

As linguagens do entretenimento¹

PEREIRA, Mirna Feitoza; Jornalista e pesquisadora da semiose no espaço cultural. Atua como professora do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Amazonas, na graduação em Jornalismo e no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação. Publica artigos científicos e textos de divulgação em sua área, com destaque para *Mapa do jogo. A diversidade cultural dos games* (com Lúcia Santaella), ganhador do Prêmio Jabuti em 2009 | mirnafeitoza@gmail.com

resumo

Este artigo apresenta uma formulação conceitual voltada a auxiliar na exploração da dinâmica dos objetos culturais colocados em circulação pela indústria do entretenimento, tais como jogos eletrônicos, desenhos animados, filmes, *card games*, RPGs, seriados de TV, histórias em quadrinhos, entre outros. Denominado “linguagens do entretenimento”, o conceito refere-se a uma ampla esfera de comunicação da cultura, um espaço semiótico em que sistemas de signos baseados em diversas mídias estão em interação, colocando a cultura como um todo em movimento e reordenando as práticas humanas em razão de seu caráter de linguagem. O campo conceitual das linguagens do entretenimento dialoga com ideias propostas por Mikhail Bakhtin, Iúri Mikhailovich Lotman, Marshall McLuhan, Lucia Santaella, Irene Machado.

PALAVRAS-CHAVE: linguagens do entretenimento; cultura das mídias; semiosfera

abstract

This paper presents a theoretical formulation intending to assist the survey of the cultural dynamic of the forms broadcasted by the entertainment industry, such as electronic games, cartoons, movies, card games, RPGs, TV series, comics, and so on. Defined as “languages of entertainment”, the concept refers to a wide sphere of culture communication, a semiotic space in which sign systems based on different media interact, setting culture itself in motion and rearranging human practices characterized as language. The conceptual field of the languages of entertainment dialogs with ideas proposed by Mikhail Bakhtin, Iuri Mikhailovich Lotman, Marshall McLuhan, Lucia Santaella, Irene Machado.

¹ Uma primeira versão deste artigo foi apresentada no III Congresso Internacional da Associação Brasileira de Estudos Semióticos, em 2007.

KEYWORDS: *languages of entertainment; media culture; semiosphere*

introdução

O conceito ora apresentado surgiu como solução teórica para denominar formas culturais amplamente consideradas como mero entretenimento, consumo fácil, diversão, numa contraposição ao lugar que ocupam no senso comum em relação às formas ditas mais “elevadas” da cultura. Reconhecendo a polêmica que envolve tal noção, não hesitamos, não sem grandes dificuldades, em precisar nossa concepção partindo da ambivalência dos próprios objetos culturais assim denominados. Em nossa definição, as linguagens do entretenimento instituem um espaço cultural próprio, uma esfera de comunicação na qual as formas produzidas pela indústria do entretenimento se encontram em plena produção semiótica. Estamos falando da dinâmica cultural de jogos eletrônicos, desenhos animados, longas de animação, filmes de espetáculo, RPGs, *card games* e até mesmo livros de ficção cujas narrativas são identificadas com o mundo prosaico da diversão (como *Harry Potter* e *Senhor dos Anéis*) e não com a literatura.

Uma das características mais proeminentes das linguagens do entretenimento é que suas formas são baseadas em mídias e circulam por entre mídias: jogos eletrônicos tornam-se série de desenhos animados na TV, são lançados em *card games*, filmes de animação para o cinema que posteriormente saem em DVD com extras jamais vistos. Embora a movimentação de uma mídia a outra, via de regra, volte-se a atender as estratégias de marketing da indústria do entretenimento, por meio dela é possível observar as operações semióticas que ocorrem nesse processo.

Neste sentido *Matrix* funciona como exemplo fundamental. Ainda que a saga criada por Andy e Larry Wachowski tenha se tornado célebre no cinema, os nove curtas da série *Animatrix* exploram aspectos narrativos não explicitados nos filmes – como a gênese da matrix, o início do conflito entre homens e máquinas e a revolta dos robôs, temas desenvolvidos em *O Segundo Renascer: Partes 1 e 2*; os *bugs* do sistema, abordados em *Além da realidade*, e a visão do mundo fora da matrix, retratada em *O Recorde Mundial*. Isto com relação à exploração da narrativa. Do ponto de vista da modelização, *Animatrix* revela como os animes japoneses estão entre os sistemas de signos nucleares que estruturam os filmes.

