Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras
Universidade Federal de Santa Maria

Letras n. 74

Letras, v. 35, n. 74, e95155, 2026 - DOI:10.5902/2176148595155 - ISSN 2176-1485
Submissão: 17/01/2026 Aprovação: 04/05/2026 Publicação: 04/11/2026

Artigos

Perspectivas críticas para os estudos dos Quadrinhos

Intermidialidade como ferramenta para os estudos de quadrinhos

Intermediality as a tool for comics studies

Camila Augusta Pires de Figueiredo[I*]

Resumo: A crescente circulação de histórias em quadrinhos por diferentes suportes e sistemas comunicacionais exige uma abordagem crítica que dê conta não apenas de suas formas – tradicionalmente intersemióticas, combinação de imagem e texto –, mas também das relações que elas estabelecem com outras mídias. Partindo da noção de intermidialidade enquanto arcabouço teórico para compreender esses processos, este artigo mobiliza autores como Lars Elleström, Irina O. Rajewsky, Claus Clüver e Werner Wolf para discutir, primeiro, como as quatro modalidades de mídia – material, sensorial, espaçotemporal e semiótica – permitem descrever a configuração intermidial dos quadrinhos e, depois, como conceitos como combinação e representação de mídia, transmidialidade e narrativa transmídia explicam sua capacidade de migrar, dialogar e se transformar em contato com outras mídias. Ao enfatizar a intermidialidade como ferramenta metodológica, pretende-se avançar na compreensão dos quadrinhos como mídia comunicacional e de circulação cultural, situando-os em um cenário onde fronteiras entre mídias se mostram cada vez mais complexas e permeáveis.
Palavras-chave: Intermidialidade; Histórias em quadrinhos; Transmídia

Abstract: The growing circulation of comics across different platforms and communication systems calls for a critical approach capable of addressing not only their forms – traditionally intersemiotic, combining image and text – but also the relationships they establish with other media. Departing from the notion of intermediality as a theoretical framework for understanding these processes, this article draws on authors such as Lars Elleström, Irina O. Rajewsky, Claus Clüver, and Werner Wolf to discuss, first, how the four media modalities –material, sensory, spatiotemporal, and semiotic – enable us to describe the intermedial configuration of comics and, second, how concepts such as media combination and media representation, transmediality, and transmedia storytelling account for their ability to migrate, engage in dialogue, and transform through contact with other media. By emphasizing intermediality as a methodological tool, the article aims to advance our understanding of comics as a communicational medium and a vehicle of cultural circulation, situating them within a landscape in which boundaries between media appear increasingly complex and permeable.
Keywords: Intermediality; Comics; Transmedia

[I] Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, MG, Brasil
[*] Autor correspondente – camilafig1@gmail.com

Artigo publicado por Letras sob uma licença CC BY-NC 4.0.

INTRODUÇÃO

A crescente circulação das histórias em quadrinhos por múltiplos suportes – do livro impresso às plataformas digitais –, bem como seu contato com outras mídias, como animações, games e podcasts, tem intensificado a percepção de que as fronteiras entre as mídias se tornaram cada vez mais porosas. Para compreender como essa mídia híbrida de texto e imagem dialoga, representa e se transforma em contato com outros sistemas comunicacionais, propomos abordar os quadrinhos a partir do arcabouço da intermidialidade. Tal perspectiva revela-se particularmente fecunda porque, ao mesmo tempo em que descreve a combinação intrínseca de modalidades comunicacionais, permite mapear processos de transferência e ressignificação que ocorrem quando a narrativa extrapola seu suporte inicial.

Apesar desse cenário de intensas trocas entre mídias, ainda são poucos os estudos que examinam essa mídia sob a ótica intermidial. Entre as contribuições dedicadas exclusivamente aos quadrinhos e intermidialidade destacam-se a coletânea *Comics intermedial*. *Beiträge zu einem interdisziplinären Forschungsfeld*, organizada por Christian A. Bachmann, Véronique Sina e Lars Banhold (2012); o volume *Intermediality in French-Language Comics and Graphic Novels*, organizado por Jan Baetens, Hugo Frey e Fabrice Leroy (2022); e o livro organizado por Nancy Pedri, *Comics and Intermediality*, com publicação prevista para 2026. A bibliografia enxuta indica tanto o potencial inexplorado do campo quanto a oportunidade de ampliar o diálogo entre estudos de quadrinhos e teorias da intermidialidade.

