



Comunicação e Historicidade na Crise

Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC - Florianópolis - SC

ISSN: 2448-3370

## O Papel das Histórias em Quadrinhos na Narrativa Transmídia<sup>1</sup>

Emanuelli da Silva MONSORES (publicitária) Universidade Estácio de Sá (UNESA)<sup>2</sup>;  
Gustavo MANGIA (mestrando) Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)<sup>3</sup>

### Resumo

A narrativa transmídia continua a se expandir uma vez que a convergência das mídias é uma realidade. Sendo assim, talvez a transformação mais expressiva do estilo de storytelling nomeado por Henry Jenkins tenha sido justamente as oportunidades que as novas mídias digitais trouxeram para o cenário. Projetos transmidiáticos mais antigos como *The Matrix* (1999) se apresentaram de forma diferente dos mais recentes como *Overwatch* (2016). Porém em meio a essas transfigurações, uma mídia se mantém presente, as histórias em quadrinhos. As HQs não perderam espaço para outras mídias, ao contrário, dominam o universo da transmídia. Este trabalho busca desvendar o porquê desta mídia se manter relevante em um ecossistema midiático que tem a evolução como fator imperativo.

**Palavras-chave:** Narrativa; Transmídia; Histórias em Quadrinhos.

### Introdução

A Narrativa Transmídia é um termo popularizado por Henry Jenkins no início do milênio para definir projetos cujas diferentes obras, necessariamente pertencentes a duas ou mais mídias diferentes, participam e contribuem a um mesmo universo narrativo, provocando e instigando um maior envolvimento do consumidor deste universo. Vale ressaltar que cada mídia da obra deve ser bem atada ao universo que todas compartilham,

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GT História das Mídias Audiovisuais e integrante do Alcar Sul 8 – 8º Encontro Regional Sul de História da Mídia.

<sup>2</sup> Bacharelada do Programa de Graduação em Publicidade e Propaganda da UNESA, integrante do grupo de pesquisa CiberCog email: emanuellimonsores@gmail.com

<sup>3</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UERJ, integrante do grupo de pesquisa CiberCog email: mangiagustavo@gmail.com



### Comunicação e Historicidade na Crise

Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC - Florianópolis - SC

ISSN: 2448-3370

mas ao mesmo tempo ser independente o suficiente uma das outras para serem cada uma um ponto de entrada para o resto do projeto (JENKINS).

Esse estilo tem se tornado cada vez mais popular desde sua concepção, pois depende e se adapta diretamente com o avanço tecnológico. Por esse motivo, os projetos transmídia de uma ou duas décadas atrás podem já não ter mais muita semelhança com os desenvolvidos recentemente. As mídias escolhidas para a composição dos projetos ou até a própria abordagem do conteúdo podem ser completamente diferentes. As grandes produções hollywoodianas da virada do século, como a franquia Matrix, dão lugar a projetos idealizados para a web, como *Overwatch* (2016)<sup>4</sup>.

Esta tendência conseqüentemente gera uma diminuição na popularidade de mídias mais tradicionais como os filmes e as séries televisivas. Este tipo de conteúdo não desapareceu, porém, a maior parte parece estar concentrada em projetos transmídia idealizados antes da década de 2010.

Ainda assim, parece que uma mídia está presente neste gênero mais do que as outras: as histórias em quadrinhos. Desde os primeiros grandes projetos até os mais recentes, os quadrinhos não só estão presentes em grande parte deles, mas do que isso, se provaram uma mídia capaz de acompanhar a evolução do ecossistema transmidiático.

## Objetivos

O objetivo principal deste trabalho é inquirir sobre a aparente predominância das histórias em quadrinhos nos projetos transmidiáticos das duas últimas décadas. Pretende-se secundariamente avaliar o papel que o quadrinho assume na narrativa transmídia.

## Metodologia

---

<sup>4</sup> Apesar de serem popularmente conhecidas como “o filme The Matrix” e “o jogo Overwatch” as duas obras foram idealizadas como projetos transmidiáticos. Henry Jenkins afirma em *Cultura da Convergência* (2009) que Matrix não poderia ser contido em apenas uma mídia (JENKINS). Michel Chu, designer de jogo sênior em Overwatch destaca que grande parte do seu trabalho envolve a criação para conteúdo fora do jogo, como os quadrinhos e animações, em entrevista para Philippa Warr em maio de 2016.

Este trabalho trata-se de uma análise de produções transmídia que usam ou usaram os quadrinhos, sendo assim, se viu necessária uma abordagem quantitativa do universo. Uma tabela foi elaborada dimensionando os projetos e as diferentes mídias utilizadas por cada um. A análise dos dados fornecidos pela tabela é baseada em uma pesquisa documental aliada a uma pesquisa bibliográfica. Foram utilizados os conhecimentos sobre a história e sistematização dos quadrinhos - Scott McCloud (1995), Antônio Luiz Cagnin (1975) e Will Eisner (2010) – e sobre o próprio fenômeno da transmídia - Henry Jenkins (2009).

## Resultados, discussão e análises

Tabela 1 – Relação de títulos em cada meio por Projetos Transmídia.

