORMAÇÃO

Carolina Ito Messias (Universidade de São Paulo – USP)

Giulia Crippa (Universidade de São Paulo - USP)

#### COMICS ON THE INTERNET AS SOURCES OF INFORMATION

##### Modalidade de Apresentação: Pôster

**Resumo:** As histórias em quadrinhos (HQs) fazem parte de acervos, bibliotecas e gibitecas, instituições capazes de legitimá-las enquanto fontes de informação. Com a tecnologia digital as HQs são incorporadas ao ambiente online, com divulgação em diversos blogs, websites e grupos nas redes sociais. Uma fonte de informação, no contexto da era digital, tem seu caráter material e institucional relativizado, o que não exclui o caráter social, público e político, capaz de transformar a realidade. O objetivo do trabalho é lançar reflexões sobre as histórias em quadrinhos enquanto fontes de informação e que mudanças operam no modo de circulação quando inseridas no espaço virtual. Um dos caminhos encontrados para tentar compreender essas mudanças é analisar as mediações das HQs publicadas online trazendo o exemplo do website Lady's Comics, que reúne produções de quadrinhos feitos por mulheres. O projeto, idealizado por um coletivo de Belo Horizonte (MG), tem como objetivo divulgar a produção feminina atual, resgatar histórias de artistas do passado e abordar temas e histórias consideradas marginais, em comparação ao mercado *mainstream* de HQs. Considerando os processos de mediação, nos quais as histórias em quadrinhos online estão envolvidas, concluímos que é possível considerá-las como fontes de informação, sob a perspectiva de que outras variáveis operam no modo como são estabilizadas e legitimadas.

**Palavras-Chave:** quadrinhos; informação; internet.

**Abstract:** The comics are part of collections, libraries and “gibitecas”, institutions capable of legitimizing them as sources of information. With digital technology the comics are incorporated into the online environment, with dissemination on various blogs, websites and groups in social networks. A source of information, in the context of the digital age, has its material and institutional character relativized, which does not exclude the social, public and political character, capable of transforming reality. The purpose of the paper is to throw reflections on comics as sources of information and what changes operate in the mode of circulation when inserted virtual space. One of the ways to try to understand these changes is to analyze the mediation of the comics published online by taking the example of the Lady's Comics website, which brings together comic productions made by women. The project, designed by a collective from Belo Horizonte (MG, Brazil), aims to publicize current female production, rescue stories from past artists and discuss issues and stories considered marginal, compared to the mainstream market of comics. Considering the mediation processes in which online comics are involved, we conclude that they can be considered as sources of information, from the perspective that other variables operate in the way they are stabilized and legitimized.

**Keywords:** comics; information; internet.

## 1 INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos (HQs) ocupam espaço no mercado editorial e, ao longo das últimas décadas adquiriram o status de “9ª Arte”. No meio acadêmico brasileiro, os estudos sobre a linguagem dos quadrinhos ganharam força a partir da década de 1960, com o trabalho de pioneiros que se dedicaram a desmistificar os argumentos de que são produtos da cultura de massa, que servem apenas ao entretenimento ou que são destinados somente ao público infantil.

Na literatura da área de Ciência da Informação é possível encontrar estudos que consideram as HQs impressas como fontes de informação. Elas podem compor acervos de bibliotecas, gibitecas e servir como documentos que dialogam com os contextos sociais e políticos em que foram produzidas, embora haja pouca familiarização dos profissionais da área com a leitura de quadrinhos (VERGUEIRO, 2005).

Com a popularização do computador pessoal e da internet, a partir da década de 1980, novos suportes passaram a compor o universo das publicações de histórias em quadrinhos, sobretudo, por meio da publicação em sites, blogs e redes sociais, em um ambiente marcado por uma aparente desmaterialização da informação. A questão levantada neste trabalho é a seguinte: as HQs disponibilizadas na internet também podem ser consideradas fontes de informação?

Na tentativa de responder a essa questão, é preciso considerar que o próprio conceito de informação carrega significados versáteis, que variam conforme a área do conhecimento em que são aplicados. Também cabe discutir a importância da materialidade da informação em contraponto à sua aparente imaterialidade nas redes digitais, a partir da abordagem de Frohman (2008). Na tentativa de compreender as novas formas de estabilização e legitimação da informação digitalizada, discutiremos o conceito de mediações, sob a perspectiva de Davallon (2003), que oferece aporte para que as histórias em quadrinhos sejam consideradas fontes que podem fazer parte dos fluxos de conhecimento.