Outro exemplo é *Sin City*, a série de *graphic novels* de Frank Miller que alcançou a forma de filme em 2005: os códigos utilizados nos quadrinhos – páginas em preto e branco, jogo de luz e sombra, planos e ângulos usados no enquadramento das cenas – estão na base da modelização do filme e de suas peças de divulgação (*trailers*, cartazes, *sites*, *game*). Já as cores primárias das capas das *graphic novels*, que raramente aparecem em suas páginas internas, ganharam força no filme.

No âmbito dessa intersecção entre mídias e linguagens é necessário dizer que tanto *Sin City* quanto *Matrix* revelam as insuficiências do termo

“adaptação” para denominar as mediações operadas entre linguagens. Seria mais adequado falar em tradução intersemiótica ou transmutação, conceito anunciado por Roman Jakobson para designar a interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais (JAKOBSON, 1970: 63-72) e que posteriormente foi desenvolvido por Julio Plaza (1987) como uma teoria para pensar as práticas artísticas baseadas em linguagens e meios tecnológicos diversificados. No contexto das mídias digitais, Jay David Bolter e Richard Grusin (1999) apresentam o conceito *remediation* para designar o processo por meio do qual “as novas mídias” se valem das “velhas mídias”, tomando estas de empréstimo e remodelando-as, de modo evidente ou não. Embora possa remeter a conceitos semióticos (como mediação ou tradução intersemiótica), tal processo não é realizado pelas mídias elas mesmas, mas pelos sistemas de signos que organizam suas linguagens. Por essa razão também não empregamos a conceituação de Bolter e Grusin.

linguagens do entretenimento e aprendizagem semiótica

Tirando proveito da confluência de sistemas de signos e mídias envolvidos nas linguagens do entretenimento, crianças desenvolvem estratégias semióticas que as auxiliam na interpretação da heterogeneidade de códigos com os quais lidam. Exemplos das soluções de que falamos são evidentes com *Yu-Gi-Oh!*, que se tornou popular no Brasil por meio do anime exibido na TV. A trama gira em torno do garoto Yugi Mutou e dos torneios de *card game* “Monstros de Duelo”, cujas disputas ocorrem em grandes arenas holográficas na qual jogadores lançam seus *cards* e dos quais surgem monstros e magias que os auxiliam na competição. *Yu-Gi-Oh!* envolve um jogo em que criaturas dotadas de poderes especiais duelam entre si. A vitória depende da habilidade do jogador na manipulação do sistema de signos do jogo. Isto implica conhecer as cartas dos monstros e seus poderes, as cartas mágicas, as cartas armadilhas, assim como ter a capacidade de solucionar os problemas colocados por elas durante o duelo.

Assim, o poder do jogador está no domínio que ele tem dos signos que estruturam o jogo, expressos nas cartas por meio de cores, formas, números, palavras, bem como na interpretação que ele faz das cartas lançadas na mesa. Isto é, para entrar na brincadeira é necessário conhecer os códigos da linguagem do jogo. Com isso, as crianças utilizam o anime para se sair bem no *card game*. Ao assisti-lo na TV, elas conhecem o sistema do jogo por meio da apresentação das cartas mágicas, dos monstros e de seus poderes nos duelos travados nos episódios. Desse modo adquirem a linguagem do jogo, utilizando-a ao duelarem, elas mesmas, com o *card game*.

O uso de um sistema de signos para interpretar outros também foi observado na mania *Pokémon*: por meio dos códigos do desenho animado, as crianças aprendiam os nomes e poderes das criaturas, usando os conhecimentos dos códigos desse sistema de signos para lidar com os demais – de *card games*

a jogos eletrônicos, além dos “duelos” travados entre elas mesmas para saber quem conseguia recitar mais nomes e poderes de monstros. Em *Yu-Gi-Oh!*, a leitura de um sistema de signos por meio de outro se torna mais aparente uma vez que toda a trama, independentemente do suporte em que se desenvolve, converge para os duelos de *card game*. Isto desde que a narrativa surgiu, em 1996, no Japão, em forma de mangá².

