

# Arte sequencial e cultura da convergência - a conexão entre as histórias em quadrinhos e as novas tecnologias



Prof. André Roberto Custódio Neves/  
Prof. Dr. Daniel Christino/Prof. Dr.  
Rubem Borges Teixeira Ramos  
FIC-UFG

**RESUMO:** O que são histórias em quadrinhos? Segundo Scott McCloud, "são imagens e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta ao espectador". Eis um universo narrativo que tende a ser visto, por vezes, de forma jocosa ou pejorativa e envolto por preconceitos datados de leigos e leitores comuns, além do ambiente acadêmico. Mas, ao passo em que se empreende uma análise, estudo ou debate do tema nota-se que encontrar uma resposta não é tarefa simples. É até mesmo ousado, de certa forma, por discutir a "marginalização" deste objeto de estudo pelo viés acadêmico, tido como erudito.

O presente trabalho ressalta a importância das narrativas transmidiáticas e a cultura da convergência no universo dos quadrinhos. Este termo, cunhado por Henri Jenkins (2009), cria impacto social e cultural através de suas mensagens, simbolismos, além de sugerir novas formas interativas entre o leitor e o objeto de estudo através do advento das novas tecnologias. Para tanto, veicula uma jornada ao passado para entender o potencial expressivo, artístico e midiático deste tipo de narrativa que alinha texto e imagem.

**PALAVRAS-CHAVE:** Quadrinhos, Cultura da Convergência, Narrativas Transmidiáticas

**ABSTRACT:** What are comics ? According to Scott McCloud , " and other images are juxtaposed in deliberate sequence intended to convey information and / or produce a response to the viewer ." Here is a narrative universe that tends to be seen , sometimes to humorous or derogatory way and wrapped by prejudices dating from laymen and ordinary readers beyond the academic environment . But while that one undertakes an analysis , study or debate the issue we note that finding an answer is not a simple task . It even daring, somehow , to discuss the " marginalization " of the object of study by academic bias, taken as a scholar.

.The present work emphasizes the importance of transmedia narratives and the convergence culture in the comic book universe . This term , coined by Henri Jenkins (2009 ) , creates social and cultural impact through your posts , symbolism , and suggest new interactive forms between the reader and the object of study through the advent of new technologies . For both , conveys a journey to the past to understand the expressive , artistic and media potential of this type of narrative that aligns text and image.

**KEYWORDS :** Comics; Culture of Convergence; Transmedia narratives.

#### Introdução

*"História. [Do gr. historia, pelo lat. historia] S. f. 1. Narração metódica dos fatos notáveis ocorridos na vida dos povos, em particular, e na vida da humanidade, em geral. 9. Narração de acontecimentos, de ações, em geral cronologicamente dispostos. 10. Narração de fatos, acontecimentos ou particularidades relativas a um determinado assunto. 11. Conto, narração, narrativa. 12. Enredo, trama, fábula."*  
(FERREIRA, 1999, p. 1055)

A narração de eventos, fictícios ou factuais, é uma das ferramentas usadas pelo homem para manter acesa sua chama histórica. Contar histórias é uma ação própria do homem que, enquanto ser racional e social, transmitiu de uma geração a outra valores, ensinamentos e

costumes. Por desenhos espalhados em paredes de cavernas antigas, por exemplo, os primeiros contadores de histórias (ancestrais longínquos do homem moderno), tentavam se apropriar de seus objetos de desejo, quer estes fossem um animal ou algo mais sublime e espiritualizado, através de pinturas de imagens.

Mesmo que não soubessem a que ponto chegaria, os ancestrais do homem moderno criaram há milhões de anos atrás sequências de imagens que narravam o dia a dia de um grupo de pessoas que passavam por lutas, guerras, caçadas e o eterno instinto de sobrevivência. Essas pinturas podem, ainda hoje, ser encontradas em alguns pontos espalhados pelo mundo como, por exemplo, sítios arqueológicos em Altamira, na Espanha e em Lascaux, na França. Também os papiros egípcios, que relatam as

obras de grandes faraós, tapeçarias e gravuras medievais, vitrais e quadros que retratam a vida sacra – os últimos momentos da vida de Jesus na Terra – também podem ser considerados como formas de arte e comunicação, primórdios de uma narrativa sequencial (EISNER, 2010).