O objetivo do trabalho é lançar reflexões sobre as histórias em quadrinhos enquanto fontes de informação e que mudanças operam no modo de circulação quando inseridas espaço virtual. Um dos caminhos encontrados para tentar compreender essas mudanças é analisar as mediações das HQs publicadas online trazendo o exemplo do website Lady’s Comics, que reúne produções de quadrinhos feitos por mulheres. A análise de conteúdo do

site e de sua respectiva página no Facebook ajudará a compreender como ocorrem as mediações de informação sobre o universo dos quadrinhos feitos por mulheres.

## **2 DESENVOLVIMENTO**

A palavra “informação” carrega um conceito versátil, apropriado por diversas áreas do conhecimento. As mudanças culturais e tecnológicas que ocorreram durante o século XX foram acompanhadas de discussões sobre o conceito de informação, o que se tornou ainda mais complexo com a popularização da tecnologia digital. A Ciência da Informação foi influenciada por essas discussões, pois, a documentação, que antes era considerada o foco de interesse da área, passou a incorporar a ideia de informação e seus processos de produção, circulação e recuperação (CAPURRO e HJORLAND, 2007).

O desenvolvimento de correntes teóricas ligadas a aspectos cognitivos e suas aplicações no âmbito da informática provocaram essa mudança, embora Capurro e Hjørland (2007) considerem que essa substituição sirva mais aos interesses da área de computação do que da Ciência da Informação. Desse modo, o autor compreende que “não deveríamos considerar o conceito de informação isoladamente, mas vê-lo em relação a outros conceitos como, por exemplo, documentos e mídia” (CAPURRO; HJORLAND, 2007, p. 193).

Para falar em informação, no âmbito da Ciência da Informação, é preciso considerar o aspecto documental, que foi abordado sob diversas perspectivas. Como sintetiza Buckland (1997), o conceito de documento já foi abordado sob o aspecto funcionalista, de evidência organizada, pelo aspecto da cultura material e semiótico. Na era da documentação digital, essas abordagens precisam ser debatidas, já que a materialidade do documento já não funciona como fator de estabilização da informação.

Frohmann (2008) desenvolve estudos sob a perspectiva da informação em seu caráter social, público e político. O autor discute o que é a informação em meio ao avanço da tecnologia digital, considerando que o caráter material e institucional precisa ser debatido. A noção de materialidade é importante porque pode sinalizar o modo como os discursos são legitimados na sociedade.

A materialidade a qual o autor se refere não diz respeito à fisicalidade da informação, sobretudo porque os meios digitais desafiam a noção de que a informação é estável porque está presente em acervos e é legitimada pela institucionalidade. É preciso considerar novas formas de materialidade que não estão ligadas à existência no espaço e tempo. A ciência e as

instituições ainda são instâncias legitimadoras, no entanto, elas não operam apenas por meios institucionais tradicionais (como bibliotecas, museus e arquivos), mas também por meios tecnológicos (FROHMANN, 2008).

A desmaterialização – ou as novas formas de materialidade, como sugere Frohmann (2008) – afetam também os usos da informação. O conceito de mediações pode ser um caminho para compreender os possíveis processos de documentação na web e como a informação adquire estabilidade e legitimidade.

É evidente que as interações mediadas não surgiram com o advento das tecnologias digitais, mas, trocas culturais e simbólicas têm sido cada vez mais influenciadas por essas tecnologias, que permitem conectar pessoas em nível global.

O termo “mediação” é utilizado em diversas áreas do conhecimento e se aplica de maneira contextualizada, já que pode englobar realidades totalmente distintas. Davallon (2003) busca encontrar a definição e mediação que se aplica as áreas de Ciência da Informação e Comunicação, tratando, especificamente, da mediação cultural.

No senso comum, mediação é entendida como “ação de servir de intermediário ou de ser o que serve de intermediário” (DAVALLON, 2003, p.6), com o objetivo de se obter uma relação que possa produzir um consenso ou um estado desejável. No uso científico, o termo adquire uma abordagem mais ampla, sobretudo, quando está ligado à mediação cultural que envolve questões estéticas, artísticas, culturais e dos saberes compartilhados. Considerando o uso científico do termo mediação é possível observar a necessidade de pensá-lo além de um processo de interação, mas também, de transformação da realidade (DAVALLON, 2003).

## **2.1 HQs NA INTERNET**

Os quadrinhos ainda encontram certa resistência ao serem incorporados em unidades de informação, embora muitos preconceitos tenham sido superados. Os estudos acadêmicos sobre histórias em quadrinhos no Brasil, cujos pioneiros foram pesquisadores como Moacyr Cirne, Álvaro de Moya, Antonio Luiz Cagnin e Waldomiro Vergueiro, têm sido desenvolvidos com regularidade desde a década de 1960, o que contribui para o reconhecimento desse tipo de linguagem.