O presente artigo busca preencher essa lacuna articulando conceitos de Claus Clüver, Irina O. Rajewsky, Lars Elleström e Werner Wolf a estudos de caso provenientes de minha própria pesquisa na área. Em primeiro lugar, examino a noção de combinação de mídias para evidenciar como quadrinhos operam a fusão de texto e imagem, mobilizando as formulações de Clüver e Rajewsky. Em seguida, apresento as quatro modalidades de mídia propostas por Lars Elleström – material, sensorial, espaçotemporal e semiótica –, mostrando como cada modalidade se manifesta na página e na experiência de leitura.

A terceira etapa aprofunda as ideias de representação de mídia, também de Elleström, aplicando-as ao livro Sabrina, de Nick Drnaso; com isso, demonstro como uma mídia pode figurar dentro da narrativa e como tais representações alteram a significação da obra. A seguir, discuto o conceito de transmidialidade de Rajewsky e Werner Wolf à luz de *Sin City* e da tradição *noir*, ressaltando como motivos estéticos e estruturas narrativas atravessam diferentes suportes preservando a coerência temática. Por fim, conecto essas discussões ao fenômeno das franquias transmídia, recorrendo a *Watchmen*, de Alan Moore, para mostrar de que modo universos ficcionais se expandem estrategicamente por diversas plataformas de mídia.

Com esse percurso, pretendo não apenas preencher uma lacuna na bibliografia, mas também demonstrar que a intermidialidade, além de oferecer um quadro conceitual útil, é uma metodologia capaz de iluminar as dinâmicas de produção, circulação e recepção dos quadrinhos na cultura contemporânea. Dessa forma, o artigo contribui com noções conceituais aplicáveis para futuros estudos que investiguem as intersecções entre quadrinhos e outras mídias.

REFERÊNCIA INTERMIDIÁTICA, TRANSPOSIÇÃO MIDIÁTICA E COMBINAÇÃO DE MÍDIAS

Irina O. Rajewsky (2012) propõe uma noção ampla de intermidialidade, que descreve as relações entre mídias, e as organiza em três vertentes: *referência intermidiática, transposição midiática e combinação de mídias*.[1] Essa taxonomia permite examinar tanto a interação entre mídias distintas quanto os aspectos intermidiáticos internos a um único texto, abrindo caminho para a análise comparativa entre as mais diversas mídias, como romances, quadrinhos e cinema.

Segundo Rajewsky, em *referência intermidiática*, um texto de uma mídia evoca ou imita uma obra individual produzida em outra mídia, um subsistema midiático específico (como determinado gênero cinematográfico) ou qualidades genéricas (p. ex. a estética) de outra mídia. Geralmente, uma referência intermidiática é uma forma de homenagear uma obra específica ou de criar uma espécie de "qualidade ilusória", imitando as técnicas de certa mídia.

O filme *Hulk*, de Ang Lee (2003), por exemplo, recorre ao *split screen* (tela dividida) em diversos momentos e a balões de fala – recursos expressivos típico dos quadrinhos – nos créditos para lembrar o espectador de sua mídia de inspiração.

Figura 1 – A tela dividida e os créditos finais em Hulk



Fonte: Ang Lee, *Hulk*, 2003

Já a *transposição midiática*, de acordo com Rajewsky, é "a transformação de um determinado produto de mídia (um texto, um filme etc.) ou de seu substrato em outra mídia". Nessa categoria, "o texto, filme etc. 'original' é a 'fonte' do produto de mídia recém-formado" (2012, p. 51).[2] Isso reaviva o conhecido debate sobre fidelidade em adaptações

[1] Rajewsky explica que uma única configuração midiática pode satisfazer os critérios de duas ou até três categorias.
[2] No original: "the transformation of a given media product (a text, a film, etc.) or of its substratum into another medium". In this cate-

entre romances e filmes, um dos tipos mais comuns de transposição midiática: Gaudreault e Marion lembram que cada mídia impõe suas "informações e deformações", de modo que, em adaptações de quadrinhos para cinema, por exemplo, a expectativa de equivalência pode gerar frustração ainda maior que nas transposições romance-filme, justamente pela falsa sensação de proximidade entre dois suportes que "contêm imagens" (2004, p. 58).

