

---

## Compreender-me em quadrinhos: Marshal McLuhan

Emir FADUL<sup>1</sup>

Ingred LOUREIRO<sup>2</sup>

Karin SCHMIDT<sup>3</sup>

Luis Felipe ALBUQUERQUE<sup>4</sup>

Marcos CASTRO<sup>5</sup>

Paloma TAVARES<sup>6</sup>

Susy FREITAS<sup>7</sup>

Faculdade Martha Falcão Devry, Manaus, AM

### RESUMO

Este paper é resultado de estudo sobre os principais aforismos de Marshall McLuhan no contexto da Escola de Toronto. Para abordar a temática, foi elaborada uma história em quadrinhos produzida na disciplina Teoria da Comunicação a partir do aplicativo Comic Life. O personagem principal encontra-se com McLuhan numa era futura, onde o teórico é um holograma criado por uma inteligência artificial. Os dois conversam e Marshall explica seus estudos e previsões. O trabalho discorre, de forma lúdica, os principais aforismos de Marshall McLuhan, trazendo também um pouco de sua vida acadêmica e pessoal, elaborados a partir de pesquisa bibliográfica e confecção do produto.

### PALAVRAS-CHAVE

História em quadrinhos; teoria da comunicação; Marshall McLuhan; aldeia-global; meio é a mensagem.

---

<sup>1</sup> Aluno do quarto período do curso de Jornalismo da Faculdade Martha Falcão/DeVry. E-mail: emirfadul@gmail.com

<sup>2</sup> Aluna do quarto período do curso de Jornalismo da Faculdade Martha Falcão/DeVry. E-mail: ingred.maeve@gmail.com

<sup>3</sup> Aluna do quarto período do curso de Jornalismo da Faculdade Martha Falcão/DeVry. E-mail: karinps19@gmail.com

<sup>4</sup> Aluno do quarto período do curso de Jornalismo da Faculdade Martha Falcão/DeVry. E-mail: felipe\_luis31@hotmail.com

<sup>5</sup> Aluno do quarto período do curso de Jornalismo da Faculdade Martha Falcão/DeVry. E-mail: marcoswizardjor@gmail.com

<sup>6</sup> Aluna do quarto período do curso de Jornalismo da Faculdade Martha Falcão/DeVry. E-mail: palomatavaresdiqueiroz@gmail.com

<sup>7</sup> Orientadora do trabalho. Professora do curso de Jornalismo da Faculdade Martha Falcão/DeVry. Mestre em Ciências da Comunicação pela Universidade Federal do Amazonas (Ufam). Formada em Jornalismo pela Ufam e em Letras – Língua Inglesa pela Ufam. E-mail: sfreitas@fmf.edu.br.

## INTRODUÇÃO

Oráculo. Esse termo era como muitos chamavam o teórico canadense Marshall McLuhan. Seus estudos, popularizados a partir dos anos 1960, eram considerados avançados para a época por abordar a relação do homem com os meios de comunicação, a tecnologia e os novos sentidos formados nessa interação. É por isso que Braga afirma que “seus ‘*oneliners*’, aforismos curtos e mordazes, trouxeram insights desconcertantes e formulações complexas sobre temas então incipientes, mas que se tornariam centrais na agenda de pesquisa em comunicação 40 anos mais tarde.” (BRAGA, 2012, p. 48).

Para abordar as contribuições desse estudioso para a comunicação, foi proposta a produção de um produto no qual essas discussões servissem de mote, sendo definido pela equipe o formato de história em quadrinhos. Isso resultou na realização de “Compreender-me McLuhan em quadrinhos”, criado no decorrer da disciplina Teoria da Comunicação, ministrada pela professora Susy Freitas para a turma de segundo período de Jornalismo da Faculdade Martha Falcão em 2015.