“Nossos ancestrais, não contando com as amarras da racionalidade, por estarem em confronto direto com a natureza hostil, tiveram maior capacidade para apresentar o fascínio que aquele mundo cruel lhes causava. Como tentativa de sobrevivência, para ganhar força e motivação para resistir às intempéries, esses nossos ancestrais tiveram que reencantar os seus ouvintes” (FELÍCIO, 2012, p. 45-50).

O espetacular passado da História serve como pavimentação do futuro desta mídia. No entanto, como assegura McCloud (1995), este processo é longo e novas gerações de leitores podem até mesmo rejeitar tudo o que já foi dito e empregar novas abordagens e análises das HQ’s gerando, assim, um novo ciclo de narrativas.

#### **Comunicação de massa: mudança de paradigmas**

Cada mercado possui uma determinada característica e de uma determinada maneira faz com que as engrenagens girem sem parar, obedecendo a vários ciclos ou estágios. Antes do século XIX, a criação de um produto demandava horas de trabalho, pois o mesmo era feito, praticamente, de forma artesanal.

Com o advento das máquinas de criação em série, o trabalho de cem homens era realizado em pouco tempo. Os meios antigos não mais se aplicavam, a Revolução Industrial chegara e junto dela, o capitalismo.

“Um elemento central destaca-se desse princípio de caracterização: o capitalismo, que se fundamenta numa modalidade de razão dirigida. Se racionalismo se apóia no desenvolvimento das operações contábeis, abrangendo todos os escalões da esfera dos negócios, pois a racionalização da contabilidade é o pressuposto do equilíbrio de uma empresa qualquer. Trata-se, por conseguinte, de uma razão dirigida a certa meta, de natureza econômica, e que provoca o reagenciamento de todos os fatores interligados – mão de obra, base técnica, escolha da matéria prima, capital aplicado e sua volta multiplicada pela mais-valia com um fito que permanece basicamente econômico” (COSTA LIMA, 2011, p. 42)

A Revolução Industrial foi um período da História caracterizado pela passagem da manufatura à indústria mecanizada, obteve na evolução tecnológica e, por conseguinte, na produção em série de produtos de consumo a necessária vitalidade para o capitalismo moderno. Muitas delas desencadeadas pela cultura de massa e os novos meios de comunicação, como o jornal. Os desdobramentos desta revolução alteraram de maneira profunda as

condições de vida do trabalhador; a produção em larga escala era dividida em etapas que distanciavam cada vez mais o artesão do seu produto final, visto que cada grupo de trabalhadores dominava apenas uma etapa da produção. Vide, por exemplo, as grandes empresas de materiais siderúrgicos e automobilísticos de algumas décadas atrás. Hoje, nota-se um incremento na quantidade de equipamentos e de maquinário em vários setores profissionais, atuando com uma produção em sintonia com a alta demanda de produtos e serviços neste século XXI.

Não há possibilidade, no entanto, de falar a respeito de Revolução Industrial sem tocar no contexto social da época, com o surgimento do proletariado urbano ou classe operária. Vivendo em condições deploráveis, tendo o cortiço como residência e submetidos a longas jornadas de trabalho com salários baixos, o operário era constantemente explorado devido à falta de uma lei que pudesse ampará-lo. Com tais injustiças, a mão-de-obra masculina era demasiadamente requisitada e a presença de mulheres e até mesmo crianças eram comuns nas fábricas têxteis e minas. E o agravamento dos problemas sociais e econômicos, diga-se desemprego e fome, provenientes de um período de depressão financeira, acarretaram novos problemas como a prostituição e o alcoolismo.

O resultado disso foi a divisão social representada pela polarização entre burguesia e proletariado, antagonismo típico do capitalismo. Destacam-se,

ainda neste sentido, a formação de sindicatos formados por operários que, lentamente, começaram a reivindicar seus direitos. Com isso, formaram-se novas leis e diretrizes que protegeriam, anos mais tarde, os direitos de cada trabalhador.