Finalmente, a *combinação de mídias* considera a integração de "pelo menos duas mídias ou formas de articulação midiáticas convencionalmente distintas"[3] dentro de um determinado texto (Rajewsky, 2012, p. 52). Dependendo de como os signos são articulados, eles podem ser classificados, de acordo com categorias propostas por Claus Clüver (2024), como textos *multimídia, intermídia ou mixmídia*.

Os filmes, por exemplo, são considerados *multimídia*, porque reúnem textos coerentemente separáveis, formados por diferentes mídias. De fato, o cinema é conhecido como multimídia por excelência, pois consegue integrar diversas mídias (música, dança, teatro etc.). Embora seja possível separar as mídias presentes em um filme, essa separação tende a comprometer o sentido global da obra.

Para Claus Clüver, o texto *intermídia* se define por reunir diferentes signos de maneira tão intensa que seus componentes – verbais, visuais, sonoros, cinéticos e performativos – se fundem, tornando-se mutuamente dependentes e praticamente inseparáveis na produção de sentido. Exemplos, segundo o autor, incluem quadros feitos de palavras pintadas, muitos tipos de poesia visual ou sonora e alguns tipos de publicidade.

Os quadrinhos, por sua vez, são considerados textos *mixmídia* porque "contêm signos complexos em diferentes mídias que não alcançariam coerência ou autossuficiência fora desse contexto" (Clüver, 2024, p. 40). De fato, uma das principais características dos quadrinhos é a justaposição de textos verbais e visuais. O encontro entre texto e imagem gera uma "terceira camada" de significação, indispensável para que o leitor compreenda nuances narrativas. Ou seja, mais do que o significado produzido isoladamente pelo texto verbal ou pelo texto visual, é a relação entre esses dois sistemas que gera sentidos que nenhum deles conseguiria exprimir sozinho.

Em síntese, a articulação das categorias de Rajewsky com as contribuições de Clüver fornece um arcabouço fértil para investigar como os quadrinhos negociam seus elementos verbo-visuais e como tais especificidades repercutem em relação a outras mídias.

MODALIDADES DE MÍDIA NOS QUADRINHOS

Tomando por base princípios da semiótica peirceana, o estudioso sueco Lars Elleström apresenta uma proposta de compreensão das características e potencialidades

gory, "the 'original' text, film, etc., is the 'source' of the newly formed media product".
[3] No original: "at least two conventionally distinct media or medial forms of articulation".

das mídias a fim de conseguirmos relacioná-las adequadamente. O princípio de tais características são as quatro modalidades das mídias, presentes em qualquer artefato midiático: *material*, *sensorial*, *espaciotemporal* e *semiótica*. Essas modalidades formam um continuum que vai do tangível ao puramente conceitual, e as diferenças entre as mídias estão relacionadas aos diferentes modos como elas expressam valores cognitivos em cada uma dessas modalidades (2021, p. 8-9). Como explica o autor:

> Todos os produtos de mídia podem ser entendidos como combinações específicas de modos particulares das quatro modalidades de mídias. Um produto de mídia específico deve ser percebido por, pelo menos, um modo material (como, por exemplo, um objeto sólido ou não sólido), pelo menos um modo espaçotemporal (como tridimensionalmente espacial e/ou temporal), pelo menos um modo sensorial (como o visual, auditivo ou audiovisual) e, pelo menos, um modo semiótico (como primordialmente icônico, indicial ou simbólico). Assim, as quatro modalidades de mídias formam um arcabouço indispensável sobre o qual todos os produtos de mídia são construídos. (2021, p. 77)

A primeira delas, a *modalidade material*, trata da interface física do artefato. Nos quadrinhos, o modo da modalidade material pode corresponder à superfície plana da página onde palavras e imagens são percebidas. A seguir vem a *modalidade sensorial*, ligada aos sentidos corporais por meio dos quais percebemos o valor cognitivo. Uma HQ aciona principalmente a visão, mas envolve também o tato, quando o leitor segura um livro e folheia as páginas.