Projetos Transmídia	Filme	Livro	História em Quadrinhos	Conto	Video Clip	Curta-Metragem/Animação	Seriado	Audio Conto	Videogame	Total de produções
Matrix	4		29			9			2	44
Star Wars	12	30	648				3			693
World of Warcraft		28	35	36		30		7	4	140
League of Legends		1	27	216	23	63	1	6	2	339
Final Fantasy XV	1		1				1		1	4
Avatar			22				2			24
Overwatch			23	4		21			1	49
Starcraft		18	48	33					2	101
Diablo		20	2			3			4	29
DotA 2			13				1		1	15
Hazbin Hotel			2		2	1				5
Valorant						2			1	3
The Witcher Game			3						1	4
<b>Total de produções</b>	<b>17</b>	<b>97</b>	<b>853</b>	<b>289</b>	<b>25</b>	<b>129</b>	<b>8</b>	<b>13</b>	<b>19</b>	

Fonte: Elaborado Pelos Autores.

Os critérios de escolha para a avaliação foram: Projetos com alguma relevância transnacional (JENKINS) e projetos passíveis de análise quanto a uma perspectiva narrativa oficial. Essas diretrizes põem visto o panorama atual, onde uma infinidade de criadores de conteúdo idealiza projetos que encontram sucesso apenas em determinadas



### Comunicação e Historicidade na Crise

Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC - Florianópolis - SC

ISSN: 2448-3370

regiões no mundo ou com nichos muito específicos, sem contar os que não ganharam qualquer tipo de notoriedade.

Com uma liderança expressiva, as HQs são a mídia mais utilizada nos projetos transmídia analisados. Dos 13 projetos apenas 1 não publicou histórias em quadrinhos. É interessante observar que *Star Wars* é responsável por cerca de 72% das publicações, talvez por ser um dos projetos mais antigos e mais relevantes. Esses são dois fatores importantes para analisar as publicações de cada projeto. Sagas antigas e relevantes no cenário transnacional como *Final Fantasy* entram para a liga dos projetos transmídia com o jogo *Final Fantasy XV* (2016), enquanto *Hazbin Hotel*, um projeto criado por um pequeno grupo, foi idealizado para o Youtube em 2020 e já conquistou seu espaço antes do lançamento da animação piloto, logo em seguida publicando 2 histórias em quadrinhos.

*League of Legends* (2009), *World of Warcraft* (2004) e *Starcraft* (1998) são projetos que podem ser entendidos como um “meio termo” nessa análise. Não possuem centenas de HQs publicadas, mas demonstram confiança na mídia. Porém os 3 utilizam os contos como recurso narrativo em uma quantidade equiparada aos quadrinhos. *League of Legends* é o ponto fora da curva nessa afirmação por ter mais de 200 contos publicados, mas esse número tão elevado é solitário, não justificando um fenômeno para os contos. Vale ressaltar que os contos só aparecem em 4 dos 13 projetos analisados, uma frequência menor que os videogames, curta-metragens/animações, seriados e livros.

O fato é que no universo observado nenhum outro tipo de mídia está tão presente quanto as histórias em quadrinhos. *Star Wars* possui outras centenas de quadrinhos publicados em seu universo expandido e *Valorant*, lançado em 2020, é no momento deste projeto uma promessa para a nova geração de projetos transmídia já que sua produtora, Riot Games, tem expandido a narrativa transmídia a outros níveis com projetos ambiciosos em *League of Legends*.

### Considerações



### Comunicação e Historicidade na Crise

Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC - Florianópolis - SC

ISSN: 2448-3370

A partir das considerações obtidas com a tabela, a pesquisa se dirige para o questionamento principal. Os estudos acerca das histórias em quadrinho como uma forma de leitura e mídia singular juntamente com uma visão do meio de produção das mesmas nos fornece 2 possíveis justificativas que serão abordadas em profundidade no artigo completo: Adaptabilidade aos suportes e modos de produção modernos e uma aptidão para expansão do imaginário narrativo.

A primeira justificativa diz respeito a transição que as HQs fizeram do impresso para o digital de forma favorável, e ainda a acessibilidade de seus meios de produção tornando o processo mais barato em relação a outros produtos narrativos como as animações.

A outra justificativa leva em consideração a capacidade camaleônica das histórias em quadrinhos. Essa natureza quer dizer que em sua própria estrutura a HQ pode ajudar a construir estética, valores, associação de cores e outros aspectos tratados pela narrativa proposta de uma forma mais rápida e dinâmica (McCloud,1995). Assim pode funcionar como um suporte intratextual das narrativas principais.

### Referências

CAGNIN, Antonio Luiz. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 4ª edição. São Paulo. 2010

JENKINS, Henry. **Cultura da Conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. 1. ed.. São Paulo, Aleph, 2014.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2. ed.. São Paulo, Aleph, 2009.

JENKINS, Henry. **Fans, Bloggers, and Gamers: exploring participatory culture**. 1. ed.. New York, New York University Press, 2006.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. 1ª edição. São Paulo: Makron Books. 1995.