Este é, portanto, o cenário apresentado no início do século XIX. Dali surgiu certo menino amarelo que trouxe, junto com o advento da imprensa, uma nova perspectiva para o então promissor universo das histórias em quadrinhos, o mais novo produto de uma cultura massificada.

#### **Século XX: Yellow Kid<sup>1</sup>, imprensa e pioneirismo**

“Eu não tenho a mínima idéia de onde ou quando as histórias em quadrinhos começaram. Mas há um evento que é tão marcante na história dos quadrinhos quanto na história da palavra escrita, a invenção da imprensa” (MCCLLOUD, 1995, p. 15)

O século XX consolidou a era moderna do capitalismo com o advento da produção em larga escala. Grandes cidades e uma nova realidade social e urbana surgiram com milhões de pessoas circulando, trabalhando e consumindo. Tal sociedade, naturalmente, gerou seus próprios códigos e regras que, claro, os quadrinhos absorveram. Com o aprimoramento das técnicas de impressão, os comics<sup>2</sup> popularizaram-se entre os vários leitores que tinham acesso aos jornais, tornando-os um efetivo produto cultural de massa.

<sup>1</sup> <http://www.tvsinopse.kinghost.net/art/y/yellow-kid.htm>

<sup>2</sup> Nome dado aos quadrinhos nos EUA, devido aos primórdios deste meio de comunicação de massa, que se notabilizavam pela veiculação de histórias contendo enredos e personagens cômicos.

Eis o pano de fundo que, segundo alguns estudiosos, definiram o marco zero das narrativas sequenciais. Para alguns, a primeira história sequenciada quadro a quadro foi criação de Angelo Agostini<sup>3</sup>, no Brasil de 1869, denominada as Aventuras de Nhô Quim<sup>4</sup>. Na HQ, situações cotidianas eram satirizadas para chamar a atenção da classe emergente; sua contribuição para o quadrinho brasileiro foi crucial para o meio com publicações que fizeram história, como *O Tico-Tico* (1905-1962).

"Como se sabe, a Alemanha teve **Wilhelm Busch**, com seus personagens **Max und Moritz**. A Suíça destaca-se com **Rudolph Töpfer** e **Monsieur Vieux-Bois**. A França comparece ao panorama universal com **Christophe** e sua **Famille Fenouillard**. A Inglaterra, por sua vez, apresenta a revista *Punch* como o primeiro veículo de quadrinhos. Os norte-americanos, oligopolistas por vocação, disseminaram o mito de que é deles a criação dos quadrinhos, surgidos sob a camisola do **Yellow Kid**, de **Richard Felton Outcault**<sup>5</sup>." (VERGUEIRO, 2002)

Percebe-se, portanto, que artistas de outros países, consideravam-se também pioneiros nessa modalidade, principalmente os americanos.

Dentre vários personagens da tira dominical *Down Hogan's Alley*, **Yellow Kid** foi o que mais se destacou, por suas feições e estilo panfletário, já que usava

um pijama amarelo de onde saíam seus discursos carregados, por vezes, de crítica social. Com um sorriso meio bobo, careca, desdentado e de orelhas grandes, este caricato personagem circulava por uma cidade estereotipada que mostrava os efeitos negativos da chegada da Revolução Industrial nas grandes metrópoles: êxodo rural ocasionando a super lotação das cidades, criação de favelas e guetos, condições desfavoráveis de emprego, marginalidade como consequência do desemprego acarretado pela substituição do homem pela máquina, depressão, alcoolismo, problemas de saúde e infraestrutura, além da desfragmentação das famílias. Portanto, apesar de bobo, o personagem possuía um discurso sério, adulto e contemporâneo; e os jornais já estavam de olho nessa nova forma de narrativa.

