

[ENTRE] MUNDOS: UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS TRANSMÍDIA

Veramar Gomes Martins
PPGACV-FAV/UFG

Jordão França Barroso
PPGACV-FAV/UFG

ISSN 2316-6479

Resumo

A narrativa transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Segundo Jenkins a forma ideal de narrativa transmídia se dá quando cada meio reproduz parte da história, podendo ser trabalhada através de um filme, uma série de televisão, romances e quadrinhos. Todas as formas de narrativa são exploradas e suas características tem como objetivo tornar a experiência de adentrar nessa narrativa, mais interessante.

Ao se pensar em uma narrativa transmídia consideramos a necessidade de desenvolvermos a criação de um Universo Ficcional. Segundo o artista multimídia, Franco, a ideia de criação de Universos ficcionais amplos com possibilidades de geração de obras em múltiplos formatos audiovisuais ganhou maior visibilidade a partir do surgimento da franquia “Guerra nas Estrelas” (Star Wars), em fins da década de 1970 e início da década de 1980”. Dentro desse contexto podemos pensar em um trabalho voltado para uma das linguagens discutidas dentro da possibilidade de narrativa transmídia, a HQ – História em Quadrinhos.

[Entre] mundos é uma história em quadrinhos ficcional, desenhada inicialmente a nanquim sobre papel e depois trabalhada no computador, por meio do programa de edição de imagem Photoshop. A narrativa contém 5 páginas, contextualizada no universo ficcional transmídia do “[Entre] mundos”, que tem como ponto de discussão a ideia de identidade na pós-modernidade. Essa história em quadrinhos funciona como um convite inicial para adentrarmos nesse universo ficcional. A narrativa conta a história de Dalia, uma jovem que desperta em um mundo sintético, perdendo nesse processo todas as suas memórias do mundo natural. A primeira página da narrativa apresenta as duas versões da personagem principal. O seu avatar, April, e a própria personagem Dalia. A segunda página da história apresenta o “despertar” da personagem no mundo virtual e a sua

necessidade de definir quem ela é. Na terceira página, April busca entender a condição de seu corpo nesse novo ambiente e no cenário são representados elementos de sua vida no mundo natural. A terceira página mostra a personagem vista de frente, sugerindo uma interação entre April e os leitores, interação essa que será trabalhada no desdobramento dessa História em quadrinhos. Nessa página também há a introdução de outro personagem, Rafael, que fará parte da trama sendo o seu guia e mentor nesse ambiente virtual. A última página, tendo um enquadramento diferenciado das demais, tem como objetivo apresentar, de forma sucinta, o ambiente onde esses dois personagens farão a sua jornada.

Palavras chave: Narrativa transmídia, Universo Ficcional, História em Quadrinhos.

Referências Bibliográficas

COUPERIE, Pierre ET alii. *História em quadrinhos & comunicação em massa*. São Paulo: Masp, 1970.

FRANCO, Edgar. *Desenredos - Poéticas Visuais e Processos de Criação*. Goiânia, 2010.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: D&PA editora, 2005.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph editora, 2009.

Link para download

<https://drive.google.com/file/d/0B0hB1AhejgeMNGU2M1dnX1pzZXM/edit?usp=sharing>

Minicurrículos

Veramar Gomes Martins é formada em Artes Visuais - bacharel em Artes Plásticas pela Faculdade de Artes Visuais - Universidade Federal de Goiás. Atualmente cursa o Mestrado ofertado pelo Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, e a Licenciatura em Artes Visuais pela FAV/UFG. Sua pesquisa aborda o desenvolvimento de uma Narrativa Transmídia envolvendo o Cosplay.

Jordão França Barroso é Técnico em Telecomunicações pelo IFG, graduado em Design Gráfico e Mestrando em Cultura Visual pela UFG. Trabalhou no Tribunal de Justiça de Goiânia como técnico de informática e na Promédico como Designer. Atualmente atua no Media Lab UFG como designer e consultor de TI. Sua pesquisa aborda questões envolvendo gameficação.