A terceira modalidade é a *espaçotemporal*, uma relação do tempo com altura, largura e profundidade. O autor explica:

> Assim, temporalidade, um modo da modalidade espaçotemporal, é um aspecto de músicas, discursos, gestos, danças, mas não de imagens estáticas ou esculturas. Enquanto a fotografia possui apenas duas dimensões espaciais (largura e altura), uma escultura possui três (largura, altura e profundidade). Uma dança e uma escultura em movimento possuem quatro dimensões (largura, altura, profundidade e tempo). (2021, p. 80)

O autor esclarece ainda que os modos de existência das mídias são diferentes da percepção desses mesmos modos (2021, p. 16). Imagens impressas ocupam um espaço bidimensional, mas podem sugerir profundidade por meio da perspectiva. Mídias estáticas, como a fotografia, podem sugerir tempo por meios representacionais. Uma ilustração numa história em quadrinhos pode evocar um momento anterior e/ou posterior ao momento representado, como no exemplo a seguir.

Figura 2 – Evocando um momento posterior ao momento representado



Fonte: http://www.meehancartoons.com/spc_view.html. Acesso em: 26 set. 2009

Por fim, a modalidade semiótica trata da produção de sentido não por midiação, mas por representação. Apoiando-se na tríade de Peirce, percebemos um artefato por relação icônica, indicial ou simbólica. Assim, os principais modos semióticos são *semelhança* (signos icônicos), *contiguidade* (signos indiciais) e *convenção* (signos simbólicos). Nos quadrinhos, cada camada visual ou verbal pode funcionar segundo um ou mais dos três modos, por exemplo:

- figuras de personagens, cenários e objetos desenhados de modo icônico, "à semelhança" do que representam;
- linhas de movimento que denotam deslocamento; "gotas" que saem do personagem e indicam calor;
- uma lâmpada acesa que convencionalmente simboliza um personagem tendo uma ideia, ou uma caveira no rótulo de uma garrafa simbolizando veneno.

Essa categorização de modos e modalidades das mídias de acordo com Elleström (e, ainda, os conceitos de mídias básicas, técnicas e qualificadas, sobre os quais não nos deteremos neste artigo) é essencial para estabelecer as razões pelas quais apreendemos e consumimos produtos de mídia de maneiras diferentes. Não apenas aquilo que é narrado, mas, a dizer, a própria qualidade material da mídia transmite significados moldados por convenções culturalmente construídas. Por exemplo, um quadrinho – mídia básica composta de texto verbal e visual, bidimensional, estático – pode ser apreendido, no que se refere à mídia técnica, como um ebook (por um celular, uma tela de computador, um leitor dedicado ou ainda um tablet) ou como um livro impresso (em brochura ou capa dura). E está sujeito a aspectos operacionais e contextuais estabelecidos social e historicamente: convenções formais de paginação, posicionamento de texto e imagem e articulação entre quadros, bem como enquadramentos institucionais, editoriais e culturais que o identificam, por exemplo, como tirinha, álbum, mangá, *graphic novel* ou webcomic. Tais configurações são decisivas para a significação dos quadrinhos, porque evidenciam que seus sentidos não decorrem

apenas do conteúdo narrado, mas também da interação entre suas propriedades materiais, suas formas de midiação técnica e os regimes culturais que orientam sua interpretação.

REPRESENTAÇÃO DE MÍDIA NOS QUADRINHOS

Nos estudos de intermidialidade, o processo de representação de mídia, segundo Lars Elleström (2014, 2021), pode ajudar a identificar as formas pelas quais mídias comunicam informações e com que finalidade. A *representação de mídia* se refere, assim, a um processo de criação de sentido em que uma mídia representa outro tipo de mídia, como uma resenha de jornal que descreve a performance de uma peça de teatro (sem necessariamente pretender oferecer ao leitor uma experiência semelhante à performance teatral) (Elleström, 2014, p. 12).