"O personagem **Yellow Kid**, de Richard Felton Outcault, é considerado o precursor da HQ's em função do uso de vários recursos que caracterizaram os quadrinhos, como a narração em sequência de imagens, a continuidade dos personagens e a inclusão do texto dentro da imagem. Esse foi um dos méritos de Outcault, considerado pelos estudiosos como o principal motivo para o seu reconhecimento como precursor nessa modalidade artística." (MENDONÇA, 2008, p. 15)

O sucesso das HQ's, neste contexto, gerou popularidade comercial com o

<sup>3</sup>[http://www.guiadosquadrinhos.com/artistabio.aspx?cod\\_art=2951](http://www.guiadosquadrinhos.com/artistabio.aspx?cod_art=2951)

<sup>4</sup><http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/angelo-agostini-pioneiro-dos-quadrinhos/#.UkgNeoZMSrw>

<sup>5</sup> IANNONE, L. R. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994, p.31

aumento substancial de vendas de jornais, que era o suporte midiático daquela época. Hoje, a linha de produção das histórias em quadrinhos é bastante variada e procura atender cada demanda da qual é solicitada, seja pelo viés artístico e cultural ou por mero caráter comercial, do qual se exige milhares de exemplares vendidos e que possam entrar em outras áreas da mídia como cinema, desenhos animados, séries e até mesmo brinquedos. As narrativas seqüenciais são, mais do que nunca, produtos comerciais e precisam ser capitalizadas.

#### O canvas infinito

"Mas a meta definitiva dos quadrinhos – como a de qualquer forma de arte – será descobrir uma mutação durável que lhes permita sobreviver e prosperar no novo século" (MCLOUD, 2006, p. 207)

"As histórias em quadrinhos constituem um meio de comunicação de massa que agrega dois códigos distintos para transmitir uma mensagem: o lingüístico (texto) e o pictórico (imagem)", diz o pesquisador Waldomiro Vergueiro<sup>6</sup>. Rapidamente, os super-heróis tornaram-se sinônimos de histórias em quadrinhos, presentes na cultura popular e consolidando-se como expressão artística, cultural e midiática através de roteiros e desenhos elaborados, infundáveis universos paralelos, crises pessoais e mega sagas que até mesmo mudavam o status quo de um personagem. No passado, cabia a outros meios de comunicação como o jornal, rádio e cinema

a tarefa de entusiasmar os fãs com aventuras de clássicos como Dick Tracy, Tarzan e Buck Rogers.

Por grande parte do século XX e mesmo hoje, século XXI, cada vez mais histórias em quadrinhos avançam em termos de evolução estética e funcionalidade com a popularização de tablets e smartphones, abrindo terreno fértil para as HQ's digitais. Ficou mais fácil ler uma história no Ipad, por exemplo, com o simples manusear das mãos e sem necessitar se locomover até uma loja especializada, banca, sebo ou comic shop. A internet e as novas tecnologias trouxeram um novo conceito em se criar e ler quadrinhos. A tela sem fim ou canvas infinito, colocou em xeque a dureza do suporte físico do papel e acrescentou novidades como sons, movimentos, efeitos especiais e até mesmo alternativas para o desfecho de algumas histórias. A participação coletiva do leitor torna-se peça fundamental para interatividade entre as novas tecnologias e o ser humano.

Pierre Lévy<sup>7</sup> (1999) afirmou que "quando as capacidades de memória e de transmissão aumentam, quando são inventadas novas interfaces com o corpo e o sistema cognitivo humano (a realidade virtual, por exemplo), quando se traduz o conteúdo das antigas mídias para o ciberespaço, quando o digital comunica e coloca em um ciclo de retroalimentação processos físicos, econômicos ou industriais anteriormente estanques, suas implicações culturais e sociais devem ser reavaliadas sempre." Analisando os quadrinhos como produto midiático fica a pergunta: em que circunstância se dá a produção de

<sup>6</sup><http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?metod=apresentar&id=44798952U7>  
<sup>7</sup> LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999, p. 25

sentidos e experimentações através dessas narrativas? Como isso pode fomentar exercícios cognitivos no leitor e fazê-lo pensar o mundo e as infinitas possibilidades de interpretação de textos e imagens? O formato do suporte (HQ) participa de modo relevante na constituição dessas interpretações, mas já se sabe que há novas alternativas, como as narrativas transmídias (*transmedia storytelling*) que interconecta e expande o conteúdo de uma história em quadrinhos para várias outras mídias como cinema, séries, animações e games, entre outros, com o intuito de gerar novas experiências ao "ser" humano, complementando e agregando valor às histórias já existentes.