² O anime de *Yu-Gi-Oh!* surgiu em 1998, posteriormente alcançando as mais diversas formas: *card game*, jogo eletrônico para várias plataformas, longa-metragem, jogos on-line. Ver <http://www.yugioh-card.com>

Com isso, *Yu-Gi-Oh!* nos ajuda a perceber uma característica fundamental das crianças que fazem uso das linguagens do entretenimento: ao fazer uso de uma das linguagens do entretenimento, elas adquirem códigos de outros sistemas de signos. Foi ao chegar a essa compreensão que caminhamos para o entendimento de que as linguagens do entretenimento conformam uma ampla esfera de comunicação da cultura das mídias.

linguagens do entretenimento como esfera de comunicação da cultura

A noção de que as linguagens do entretenimento constituem uma esfera de comunicação baseada em diferentes mídias está em diálogo com conceito formulado por Mikhail Bakhtin. Em seu estudo sobre os gêneros do discurso, o linguista russo conceituou as “esferas da comunicação verbal”, também chamadas de “esferas de uso da língua”. Conforme sua definição, “todas as esferas da atividade humana, por mais variadas que sejam, estão sempre relacionadas com a utilização da língua”, sendo que cada “esfera de utilização da linguagem elabora *tipos relativamente estáveis* de enunciados” (BAKHTIN, 2000: 279. Grifos do autor), sendo estes últimos denominados por ele como “gêneros do discurso”.

A riqueza e a variedade dos gêneros do discurso são infinitas, pois a variedade virtual da atividade humana é inesgotável, e cada esfera dessa atividade comporta um repertório de gêneros do discurso que vai diferenciando-se e ampliando-se à medida que a própria esfera se desenvolve e fica mais complexa. (BAKHTIN, 2000: 279)

Denominando até mesmo os gêneros mais estabilizados como relativamente estáveis, Bakhtin destaca o caráter ativo dessas formas na cultura. Neste sentido, as esferas de uso da linguagem ou “esferas de experimentação da linguagem”, como define Irene Machado (em progresso), são constituídas por gêneros diversos entre si e em constante expansão. É esse entendimento, que compreende a diversidade e o crescimento dos usos da linguagem, que nos faz definir as linguagens do entretenimento como uma esfera de uso da comunicação da cultura, abarcando tanto gêneros relativamente estáveis, como desenhos animados e *games*, como aqueles que emergem a cada temporada nas prateleiras das lojas e supermercados, tais como os enunciados em iogurtes, mochilas, presilhas de cabelo, ovos de Páscoa, papéis de bala, brinquedos, comunicando com as crianças alfabetizadas nessas linguagens.

Precisando o conceito, as linguagens do entretenimento funcionam como esfera de comunicação da cultura das mídias. Cultura das mídias é um conceito proposto por Lucia Santaella em 1992, com a primeira edição de seu livro de mesmo título. Na época, a teórica o empregou para denominar um conjunto de fenômenos emergentes em torno das mídias e suas linguagens que apresentava uma lógica diferenciada daquela da cultura de massas. Enquanto a cultura de massas era consumida por uma massa sem poder para interferir nos produtos simbólicos que consumia, “a cultura das mídias inaugurava uma dinâmica que, tecendo-se e se alastrando nas relações das mídias entre si, começava a possibilitar aos seus consumidores a escolha entre produtos simbólicos alternativos”, conforme define Santaella, em revisão que fez do conceito 11 anos após sua primeira elaboração (SANTAELLA, 2003a: 53).

Entre os fenômenos que levaram Santaella a definir o campo da cultura das mídias está a disseminação, a partir dos anos 1980, de meios tecnológicos que permitiram uma maior personalização do consumo das mensagens das mídias, tais como fotocopiadoras, videocassetes, videogames, controles remotos, industrialização de CDs e da TV a cabo. Nesse contexto, a fluidez com que as mensagens passaram a transitar de uma mídia a outra, formaram uma rede de distribuição de mensagens entre mídias:

partindo do rádio, e televisão, continuam nos jornais, repetem-se nas revistas, podendo virar documentário televisivo e até filme ou mesmo livro. Esses trânsitos, na verdade, tornam-se tão fluidos que não se interrompem dentro da esfera específica dos meios de massa, mas avançam pelas camadas culturais outrora chamadas de eruditas e populares (...). Enfim, as mídias tendem a se engendrar como redes, que se interligam e nas quais cada mídia em particular – livro, jornal, TV, rádio, revista etc. – tem uma função que lhe é específica, colocando a cultura como um todo em movimento. (SANTAELLA, 2003a: 53)