Esse mecanismo é usado frequentemente nos quadrinhos: nas *graphic memoirs* e HQs de caráter jornalístico, por exemplo, a representação de fotografias reforça a autenticidade daquilo que está sendo narrado. Conforme explicam Domingos e Cardoso, em relação às *graphic novels* jornalísticas:

> As fotografias são documentos importantes em si mesmas, representativas da realidade, e, apesar das possibilidades contemporâneas de manipulação, ainda são a melhor forma de construir esse contrato com o leitor. [...] Documentos, da mesma forma, quando apresentados por meio de imagens fotografadas, reforçam essa "existência real" dos sujeitos representados. (Domingos; Cardoso, 2020, p. 93)[4]

Na *graphic memoir Marbles: Mania, Depressão, Michelangelo e Eu (2012)*, por exemplo, Ellen Forney reproduz por representação fotográfica o seu próprio caderno de trabalho: primeiramente fechado, vê-se uma imagem da capa e da encadernação de arame preto; e depois aberto, com alguns de seus esboços. Em *Heimat* (2019), de Nora Krug, além das fotografias de acervos pessoais e históricos, há diversas representações fotográficas de objetos que a autora adquire em mercados de antiguidades ou *flea markets*.

Em *Sabrina*, de Nick Drnaso (2018), temos uma representação de mídias por meio da própria técnica de ilustração do autor. Em trabalho anterior (Figueiredo, 2023) detalho como, nas primeiras páginas, um livro e um jornal aparecem como representações simples, meros objetos de cena; após o crime envolvendo a personagem que dá nome ao livro, programas de televisão, jogos de vídeo game, programas de rádio, blogs e e-mails passam a ocupar porções cada vez maiores dos quadros, chegando a ocupar quadros e páginas inteiros, designando representações complexas que ampliam a tensão da narrativa.

[4] No original: "Photographs are important documents in themselves, representing reality, and, despite the contemporary possibilities of manipulation, they are still the best way to build this contract with the reader. [...] Documents, to the same extent, when presented through photographic images, reinforce this "real existence" of the subjects portrayed.".

Figura 3 – Exemplos de representação de mídias (livro, video game, website) em *Sabrina*



Fonte: Drnaso, 2018, p. 5; 42; 81

A maneira como as mídias são representadas ao longo da história afetam a interpretação dos eventos narrativos, em especial as notícias que reverberam no assassinato da garota.

TRANSMIDIALIDADE NOS QUADRINHOS

Publicada entre 1991 e 2000, *Sin City*, de Frank Miller, ocupa posição singular na produção de quadrinhos contemporânea: o uso radical de preto-e-branco, as raras ocorrências de cor e a ambientação em Basin City – cidade moralmente corrompida e violentíssima – fazem da série um caso privilegiado para refletir sobre a transmissão do imaginário *noir* e suas convenções em diferentes mídias ao longo do tempo.

Gênero marcado por atmosferas sombrias, detetives cínicos e *femmes fatales*, o percurso histórico do *noir* começa nos romances *hard-boiled* de Dashiell Hammett, Raymond Chandler e James M. Cain; transita para as adaptações cinematográficas dos anos de 1940-50; e chega aos quadrinhos. Por volta dos anos de 1940, séries como *The Spirit*, de Will Eisner, já incorporavam sombras expressionistas, ângulos inusitados e closes dramáticos, mostrando que a estética *noir* bem cedo já dialogava com a linguagem quadrinizada.

A estética *noir* apresenta uma "elasticidade" notável: adapta-se a contextos socioculturais e midiáticos distintos, preservando seus temas clássicos mesmo décadas após seu auge. Essa capacidade de renovação permitiu o surgimento do *neonoir* nas últimas décadas do século XX, preparando o terreno para *Sin City*. A obra de Miller se insere em uma tradição estética e temática que configura um caso exemplar do que Rajewsky chama de *transmidialidade*:

> fenômenos não específicos de mídia que podem manifestar-se em diferentes mídias por meio dos recursos próprios de cada um, sem que seja relevante – ou sequer possível – pressupor uma mídia de origem que tenha gerado o contato. (Rajewsky, 2002, p. 13)[5]

[5] No original: "medienunspezifische Phänomene, die in verschiedenen Medien mit den dem jeweiligen Medium eigenen Mitteln ausgetragen werden können, ohne dass hierbei die Annahme eines kontaktgebenden Ursprungsmediums wichtig oder möglich ist."