"(...) a verdadeira questão não é ser contra ou a favor, mas sim reconhecer as mudanças qualitativas na ecologia dos signos, o ambiente inédito que resulta da extensão das novas redes de comunicação para a vida social e cultural" (LÉVY, 1999, p. 12)

À medida que as idéias amadurecem, um grau maior de sensibilidade e reflexão conecta-se com a aurora das novas tecnologias, com artistas desenvolvendo os mais diferenciados aspectos da narrativa tentando, assim, algo novo e atraente. Professor e pesquisador em HQ's digitais, Edgar Franco<sup>8</sup>, destaca a hibridização das histórias em quadrinhos e a hipermídia como uma conexão de várias outras mídias, como fotografia, cinema, rádio e TV, convergindo em múltiplos meios e mensagens, tomando a experiência de ler quadrinhos algo extra-sensorial.

"(...) Acho que as HQ's irão tomar múltiplas formas, algumas delas se mixando com as novas possibilidades tecnológicas enquanto outras manterão a tradição. (...) As publicações em suporte papel, aos poucos, irão tornar-se cult. Serão publicadas de forma luxuosa para os aficionados - já existe essa tendência para o mercado. As grandes tiragens de gibis tomaram-se coisa do passado, os quadrinhos estão seguindo um caminho segmentado. Prova disso é que muitos jovens das novas gerações não sabem ler quadrinhos, ou seja, não conhecem os códigos que compõem a linguagem, pois nunca leram HQ's! Para nossa geração ler HQ's era quase como ver televisão, fazia parte do cotidiano das crianças. Hoje os entretenimentos interativos, como os games de computador, são mais sedutores."<sup>9</sup>

#### Convergência e comics

Marshal McLuhan (1996) antecipou o futuro quando disse que o progresso tecnológico reduziria o mundo a uma aldeia. O princípio deste conceito é de um mundo interligado, com estreitas relações econômicas, políticas e sociais, fruto da evolução da Tecnologia da Informação e da comunicação. Tal interligação, segundo ele, teceria uma poderosa teia de dependência mútua, onde vários suportes midiáticos dialogassem efetivamente entre si.

Henry Jenkins (2009), um dos estudiosos de mídia mais res-

<sup>8</sup> <http://www.bv.fapesp.br/pt/pesquisador/44196/edgar-silveira-franco/>  
<sup>9</sup> [https://sites.google.com/site/zinebrasil2/zb\\_entrevista\\_edgar\\_franco](https://sites.google.com/site/zinebrasil2/zb_entrevista_edgar_franco)

peitados dos Estados Unidos, investiga os novos meios de comunicação expondo importantes transformações culturais que ocorrem enquanto os meios se convergem. Ele diz que:

A convergência das mídias é mais do que apenas uma mudança tecnológica. A convergência altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos. A convergência altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento.” (JENKINS, 2009, p. 43)

McLuhan e Jenkins dialogam entre si quando se percebe que a cultura da convergência é capaz de moldar o cotidiano de uma sociedade, transformando ideias, conceitos e quebrando paradigmas. A convergência de mídias não é apenas um avanço no campo da tecnologia e comunicação, ela chega para criar impacto na cultura, no consumo e nas interações sociais entre pessoas, gerando novas informações e, assim, criando novas conexões e percepções acerca do universo que os tangencia. “A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com os outros.” (JENKINS, 2009, p. 30)

No campo da comunicação e sensibilidade causadas pela narrativa transmídia, é deveras interessante ver a opinião de outra

pesquisadora. Olga Pombo (1994), a qual assegura

Quanto aos meios de comunicação elétrica, a sua instantaneidade, a velocidade com que a difusão das mensagens é feita, o caráter massivo da recepção (difusão), não só permite a partilha de experiências distantes e exóticas, como promove um novo tipo de aproximação social, agora em larga escala”<sup>10</sup>

Toda experiência sensorial é consolidada pelo termo que Jenkins cunhou, “onde uma determinada quantidade de conteúdos atravessa os mais diferentes meios comunicacionais, produzindo efeitos, sentidos e experiências das mais diversas”. (JENKINS, 2011). As histórias em quadrinhos estão convergindo seu universo ficcional para o cenário das novas mídias.