Os reordenamentos promovidos pela cultura das mídias colocaram em crise a cultura de massas. Grosso modo, a comunicação de massa se caracteriza pelo envio de um número limitado de mensagens distribuídas de forma simultânea e uniformizada para uma audiência homogênea que não se distingue. A lógica que a cultura de mídias introduz, a partir dos anos 80, é exatamente a busca pela individuação dos processos de consumo, no qual a segmentação das mensagens para públicos dirigidos, refletida no aparecimento dos suplementos semanais dos diários, e o aumento da oferta dos produtos de comunicação, que transparece na proliferação dos canais a cabo, são as melhores traduções. Foi diante da cultura do excesso e do disponível que surgiram os fenômenos que levaram a autora a adotar o termo “mídias”, em português e no plural, e não mais em latim, *media* ou *medium*, em suas variações no plural e singular, como era usual, dado que a dinâmica cultural que nasce da individuação do consumo e do incremento da oferta de produtos da comunicação não diz mais respeito

a mensagens distribuídas por uma única “mídia”, como ocorria na cultura de massas. Tratava-se, isto sim, de um complexo de mensagens distribuídas por entre mídias, constituindo uma rede de mídias muito antes da comunicação em rede conforme conhecemos hoje por meio da internet.

A partir do conceito de culturas das mídias estamos considerando as mídias como mediadoras de cultura. Isto implica ampliar a definição para além da dimensão do suporte tecnológico ele mesmo. Isto porque mídias compreendem linguagens construídas por sistemas de signos formatados em suportes e que refletem, além dos conhecimentos tecnológicos que dão origem aos próprios meios, um conjunto de memórias, costumes, saberes, ideologias, que expressa, e ao mesmo tempo alimenta, o surgimento de toda uma ambiência cultural que lhe é própria, colocando a cultura como em movimento, a ponto de reinventar e reorganizar as práticas humanas.

A compreensão de que as mídias não são apenas distribuidoras de mensagens está em diálogo com as ideias de Marshall McLuhan. O teórico das mídias voltou-se para os efeitos dos meios de comunicação na cultura, referindo-se às suas consequências psicológicas e sociais (MCLUHAN, 1964). Ele defendia que os meios, ao funcionarem como órgãos extensores do aparato sensório humano, oferecem formas de perceber correlatas às particularidades tecnológicas dos meios. Com isso, ao amplificarem os sentidos, os meios reorganizam todo o complexo cognitivo humano, oferecendo outros modos de olhar o mundo. Consequentemente, além do corpo, os meios têm a capacidade de reorganizar todo o conjunto das práticas da vida social.

McLuhan nos ajuda a compreender como as linguagens do entretenimento engendram novas formas de sentir e conhecer o ambiente em que vivemos, conformando outros. Em nossa construção teórica, contudo, a análise de tal dinâmica cultural, que não hesitamos denominar “mediação”, não está baseada nos efeitos das tecnologias elas mesmas. Para comunicar e se expandir na cultura, meios necessitam das linguagens. Sem estas, aqueles não são capazes de promover as mediações que reorganizam o organismo humano e as relações que este mantém com seu habitat natural, a cultura. Ainda que esta seja uma diferença importante em relação ao pensamento de McLuhan, as ideias do teórico nos ajudaram a chegar a um entendimento fundamental para a nossa compreensão: como uma esfera de comunicação da cultura das mídias, as linguagens do entretenimento conformam modos de sentir, comunicar, conhecer, correlatos a essa cultura.

A partir dos elementos discutidos até aqui já podemos dizer que as linguagens do entretenimento constituem uma esfera de comunicação da cultura das mídias. Isto implica dizer que as crianças e demais usuários das formas culturais que habitam essa esfera compartilham os mesmos códigos independentemente do idioma dos falantes. Contrariamente ao que se possa

imaginar, isto não depende de conexão à internet. Tal fenômeno está relacionado à alfabetização semiótica nos mesmos códigos e sistemas de signos que conformam essas formas culturais.

