



IV Encontro de Pesquisa PUCSP/TIDD 2011  
**O Salto Transmidiático dos Super-Heróis: HQ-Filme-Game**  
Thiago Sanches Costa (thicosta@gmail.com)  
Professor orientador: Luís Carlos Petry  
Linha de Pesquisa: Design Digital e Inteligência  
Coletiva

Surgidas ao final do século XIX, as Histórias em Quadrinhos (HQs) se consolidaram como uma das expressões artísticas, culturais e midiáticas mais marcantes da metade final do século XX e assim continuam no século XXI.

Dentre os diferentes tipos de HQs, um gênero se destaca em relação aos outros no sentido de exposição e contato com o público: o de super-heróis. Recheado de características mitológicas e, por isso mesmo, com íntimas relações com as fantasias pessoais dos seus espectadores, os super-heróis atraem uma legião de fãs que, mensalmente, adquire as revistas contendo aventuras de seres extraordinários como Super-Homem, Homem-Aranha, Batman, X-Men, entre outros.

Desde o final dos anos 1930 que os super-heróis povoam mentes e corações e se espalham pela cultura ocidental. Essas personagens, ainda que tenham nascido nos Estados Unidos da América, tornaram-se uma força reconhecível em qualquer lugar do mundo: o Homem-Aranha já teve um seriado japonês, com direito a robô gigante e veículos especiais. E o Superman foi agraciado com um filme realizado totalmente em Bollywood.



IV Encontro de Pesquisa PUCSP/TIDD 2011  
**O Salto Transmidiático dos Super-Heróis: HQ-Filme-Game**  
Thiago Sanches Costa (thicosta@gmail.com)  
Professor orientador: Luís Carlos Petry  
Linha de Pesquisa: Design Digital e Inteligência  
Coletiva

E desde seu advento, entre as duas Grandes Guerras, esses seres fantásticos vêm se expandindo para além da mídia que lhe gerou, as revistas em quadrinhos. Essa fluidez midiática transforma os super-heróis em modelos ideais para o estudo de um fenômeno que vem sendo alvo de discussões desde meados da década de 1980 (ainda que não recebesse este nome): o transmídia.

A presente pesquisa investiga a relação entre os fenômenos digitais da transposição e transmídia no contexto da mútua influência entre a cultura dos HQs e games e suas repercussões nas estruturas narrativas digitais. Metodologicamente, propõe a leitura e o aprofundamento das relações entre os conceitos buscando o seu entendimento de processo enquanto fenômeno da cultura digital, identificando-os em uma ação história anterior à narrativa transmídia: o salto transmidiático.

Com o intuito de entender os mecanismos que possibilitam o salto de uma produção cultural de uma mídia para outra, este trabalho utiliza-se das histórias em quadrinhos e, especificamente, dos mais impactantes personagens nascidos nelas, os super-heróis, para realizar um estudo interdisciplinar, que vai desde o estudo estrutural das HQs, passando pela



IV Encontro de Pesquisa PUCSP/TIDD 2011  
**O Salto Transmidiático dos Super-Heróis: HQ-Filme-Game**  
Thiago Sanches Costa (thicosta@gmail.com)  
Professor orientador: Luís Carlos Petry  
Linha de Pesquisa: Design Digital e Inteligência  
Coletiva

mitologia, até a discussão acerca das atribuições do sujeito no ambiente dos jogos digitais.

Mostra ainda que o objeto modelar (HQs) possui características filosóficas, psicológicas, culturais e ontológicas que os tornaram protagonistas da moderna indústria do entretenimento, a qual não existe senão na pluralidade transmídia. A pesquisa realizada é teórica, pois se trata de um estudo com vistas a reconstruir conceitos, para a melhoria de fundamentos teóricos. O método utilizado é a pesquisa bibliográfica, utilizando os materiais existentes acerca do tema, sendo: Scott McCloud e Will Eisner as principais referências sobre a estrutura e linguagem das HQs; os estudos de Gerard Jones a fonte mais utilizada no tocante à História dos super-heróis e de seus criadores; Joseph Campbell indicando o caminho mitológico e Richard Reynolds conectando essa visão aos super-heróis, fundamental para compreender as narrativas que seguem de um suporte midiático a outro; com Janet Murray sendo o complemento perfeito para o entendimento do funcionamento dessas estruturas no ambiente do game digital.



IV Encontro de Pesquisa PUCSP/TIDD 2011  
**O Salto Transmidiático dos Super-Heróis: HQ-Filme-Game**  
Thiago Sanches Costa (thicosta@gmail.com)  
Professor orientador: Luís Carlos Petry  
Linha de Pesquisa: Design Digital e Inteligência  
Coletiva

Justifica-se tal pesquisa, em primeiro lugar, pela ausência de estudo nacional que relacione HQs, Cinema e Games sob a ótica do transmídia. Além disso, o próprio tema transmídia merece mais aprofundamento – o que esta dissertação também realiza.