#### **Marvel: ao infinito e além**

Infinite Comics<sup>11</sup> é a nova aposta da editora Marvel Comics, que viu nas narrativas transmidiáticas uma nova forma de atrair leitores e fãs de quadrinhos de super-heróis. Aspectos da narrativa abordada em uma história impressa, por exemplo, incidem na trama geral do universo ficcional, expandindo o conceito dialético, com personagens que dialogam com outras mídias tais como filmes, séries, games, quadrinhos, livros, animações, aplicativos, brinquedos, redes sociais, etc. Uma das primeiras inovações foi a criação de um aplicativo exclusivo para tablets e smartphones, o Marvel AR ou Augmented Reality<sup>12</sup> (realidade aumentada), concebido para inte-

<sup>10</sup> [http://www.educ.fc.ul.pt/docentes/opombo/hfe/cadernos/mcluhan/estudo\\_mcl\\_olga.pdf](http://www.educ.fc.ul.pt/docentes/opombo/hfe/cadernos/mcluhan/estudo_mcl_olga.pdf)

<sup>11</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=5hmbo51R6oA>

<sup>12</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=TYfxQ0X7hx4>

grar a mega saga em quadrinhos intitulada Vingadores vs. X-Men<sup>13</sup> (publicada no Brasil) e que permitia ao leitor ter acesso a conteúdo exclusivo, como criação das páginas, entrevistas com os criadores e animações especiais.

A Marvel, portanto, expande a experiência sensorial do leitor trazendo histórias interligadas à trama principal. Esse processo de comunicação convergente constrói uma narrativa poderosa que, de forma peculiar, traz riqueza de interpretação. Mas o êxito desta empreitada, no entanto, está proporcionalmente ligada ao grau de interação e participação do público, quando este deixa de ser mero espectador e para tomar cidadão ativo e participativo, colaborando com o crescimento da narrativa.

Apartir disto, o leitor é convidado a interagir com outros leitores, numa espécie de participação coletiva. Isto pode ser analisado na filmografia Marvel ou na trilogia Matrix, por exemplo, que hibridizaram vários temas, como cultura pop, filosofia, religião etc. expandindo o nível de experimentações sensoriais do público.

"A convergência está ocorrendo dentro dos mesmos aparelhos, dentro das mesmas franquias, dentro das mesmas empresas, dentro do cérebro do consumidor e dentro dos mesmos grupos de fãs. A convergência envolve uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de construir os meios de comunicação" (JENKINS, 2009, p. 44)

O suporte midiático será sempre transmutável, hibridizando

com os aspectos sócio-culturais e tecnológicos contemporâneos. Os quadrinhos, no passado, eram totalmente dependentes e restritos ao meio impresso, o papel e habitando originalmente o universo das tiras de jornais e, posteriormente, foram grampeadas em mixes de histórias como as que se encontram em bancas de revistas. Atualmente, com a variedade de canais e suportes midiáticos existentes, as HQ's consolidaram seu espaço no ambiente digital neste século XXI.

#### **Comparações entre os formatos impresso e digital das histórias em quadrinhos**

Todas as histórias têm uma estrutura. Uma história tem um início, um fim e uma linha de eventos colocados sobre uma estrutura que os mantém juntos. Não importa se o meio e um texto, um filme ou quadrinhos. O esqueleto e o mesmo. O estilo e a maneira de se contar pode ser influenciado pelo meio, mas a história em si não muda. (EISNER, 2005, p.13).