Isto também implica dizer que a alfabetização semiótica adquirida a partir do uso de um dos sistemas de signos das linguagens do entretenimento não se restringe a ele mesmo. Envolve também conhecimento de códigos de outros sistemas de signos, em razão das traduções intersemióticas que os textos culturais do entretenimento sofrem por entre mídias e linguagens. Por isso, ao fazer uso de uma linguagem, adquirem-se linguagens. Para avançar nessa compreensão, contudo, é necessário observar o conceito de semiosfera.

linguagens do entretenimento e semiosfera

Quando propôs o conceito de semiosfera, em 1984, Lotman encaminhou seu pensamento para compreender o que ele denominou, então, “*continuum* semiótico”. Com esta expressão, argumentou que os sistemas de signos da cultura não existem por si sós, de modo “isolado”, “preciso”, tampouco funcionam de maneira “unívoca”. Segundo ele, a separação dos sistemas só seria válida se estivesse condicionada a uma necessidade heurística, uma vez que, de modo separado, nenhum sistema é capaz de trabalhar, agir, funcionar. Por isso, para ele, os sistemas de signos “sólo funcionan estando sumergidos en un continuun semiótico, completamente ocupado por formaciones semióticas de diversos tipos y que se hallan en diversos niveles de organización” (LOTMAN, 1996: 22). Foi a esse *continuum* semiótico, tomado por formações semióticas não apenas no que diz respeito aos seus tipos, como no que se refere aos seus níveis de organização, que Lotman denominou “semiosfera”, conceito que formulou por analogia ao conceito de biosfera do cientista russo Vladimir Ivanovich Vernadsky, segundo o qual a biosfera é um mecanismo cósmico que ocupa um determinado lugar estrutural na unidade planetária.

Semiosfera é um conceito complexo, que reflete o pensamento maduro de um autor, ao qual subjaz toda a tradição do pensamento semiótico de extração russa (ver MACHADO, 2003). Para os propósitos do conceito ora apresentado, exploraremos apenas dois de seus matizes, aquele que revela a convivência entre os sistemas de signos, exposto acima; o outro é a definição da semiosfera como espaço necessário ao funcionamento e a existência das linguagens, por evidenciar a dinâmica entre os sistemas de signos, o que nos ajuda a conceituar a dinamicidade das linguagens do entretenimento.

Em *Universe of the Mind* (1990), Lotman argumenta que a semiosfera não apenas é necessária à existência da semiose, mas à existência e ao funcionamento da comunicação e das linguagens. Por isso mesmo, para ele, o esquema da comunicação segundo o qual emissor e receptor estão unidos por um canal nada diz sobre o funcionamento dos sistemas de signos:

For it to work it has to be “immersed” in semiotic space. All participants in the communicative act must have some experience of communication, be familiar with semiosis. So, paradoxically, semiotic experience precedes the semiotic act. By analogy with the biosphere (Vernadsky’s concept) we could talk of a semiosphere, which we shall define as the semiotic space necessary for the existence and functioning of languages, not the sum total of different languages; in a sense the semiosphere has a prior existence and is in constant interaction with languages. In this respect a language is a function, a cluster of semiotic spaces and their boundaries, which, however clearly defined these are in the language’s grammatical self-description, in the reality of semiosis are eroded and full of transitional forms. Outside the semiosphere there can be neither communication, nor language. (LOTMAN, 1990: 123-4)

De uma só vez, o semiótico esclarece aspectos importantes de seu conceito: a) a semiosfera é o espaço semiótico necessário para a existência e o funcionamento de linguagens, não é a soma total das diferentes linguagens; b) o funcionamento da semiosfera é semelhante ao da biosfera; c) sua existência é *a priori*, e nela há interação constante de linguagens; d) as próprias linguagens que interagem no espaço semiótico funcionam como agrupamento de outros espaços semióticos, sendo que suas fronteiras estão corroídas (desgastadas, porosas, abertas) pela semiose, permitindo o trânsito de muitas formas por meio delas; e) o argumento de que fora do espaço semiótico da semiosfera não pode haver comunicação nem linguagem.

Já em “Acerca de la semiosfera” (1996), Lotman havia definido que só dentro do espaço semiótico os processos de comunicação e a produção de novas informações são possíveis (1996: 23). Logo, se semiosfera é espaço necessário para a existência e o funcionamento das linguagens, da comunicação e da geração de novos sentidos, as linguagens do entretenimento funcionam imersas na semiosfera, sendo esta a condição de possibilidade para seu funcionamento. Desse entendimento extraímos algumas consequências:

1) não é somente com um sistema de signos que a criança entra em contato ao fazer uso de uma forma cultural do entretenimento. Ao fazer uso, por exemplo, de *games*, ela entra em contato com a extraordinária gama de linguagens que atuam no relacionamento desse sistema de signos com outros da esfera de comunicação das linguagens do entretenimento, vivenciando uma experiência de aprendizagem nos códigos que neste espaço estão disponíveis, tornando-se capaz de produzir linguagens, gerando, ela própria, novos sentidos para a cultura;

2) essa aprendizagem, por sua vez, pressupõe uma experiência anterior da criança com os suportes tecnológicos das mídias, pois saber como operá-los é pré-requisito para que ela tenha acesso aos textos do entretenimento;

3) é em razão da experiência de aprendizagem que a criança desenvolve com as mídias e as linguagens desse espaço semiótico que denominamos a esfera de comunicação das linguagens do entretenimento como um ambiente de conhecimento da cultura.