Posteriormente, Werner Wolf (2022) retoma o conceito de Rajewsky, definindo-o de maneira semelhante como um fenômeno que atravessa mais de uma mídia sem pertencer exclusivamente a nenhuma delas. O teórico diverge, no entanto, na medida em que considera a transmidialidade como uma subcategoria da intermidialidade, junto com as categorias já tratadas aqui – referência intermidiática, transposição midiática e combinação de mídias.

No caso de *Sin City*, destaco o uso de dois elementos típicos do noir, reconfigurados num novo suporte narrativo e numa época diferente:

a. A estética visual de *Sin City*, com seu uso radical do preto e branco, evoca diretamente a atmosfera sombria do cinema *noir* clássico. Nesse aspecto chama a atenção, especificamente, a semelhança de algumas cenas que mostram sombras de janelas venezianas ou grades de uma prisão. Em *Sin City*, porém, há uma tendência ao completo apagamento dos detalhes do background das cenas, em função do alto contraste empregado.

Figura 4 – Alto contraste em duas cenas com grades



Fonte: Miller, *That Yellow Bastard*, p. 16-17. *O homem dos olhos esbugalhados* [Stranger on the Third Floor]. Dir. Boris Ingster. RKO Pictures, 1940

b. Em *Sin City*, os personagens são construídos a partir de arquétipos clássicos do noir: o detetive violento e de moral duvidosa, a *femme fatale* sedutora, o policial corrupto. Há, porém, mais ênfase na violência física e na abordagem de forma explícita da sensualidade feminina do que nos romances *hard-boiled* e nos clássicos de Hollywood.

A obra de Miller, portanto, não apenas homenageia o cinema *noir* clássico, mas também estabelece uma ponte direta com a literatura que o antecedeu, recriando nos quadrinhos, de maneira mais hiperbólica e chocante, a atmosfera sombria e violenta que caracteriza esses romances. Nesse sentido, o gênero *noir* exemplifica a noção de transmidialidade de Werner Wolf (2022), na medida em que se percebe um trânsito de seus elementos constitutivos entre diferentes épocas e mídias.

Figura 5 – As *femmes fatales* Ava Lord e Phyllis Dietrichson



Fonte: Miller, *A Dame to Kill For*, p. 111. Pacto de sangue [*Double Indemnity*]. Dir. Billy Wilder. Paramount Pictures, 1944

NARRATIVA TRANSMÍDIA NOS QUADRINHOS

No âmbito dos estudos de intermidialidade, a transmídia configura-se como uma arquitetura expansiva em que cada plataforma adiciona uma peça singular a um mosaico narrativo maior. Em vez de duplicar ou transpor conteúdo (como na transposição midiática de Rajewsky), cada mídia comunica informações específicas. A coesão global surge de "elos" que fazem circular temas, estéticas e personagens (remetendo à transmidialidade de Rajewsky e Wolf), convertendo a transferência entre produtos de mídia em parte integrante do ato de contar uma história. Essa lógica relacional dialoga com a ideia de Henry Jenkins de que "cada novo texto contribui de forma distinta e valiosa para o todo" (2009, p. 138), mobilizando o público como consumidor ativo que deve conectar fragmentos dispersos em um plataformas de mídia. Desse modo, a transmídia amplia o escopo da própria intermidialidade, desafiando questões clássicas relacionadas a transferência e transformação, adaptação e fidelidade.

Alan Moore e Dave Gibbons publicaram *Watchmen* entre 1986 e 1987, reunindo depois os 12 fascículos em volume único. O enredo principal, ambientado em 1985 num EUA distópico em que Richard Nixon venceu a Guerra do Vietnã e busca vantagem sobre a URSS, começa com a suspeita de que alguém esteja eliminando ex-heróis e força velhos aliados a se reunir. Paralelamente, *flashbacks* revelam a história dos Minutemen (anos de 1930), contada também em "documentos" inseridos no fim de cada capítulo (reportagens, cartas, relatórios, fotos, trechos de um livro autobiográfico de um dos personagens). Esses textos simulam peças materiais e reforçam a ilusão de realidade do universo distópico. Há ainda uma metanarrativa: *Tales of the Black Freighter*, HQ de piratas lida por um garoto dentro da própria trama, que comenta metaforicamente os eventos da história central.