O quadro nas histórias em quadrinhos é um recurso visual que apresenta várias características importantes para o desenvolvimento da narrativa gráfica. Para McCloud (1995), o termo sarjeta<sup>14</sup> é definido como um espaço em branco entre os quadrinhos que faz com que o leitor extraia sentido entre as vinhetas. No papel, pode-se ver toda a página de uma vez, com seus quadros e espaços em branco; é por elas que "navegamos" pelas páginas das

<sup>13</sup> A saga em questão começa com a aparição, na Terra, de um personagem espacial conhecido como Nova, que vem avisar aos heróis sobre a chegada de um terrível ser cósmico com poderes inimagináveis, a poderosa Fênix. O conflito tem início quando as duas maiores franquias de super-heróis da editora Marvel Comics chocam-se uma contra a outra, na tentativa de dominarem o enorme ser espacial. De um lado os mutantes X-Men, seres humanos providos de poderes especiais que são manifestados durante a puberdade, causados por uma mutação genética. Tem em seus personagens mais emblemáticos, Charles Xavier e Magneto, uma metáfora da luta contra as minorias e o preconceito inspirados em dois ativistas dos direitos civis, Martin Luther King e Malcolm X, respectivamente. Líderes de uma raça que, como figura de linguagem, enfrentamos conflitos sociais do mundo. Estes desejam preservar a entidade Fênix, no intuito de fazer com que a população mutante, que durante anos foi dizimada e viram seus poderes e direitos ser rechaçados, prosperar novamente. Os Vingadores são uma equipe sancionada pelo governo norte-americano e com atuação em todo globo, formada por vários heróis, dentre eles Capitão América, Thor e Homem-de-Ferro. No universo Marvel, a equipe é tradicionalmente a primeira a ser chamada pelo governo dos EUA quando defrontado por desafios de ordem cósmica. No começo dos anos 2000, a equipe teve uma revitalização encabeçada pelo autor Brian Michael Bendis, que escreveu um sólido e versátil enredo que pôde ser conferido, inclusive, em outras mídias, tais quais cinema, televisão e games, dentre outros. Vários destes personagens são criações de Stan Lee e Jack Kirby na década de 60.

<sup>14</sup> MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995, p.67.

revistas, com os olhos fitos nas cenas quadro a quadro para entender uma sequência de acontecimentos previamente roteirizada e desenhada. Como coloca Álvaro de Moya (1997):

Uma característica vital foi acrescentada à representação das imagens: o tempo passa a ter um elemento de organização da série. No entanto, fazia-se necessário que o leitor completasse o 'vazio' entre um e outro quadrinho. Um herói vai abrir uma porta; sua mão dirige-se à maçaneta. No quadro seguinte sai correndo pelas ruas. Foi preciso que o leitor preenchesse com sua imaginação a falta dos seguintes movimentos - o personagem abre a porta, sai, a porta bate, ele começa a correr - para que houvesse uma coerência entre os dois quadros" (MOYA, 1977, p. 110).

Nos quadrinhos digitais o processo torna-se um tipo de animação avançada de quadros, construído aos poucos e rompendo os limites das sarjetas, que não aparecem mais. Num exemplo mostrado durante a saga Vingadores vs X-Men, surge uma primeira imagem do espaço sideral, que vai sendo ampliada até ocupar toda a tela de um tablet. Algo então se aproxima ao fundo. Na próxima cena ou quadro, surge o herói cósmico Nova, entre as estrelas. Ainda que sem movimento, é como se ele estivesse "voando" pela tela e, assim, a cada toque de dedos no dispositivo de leitura, vão aparecendo suas falas, onomatopéias, balões de pensa-

mento, ações etc. As telas vão aparecendo a cada toque gerando, assim, expectativa por parte do leitor que não sabe o que virá a seguir. Antes, nos quadrinhos impressos, tinha-se uma visão geral dos acontecimentos na página para, depois, o leitor se familiarizar com cada quadrinho individualmente.

Essa interação inédita que o leitor experimenta até então não existia, pois ele tinha acesso apenas a várias imagens estáticas diante de si. Hoje, as histórias em quadrinhos testam novas possibilidades transmidiáticas para uso digital, com recursos que propõem mais interação e coletividade. Recursos visuais modernos e histórias que perpassam vários suportes midiáticos tornam possíveis as interligações entre os quadrinhos e outros meios.

### **Conclusão**

Não foi pretensão deste artigo finalizar a discussão do objeto em estudo. A investigação do tema quadrinhos e narrativas transmidiáticas ainda tem muito que dizer. O que é novo e atual hoje, amanhã pode se tornar obsoleto e daí far-se-á necessário uma nova investigação.