No início dos estudos sobre quadrinhos era comum associá-los a outros tipos de arte consideradas canônicas, como literatura, cinema e artes plásticas, na tentativa de que as HQs adquirissem legitimidade. Estudos de diversas áreas do conhecimento, sobretudo, da

semiótica, provaram que as combinações de recursos verbo-visuais dos quadrinhos formam narrativas únicas, não cabendo compará-los com outros modos de se fazer arte.

Em relação à inserção dos quadrinhos nas unidades de informação, Vergueiro (2005) observa que muitos profissionais, por não terem conhecimento sobre esse tipo de material, não sabem como classificar e disponibilizar ao público. Para suprir essa demanda, o autor oferece estudos para a área de Biblioteconomia e Ciência da Informação que servem como referência para os profissionais.

Oliveira (2014) menciona algumas iniciativas de incorporação e disseminação da produção de quadrinhos em acervos de bibliotecas, como é o caso da campanha de leitura lançada pela American Library Association, nos Estados Unidos, utilizando exemplos de super-heróis e obras em formato de graphic novels (que são edições fechadas cujo tratamento de arte e roteiro são mais elaborados e, em geral, são impressos em diversos formatos e com papel de melhor qualidade). No Brasil, vale destacar a iniciativa das “gibitecas”, que são acervos especializados em HQs, presentes em várias cidades do país. Para Nogueira (2007), as gibitecas e outros acervos que incorporam histórias em quadrinhos possuem função educativa, proporcionando integração escolar:

A leitura de gibis é uma atividade prazerosa e que aparentemente está dissociada das tarefas escolares. As HQ's são capazes de promover a interdisciplinaridade entre os diversos conteúdos curriculares, ajudam a promover a prática da leitura e aproximam as crianças de outros tipos de arte, como as artes plásticas, o teatro e a música, além, é claro, de serem importantes no processo de alfabetização (NOGUEIRA, 2007, p.175).

Os quadrinhos conquistaram espaço entre os estudos acadêmicos em diversas áreas do conhecimento, passaram a compor acervos de bibliotecas e gibitecas e o mercado editorial se preocupa com frequência em organizar antologias para deixar um legado às próximas gerações de leitores. Esse tipo de material pode ser considerado fonte de informação, à medida que “desperta, veicula uma cognição integral vinculada à leitura de mundo dos sujeitos” (OLIVEIRA, 2014, p.140).

Nos espaços institucionais, as HQs adquiriram relevância como objetos materiais que servem para compreender uma série de aspectos políticos e sociais de um contexto histórico.

Mas os quadrinhos publicados na internet possuem a mesma validade? Podem ser considerados fontes de informação?

Embora não exista uma solução rápida para o problema da documentação na web, compreender o desenvolvimento das mediações pode auxiliar a compreender de que modo a informação adquire estabilidade e legitimidade, considerando que a tecnologia digital demanda enxergar novos tipos de materialidade, que não estejam diretamente relacionadas à fisicalidade dos documentos, como propõe Frohmann (2008). Para Oliveira (2014, p.143) “situar as narrativas quadrinísticas como registro das formas de ver de pensar do mundo contemporâneo, traz para Ciência da Informação novas formas de se entender a informação e mediar os fluxos para se produzir conhecimento”.

Sites e grupos em redes sociais como o Facebook têm realizado um trabalho de mediação da produção de quadrinhos, reunindo trabalhos publicados na internet. Um exemplo de iniciativa de mediação no Brasil é feito pelo coletivo Lady's Comics, através de um site integrado aos perfis em redes sociais. O Lady's Comics é um site especializado na produção feminina de HQs e tem objetivos ligados à memória de trabalhos de mulheres que, historicamente, foram silenciados ou não adquiriram o mesmo status que as produções masculinas no mercado editorial.

**Figura 1. Cabeçalho do site Lady's Comics.**



Fonte: site [ladyscomics.com.br](http://ladyscomics.com.br).

Todo conteúdo produzido pelo coletivo está disponibilizado na internet, mas, é possível observar que as discussões sobre representatividade feminina nos quadrinhos ultrapassam o meio virtual, o que resultou na realização de dois eventos: o “1º Encontro Lady's Comics: transgredindo a representação feminina nos quadrinhos” (que ocorreu em 2014) e o “2º

Encontro Lady's Comics: a primeira viagem” (realizado em 2016). Ambos foram realizados em Belo Horizonte (MG) e reuniram autoras e leitoras brasileiras e da América Latina.