Em 2009, a *graphic novel* foi adaptada para o cinema pelo diretor Zack Snyder em uma versão extremamente fiel ao original (exceto pela sequência final). Além da adaptação cinematográfica com os eventos ambientados em 1985 e nos anos 1930, a história também foi adaptada para outras mídias como um projeto transmídia. No mesmo mês da estreia do

filme nos cinemas, foi lançado um DVD com uma versão animada de 26 minutos de *Tales of the Black Freighter* e um documentário televisivo de 38 minutos intitulado *Under the Hood*, baseado no livro autobiográfico de um dos personagens. Este último adaptou principalmente o conteúdo suplementar que aparece no final de cada capítulo da *graphic novel*. Além de uma entrevista com Hollis Mason sobre seu livro, o apresentador do programa também entrevista outros personagens do grupo Minutemen.

Mais tarde, algumas novas cenas foram incluídas na versão de 162 minutos do filme que foi aos cinemas, resultando em uma versão de 186 minutos chamada de corte do diretor [*director's cut*]. Depois, essa versão mais longa foi combinada com a animação pirata para produzir o corte final [*ultimate cut*], uma versão de 215 minutos do filme que reproduz a ordem das tramas intercaladas da *graphic novel*, alcançando assim a adaptação mais próxima ao texto original.

O projeto transmídia criado para adaptar *Watchmen* também incluiu, ainda, a internet. Parte do material que não foi incluído no documentário *Under the Hood* foi adaptado na forma de vídeos no YouTube, um site, um álbum de fotos no Flickr e uma conta no Twitter.

Por ser reconhecidamente uma obra de extrema densidade formal e narrativa, *Watchmen* foi durante décadas apontada como caso-limite daquilo que Rajewsky chama de *transposição midiática*: qualquer tentativa de "transferir" a HQ para outra mídia parecia fadada ao fracasso, pois exigiria condensar ou suprimir as suas múltiplas tramas. Nesse cenário, a adaptação cinematográfica isolada soaria sempre incompleta ou uma "tarefa impossível". Ao invés de lidar com o problema da fidelidade adaptativa, o projeto *transmídia de Watchmen*, no sentido de Henry Jenkins (2009), assumiu que nenhuma mídia isolada abarcaria a totalidade da narrativa; a história só se completaria no trânsito entre elas. Ou seja, o recurso da narrativa transmídia não apenas serviu para promover o filme; mas preservou e potencializou a complexidade intermidiática da obra original.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O percurso desenvolvido aqui permite afirmar que a intermidialidade não funciona apenas como um conjunto de conceitos e categorizações, mas como ferramentas capazes de tornar visíveis as escolhas materiais e semióticas por meio das quais os quadrinhos significam e circulam.

Ao deslocar o foco da pergunta "o que a obra é" para "como ela opera entre modos e mídias", a análise que tem como base os operadores metodológicos mencionados evita tanto o reducionismo formal (que confinaria a HQ à soma de texto e imagem) quanto o automatismo comparatista pautado por hierarquias e pelo paradigma da fidelidade. Nesse sentido, os casos descritos aqui mostram um avanço crítico ao acompanhar diversas

negociações intermidiáticas: quando uma HQ representa ou é representada por outras mídias; quando uma estética como o *noir* atravessa mídias e épocas e é retomado por uma HQ; e quando a expansão transmídia organiza a complexidade narrativa de uma HQ propondo um tipo de leitura em convergência.

O ganho metodológico da intermidialidade, portanto, é claro: mapear configurações e conexões entre mídias oferece um caminho produtivo para investigações sobre formas de leitura, potencialidades de mídias analógicas e digitais e circulação dos quadrinhos na cultura contemporânea.

REFERÊNCIAS

BACHMANN, C. A.; SINA, V.; BANHOLD, L. (orgs.). **Comics intermedial**. Beiträge zu einem interdisziplinären Forschungsfeld. Bochum: Bachmann, 2012.