Cada vez mais, os leitores/consumidores estão aprovando a idéia de participação coletiva e, assim, expandindo o universo ficcional das histórias em quadrinhos por meio de experiências sensoriais e dialéticas, provocadas pelas novas tecnologias.

Aquilo que identificamos, de forma grosseira, como novas tecnologias recobre na verdade a

atividade multiforme de grupos humanos, um devir coletivo e complexo que se cristaliza, sobretudo em volta de objetos materiais, de programas de computador e dispositivos de comunicação. (LÉVY, 1999, p. 28)

Este devir incessante entre pesquisadores, estudantes, entusiastas e iconoclastas na aprimoração do "ser" e como fazer parte deste mundo globalizado somam grandes experiências. E se, durante muito tempo, os comics foram tratados como sublitteratura ou subcultura prejudicial ao desenvolvimento intelectual das crianças, hoje, no entanto, não tem acontecido com tanta frequência. Aos poucos, tem sido verificado quão frágil estes argumentos foram no passado.

Hoje, a partir de uma evolução crítica e de como problematizar as histórias em quadrinhos pelo viés da comunicação e tratando do relacionamento entre consumo de massa, leitor e novas tecnologias, é fundamental que uma base metodológica de pesquisas culturais consiga estruturar novas posições estético-informacionais para este meio tão rico em conhecimento e aventura.

#### Referências

- COSTA LIMA, Luiz. **Teoria da cultura de massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2011.
- MOYA, Álvaro de. **Shazam! Coleção debates**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- DIOGO, Edison. **Angelo Agostini**. Disponível em: < [http://www.guiadosquadrinhos.com/artistabio.aspx?cod\\_art=2951](http://www.guiadosquadrinhos.com/artistabio.aspx?cod_art=2951) > Acesso em: maio de 2013.
- EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.
- \_\_\_\_\_. **Quadrinhos e arte sequencial**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- FELÍCIO, G. Do corpo da letra à imaterialidade dos bytes: os dispositivos tecnológicos e a reinvenção do poético. *Revista Transmídias*, Goiânia, n. 01, p. 45-50, 2012.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Aurélio Século XXI: o dicionário da língua portuguesa**. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.
- FRANCO, Edgar. **Entrevista**. Disponível em: < [https://sites.google.com/site/zinebrasil2/zib\\_entrevista\\_edgar\\_franco](https://sites.google.com/site/zinebrasil2/zib_entrevista_edgar_franco) > Acesso em: maio de 2013.
- IANNONE, L. R. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- Marvel Comics: print, digital and augmented reality**. Edição impressa, digital e aumento de realidade. Disponível em: < <http://www.youtu.be.com/watch?v=TYfxQ0X7hx4> > Acesso em: junho de 2013.
- Marvel Infinity digital comics review on the new iPad**. Análise de uma história em quadrinhos digital no tablet Ipad, da Apple. Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=5hmb051R6oA> > Acesso em: junho de 2013.

- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Ed. Cultrix, 2002.
- MENDONÇA, João Marcos Parreira. **Traça traço quadro a quadro: a produção de histórias em quadrinhos no ensino da arte**. Belo Horizonte: C/ Arte, 2008.
- MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.
- \_\_\_\_\_. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2006.
- NAKAGAWA, Osamu. **Yellow Kid: a primeira tira em quadrinhos**. Disponível em: < <http://www.tvsinopse.kinghost.net/art/y/yellow-kid.htm> > Acesso em: maio de 2013.
- POMBO, Olga. **O meio é a mensagem**. Disponível em: < [http://www.educ.fc.ul.pt/docentes/opombo/hfe/cadernos/mcluhan/estudo\\_mcl\\_olga.pdf](http://www.educ.fc.ul.pt/docentes/opombo/hfe/cadernos/mcluhan/estudo_mcl_olga.pdf) > Acesso em: maio de 2013.
- VERGUEIRO, Waldomiro. **Angelo Agostini, pioneiro dos quadrinhos**. Disponível em: < <http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/angelo-agostini-pioneiro-dos-quadrinhos/#.Uli6VBMSrx> > Acesso em: maio de 2013. ☛