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Estudos indicam que as histórias em quadrinhos (sobretudo, impressas), inseridas nos espaços institucionais, são fontes de informação, servindo como documentos que motivam a circulação de conhecimento. Inclusive, são objetos utilizados nas práticas escolares, por possuírem uma linguagem acessível e lúdica para alunos em fase de alfabetização (NOGUEIRA, 2007).

Com a popularização da internet, os quadrinhos também migraram para sites, blogs e redes sociais. Se questionamos o caráter de fonte de informação das HQs nesse contexto, também é preciso questionar como essa informação é legitimada e que tipo de documentação pode ser aplicado nas mídias digitais.

Embora não exista uma solução rápida para o problema da documentação na web, compreender o desenvolvimento das mediações pode auxiliar a compreender de que modo a informação adquire estabilidade e legitimidade, considerando que a tecnologia digital demanda enxergar novos tipos de materialidade, que não estejam diretamente relacionadas à fisicalidade dos documentos.

Sites e grupos em redes sociais como o Facebook têm realizado um trabalho de mediação da produção de quadrinhos, reunindo trabalhos publicados na internet ou no meio impresso. Um exemplo de iniciativa de mediação no Brasil é feito pelo coletivo Lady's Comics, através de um site integrado aos perfis em redes sociais.

Esse tipo de material pode ser considerado fonte de informação, à medida que “desperta, veicula uma cognição integral vinculada à leitura de mundo dos sujeitos” (OLIVEIRA, 2014, p.140). No caso do trabalho desenvolvido sobre produção feminina de quadrinhos, esse despertar mobiliza ações também no off-line, por meio de eventos, como os Encontros Lady's Comics, que promove encontro entre leitoras e produtoras de quadrinhos. Na perspectiva de Davallon (2003), é possível observar que a mediação cultural realizada pela iniciativa é capaz promover interações e transformações da realidade, fazendo um contraponto à produção mainstream de HQs, que, ao longo das décadas, foi pouco permeável à atuação das mulheres.

## REFERÊNCIAS

BUCKLAND, Michael K. What is a “Document”? **Journal of the American Society for Information Science** (1986-1998), v. 48, n. 9, p. 804, Set. 1997. Disponível em: <<http://www.columbia.edu/cu/libraries/inside/units/bibcontrol/osmc/bucklandwhat.pdf>>. Acesso em: 5 set. 2017.

CAPURRO, Rafael, HJORLAND, Birger. O conceito de informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v.12, n.1, p.148-207, 2007. Disponível em: <<http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/view/54/47>>. Acesso em: 20 jul. 2017.

DAVALLON, Jean. A mediação: a comunicação em processo? Tradução: Maria Rosário Saraiva. **Médiatons & Médiateurs**, Paris, França. 2003. Disponível em: <<http://revistas.ua.pt/index.php/prismacom/article/viewFile/645/pdf>>. Acesso em: 25 jul. 2017.

FROHMANN, Bernd. O caráter social, material e público da informação. In: FUJITA, M.S.L.; MARTELETO, R.M.; LARA, M.L.G. (org). **A dimensão epistemológica da Ciência da Informação e suas interfaces técnicas, políticas e institucionais nos processos de produção, acesso e disseminação da informação**. São Paulo: Cultura Acadêmica/Marília: FUNDEPE, 2008. p.13-34.

NOGUEIRA, Natania. Gibiteca: ensino, criatividade e integração escolar. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO - EDUCARE - Saberes docentes, Curitiba, 7, 2007. **Anais Eletrônicos...** Curitiba: Champagnat, 2007. p. 174 186. Disponível em: <<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2007/anaisEvento/arquivos/CI-020-05.pdf>>. Acesso em: 7 set. 2017.

OLIVEIRA, Maria Jaciara de Azeredo. **As histórias em quadrinhos como fonte de informação: uma leitura de Fábulas no âmbito da Ciência da Informação**. 2014. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Universidade Federal Fluminense. Niterói, RJ, 2014. Disponível em: <[http://www.ci.uff.br/ppgci/arquivos/Dissert/2014/DISSERTA%C3%87%C3%83O\\_MARIA%20JACIARA%20DE%20AZEREDO%20OLIVEIRA.pdf](http://www.ci.uff.br/ppgci/arquivos/Dissert/2014/DISSERTA%C3%87%C3%83O_MARIA%20JACIARA%20DE%20AZEREDO%20OLIVEIRA.pdf)>. Acesso em: 21 jul. 2017.

VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. **DataGramaZero** - Revista de Ciência da Informação. v.6 n.2. abr/2005. Disponível em: <<http://www.brapci.ufpr.br/brapci/v/a/1585>>. Acesso em: 1 ago. 2017.