BAETENS, J.; FREY, H.; LEROY, F. (orgs.). **Intermediality in French-Language Comics and Graphic Novels**. Lafayette: UL Press, 2022.

CLÜVER, C. **Entre textos, entre artes, entre mídias:** Ensaios de Claus Clüver. Organização de Thaïs F. N. Diniz, Solange R. de Oliveira e Camila A. P. de Figueiredo. São Paulo: Paco Editorial, 2024.

DOMINGOS, A. M.; CARDOSO, J. A. Media Representation and Transmediation: Indexicality in Journalism Comics and Biography Comics. In: ELLESTRÖM, L. (org.). **Beyond Media Borders v. 2**. [S.l.]: Palgrave Macmillan, 2020. p. 79-115.

DRNASO, N. **Sabrina**. Montreal: Drawn & Quarterly, 2018.

ELLESTRÖM, L. **Media Transformation:** The Transfer of Media Characteristics Among Media. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014.

ELLESTRÖM, L. **As modalidades das mídias II:** Um modelo expandido para compreender as relações intermidiais. Trad. Beatriz Alves Cerveira, Julia de Oliveira Rodrigues e Juliana de Oliveira Schaidhauer. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2021

FIGUEIREDO, Camila Augusta Pires de. Representação de mídia e transmidiação em quadrinhos: o caso de Sabrina, de Nick Drnaso. **Soletras**, Rio de Janeiro, Brasil, n. 46, 2023. DOI: 10.12957/soletras.2023.74413. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/soletras/article/view/74413. Acesso em: 21 abr. 2026.

FORNEY, E. **Marbles:** Mania, Depression, Michelangelo and Me. London: Avery, 2012.

GAUDREAULT, A.; MARION, P. "Transécriture and Narrative Mediatics: The Stakes of Intermediality". In: STAM, R.; RAENGO, A. (orgs.). **A Companion to Literature and Film**. Oxford: Blackwell Publishing, 2004. p. 58-70.

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

KRUG, N. **Heimat:** A German Family Album. London: Penguin, 2019.

PEDRI, N. (org.). **Comics and Intermediality**. Jackson: UP of Mississippi, 2026 (no prelo).

RAJEWSKY, I. O. **Intermedialität**: Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets. Tübingen: Francke, 2002.

RAJEWSKY, I. O. "Intermediality, intertextuality, and remediation. A literary perspective on intermediality". **Intermédialités**: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques/ **Intermedialities**: history and theory of the arts, literature and techniques, n. 6 (remédier), p. 43-64, 2005.

WOLF, W. The Concept 'Transmediality', and an Example: Repetition across Arts/Media. **Aletria**, v. 32, n. 1, p. 213-232, 2022. Disponível em: https://periodicos.ufmg.br/index.php/aletria/article/download/35451/30495/127875. Acesso em: 12 abr. 2025.

Sobre o autor:

Camila Augusta Pires de Figueiredo

Doutora em Estudos Literários: Teoria da Literatura e Literatura Comparada/Literatura, Artes e Mídias pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), com mobilidade na Technische Universität Braunschweig (Alemanha). Mestre em Literaturas de Expressão Inglesa e Bacharel em Língua Inglesa, ambos pela UFMG. Licenciada em Letras-Inglês pelo Centro Universitário Uniasselvi.
https://doi.org/10.5902/2176148595155 • camilafig1@gmail.com

Conflito de Interesse

O autor declara não haver conflito de interesses.

Verificação de Plágio

A revista mantém a prática de submeter todos os documentos aprovados para publicação à verificação de plágio, utilizando ferramentas específicas, como Turnitin.

Editores convidados

Maria Clara da Silva Ramos Carneiro
Lielson Zeni
Valter do Carmo Moreira

Editor - chefe

Régis Augustus Bars Closel

Como citar este artigo

DE FIGUEIREDO, C. A. P. Intermidialidade como ferramenta para os estudos de quadrinhos. **Letras**, v. 35, n. 74, e95155, 2026. DOI: 10.5902/2316882X95155. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/ccomunicacao/article/view/95155. Acesso em: XX/XX/XXXX