Com isso, quando a criança consegue ultrapassar as fases de um *game*, desvendando os códigos nos quais o jogo está estruturado, ela vivencia uma experiência semiótica no interior da semiosfera; ao desenhar um personagem dos desenhos animados no caderno ou ao inserir um golpe de luta vivenciado nos *games* em suas brincadeiras, ela organiza a experiência em uma forma de comunicação que revela a semiose atuando na geração de novos sentidos na cultura.

conclusões

Neste artigo apresentou-se o conceito “linguagens do entretenimento” como ferramenta teórica que auxilia na compreensão das formas culturais assim denominadas, tais como jogos de computador, desenhos animados, filmes, *card games*, RPGs, seriados de TV, histórias em quadrinhos, entre outras. Conforme a conceituação desenvolvida, as linguagens do entretenimento envolvem relações semióticas entre sistemas de signos baseados em uma variedade de mídias, instituindo uma esfera de uso de linguagens aqui denominada esfera de comunicação da cultura das mídias. A dinâmica semiótica de tal esfera só é possível por ocorrer imersa no espaço semiótico da cultura, a semiosfera. No presente artigo, explorou-se a conceituação a partir dos sistemas de signos que as crianças fazem uso nessa esfera de comunicação. Contudo, as linguagens do entretenimento e seus usos extrapolam os domínios da cultura infantil, podendo mesmo ser analisadas no cruzamento com outras esferas que nada têm a ver (pelo menos aparentemente) com as práticas culturais possibilitadas pelas linguagens do entretenimento, bem como com as operações sensoriais e cognitivas que promovem. Este, contudo, é assunto para uma análise específica. O mais importante por ora foi apresentar a formulação de um conceito capaz de ajudar na compreensão da relevância cultural de sistemas de signos de grande impacto na contemporaneidade.

referências bibliográficas

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Trad. Maria Ermantina Galvão G. Pereira. 3ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation**: understanding new media. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1999.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e comunicação**. Trad. Izidoro Blikstein e José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 1971.

LOTMAN, Yuri. **Universe of The Mind**. A Semiotic Theory of Culture. Translated from Russian by Ann Shukman. Bloomington, Indianapolis: Indiana



University Press, 1990.

LOTMAN, Iuri. Acerca de la semiosfera. In: **La semiosfera I**. Semiótica de la cultura y del texto. (selección e traducción del ruso Desiderio Navarro). Madrid: Frónesis Cátedra Universitat de València, 1996.

MACHADO, Irene. **Escola de Semiótica**. A experiência de Tártu-Moscou para o estudo da cultura. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

_____. Formato como design de gêneros discursivos. In: MACHADO, I. (org.). **Design da Comunicação**. (em progresso).

MCLUHAN, Marshall. **Understanding media**. The extensions of man. New York, Toronto, London: McGraw-Hill Book Company, 1964.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1987.

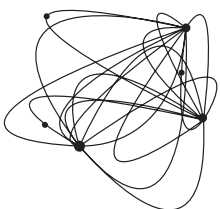
PEREIRA, Mirna Feitoza. **“Porcarias”, inteligência, cultura**: semioses da ecologia da comunicação da criança com as linguagens do entretenimento, com ênfase nos games e desenhos animados. Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da PUC-SP. Tese de doutoramento. 2005.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**. Da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003a.

_____. **Cultura das mídias**. 3ª edição. São Paulo: Experimento, 2003b.

como citar este artigo

PEREIRA, Mirna Feitoza. As linguagens do entretenimento. **Semeiosis: semiótica e transdisciplinaridade em revista**. Setembro de 2010. [suporte eletrônico] Disponível em: ou Available from: <<http://www.semeiosis.com.br/as-linguagens-do-entretenimento/>>. Acesso em dia/mês/ano.



semeiosis

© SEMEIOSIS 2010. ALGUNS DIREITOS RESERVADOS. MAIS INFORMAÇÕES EM SEMEIOSIS.COM.BR