Outro fator de destaque nesse âmbito é que, nas últimas décadas do século XX e nas primeiras do século XXI, os super-heróis dominaram a indústria do entretenimento. Os dois filmes finais da trilogia Batman de Christopher Nolan e o arrasa-quarteirão “Os Vingadores” arrecadaram mais de US\$ 1 bilhão somente em bilheteria nos cinemas, e o jogo “Batman – Arkham Asylum” vendeu aproximadamente 2,5 milhões de unidades (somando todas as plataformas) em todo mundo em apenas um mês.

O trabalho apresentado se insere diretamente na Área de Concentração "Processos Cognitivos e Ambientes Digitais" do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUC-SP, especificamente na linha de pesquisa “Design Digital e Inteligência Coletiva”, em função de levantar questionamentos ligados à hipernarrativa, sua metodologia e desenvolvimento, seus aspectos



IV Encontro de Pesquisa PUCSP/TIDD 2011  
**O Salto Transmidiático dos Super-Heróis: HQ-Filme-Game**  
Thiago Sanches Costa (thicosta@gmail.com)  
Professor orientador: Luís Carlos Petry  
Linha de Pesquisa: Design Digital e Inteligência  
Coletiva

conceituais e conexão com a forma de recepção do leitor/espectador/usuário.

Forma-se assim a base para a discussão do salto transmidiático dos super-heróis: HQ-Filme-Game. Para melhor entendimento por parte do leitor e complexidade do estudo, o pesquisador optou pela divisão dos temas, finalizando com a interconexão entre eles. Assim, no Capítulo 1, é feita uma revisão histórica das HQs, em busca de entender seus princípios formadores: a união entre texto e imagem, um verdadeiro casamento mágico entre razão e emoção. Apresenta-se ainda a estrutura específica das histórias de super-heróis, que mostram possui características peculiares – e que se revelam como fundamentais no salto dessas personagens para outras mídias.

É dada uma visão temporal da evolução mercadológica dos super-heróis nos quadrinhos, indicando como isso deve afetar sua expansão por outros meios, o que abre caminho para o Capítulo 2, em que se aprofunda a questão do impacto e representatividade dessas personagens na cultura contemporânea. Mais uma vez, tudo se inicia historicamente: apresentando



IV Encontro de Pesquisa PUCSP/TIDD 2011  
**O Salto Transmidiático dos Super-Heróis: HQ-Filme-Game**  
Thiago Sanches Costa (thicosta@gmail.com)  
Professor orientador: Luís Carlos Petry  
Linha de Pesquisa: Design Digital e Inteligência  
Coletiva

os primeiros idealizadores dos super-heróis, suas motivações e frustrações, o contexto sociocultural em que se encontravam.

A partir daí, com o auxílio da mitologia, é feita a comparação entre as narrativas de super-heróis e o Monomito ou Jornada do Herói – conceitos que explicam, em grande parte, a universalidade e o interesse gerado por essa categoria de personagem.

É dessa relevância que nascem as discussões apresentadas no Capítulo 3, no qual o transmídia ganha enfoque por meio de diversos autores, como Henry Jenkins, Humberto Eco e Janet Murray, o que torna possível a apresentação do conceito de salto transmidiático – que pode ser vista como a principal contribuição deste trabalho para a sociedade.

Iniciando no Capítulo 3 e se completando no Capítulo 4 está a aplicação dos super-heróis nesse contexto, como verdadeiro estudo de caso do universo plástico e líquido do trinômio HQ-Filme-Game. É feita uma comparação entre as três plataformas midiáticas, suas semelhanças e diferenças, para ser possível avançar mais e entender as reações do sujeito.

Sujeito esse que nos gibis e no cinema é espectador, com maior ou menor grau de interação, mas que passa a ser usuário no game, ganhando



IV Encontro de Pesquisa PUCSP/TIDD 2011  
**O Salto Transmidiático dos Super-Heróis: HQ-Filme-Game**  
Thiago Sanches Costa (thicosta@gmail.com)  
Professor orientador: Luís Carlos Petry  
Linha de Pesquisa: Design Digital e Inteligência  
Coletiva

poder de decisão, sentido de ação e sendo agraciado com muito mais prazer por conta disso.

Essa evolução traz mudanças para os próprios quadrinhos, mas impacta mais ainda o próprio sujeito, que ganha a possibilidade, no ambiente digital da Cultura da Convergência, de resgatar seu herói primordial, ele mesmo.