O trabalho partiu do entendimento de que, com o tempo, muito do que McLuhan disse foi se cumprindo, como uma profecia, termo usado informalmente para se referir a como seus estudos abordaram fenômenos que só depois seriam completamente entendidos pela sociedade. Os conceitos atribuídos a ele, expostos em aforismos que lembram slogans publicitários, podem explicar hoje temas como internet e novas tecnologias em geral. Isso refrescou os trabalhos do teórico para os estudiosos da comunicação:

Recentemente, a obra de McLuhan tem sido objeto de releituras. Quando foi escrita, em meados dos anos 1960, a televisão era em preto e branco, o mundo estava dividido pela Guerra Fria e a ideia do mundo do futuro como uma “aldeia global”, onde cada pessoa poderia estar interligada a cada outra por meios de comunicação parecia utópica demais, otimista demais para um planeta que parecia sempre às vésperas da guerra atômica. Com o mundo digital contemporâneo, as outrora estranhas ideias de McLuhan sobre o futuro da comunicação ganharam o status de “profecias”, e sua obra passou novamente a ser lida e valorizada. (BRAGA, 2012, p. 48-49)

McLuhan estudava a mídia como um meio de entendimento sobre a vida e o jeito de viver, um meio de entender a sociedade. A parte mais conhecida de seu trabalho

é o estudo da mídia eletrônica, principalmente a televisão, que, na época, era algo completamente novo. A partir do trabalho de McLuhan, torna-se mais claro que “[...] a disponibilidade e a estrutura dos novos meios de comunicação provocam profundas alterações no modo como os indivíduos vivem em sociedade” (SOMMER, 2005, p. 5). O teórico afirmava que era importante estudar o meio em si e seus efeitos, pois estudando o meio, poderíamos entender melhor o efeito que ele causaria, ou seja, como afeta as pessoas.

O estudioso desenvolveu ideias como a aldeia global, na qual tudo se tornaria popular mais rapidamente e todos falariam com todos sem barreiras de tempo e espaço, porque a comunicação seria direta em sem barreiras em qualquer circunstância graças aos meios de comunicação. Classificava os meios entre quentes e frios e ficou conhecido por frases como ‘o meio é a mensagem’, tópicos esses sobre os quais temos registros em livros e outros meios, como uma entrevista televisionada (1977) que também serviu de base para este trabalho.

Numa cultura como a nossa, há muito acostumada a dividir e estilhaçar todas as coisas como meio de controlá-las, não deixa, às vezes, de ser um tanto chocante lembrar que, para efeitos práticos e operacionais, o meio é a mensagem. Isto apenas significa que as conseqüências sociais e pessoais de qualquer meio — ou seja, de qualquer uma das extensões de nós mesmos — constituem o resultado do novo estalão introduzido em nossas vidas por uma nova tecnologia ou extensão de nós mesmos. Assim, com a automação, por exemplo, os novos padrões da associação humana tendem a eliminar empregos, não há dúvida. Trata-se de um resultado negativo. Do lado positivo, a automação cria papéis que as pessoas devem desempenhar, em seu trabalho ou em suas relações com os outros, com aquele profundo sentido de participação que a tecnologia mecânica que a precedeu havia destruído. Muita gente estaria inclinada a dizer que não era a máquina, mas o que se fez com ela, que constitui de fato o seu significado ou mensagem. Em termos da mudança que a máquina introduziu em nossas relações com outros e conosco mesmos, pouco importava que ela produzisse flocos de milho ou Cadillacs. (MCLUHAN, 1964, p.21)

Com essa base, apresentamos neste trabalho o processo de concepção de uma história em quadrinhos que se passa em um tempo futuro e fictício. Nela, podemos expor os conceitos e ideias de Marshall McLuhan de forma leve e divertida.

## **Objetivo**

Nosso objetivo é apresentar, de forma descontraída e de fácil entendimento, os principais aforismos de McLuhan, dando exemplos a partir da trama de ficção científica em história em quadrinhos para explicar melhor cada um deles, além de pontuar alguns aspectos de sua vida. A expectativa do trabalho foi fortalecer o entendimento desse conhecimento teórico para equipe envolvida na produção e auxiliar o processo de compreensão de outros a partir do produto criado.

## **Justificativa**

A escolha do formato de quadrinhos se deu por entendermos que o tema abordado era um pouco complicado. Sendo assim, através de um produto com potencial para expressar ideias de forma lúdica, conseguiríamos explorar melhor o assunto, não deixando que ele se tornasse enfadonho e proporcionando um entendimento mais simples e maior interesse do leitor.

A proposta do trabalho é trazer conhecimentos dos principais estudos do canadense Hebert Marshall McLuhan através de uma trama futurista, contada em quadrinhos. Para isso contamos com a ajuda de artigos, entrevistas, biografias e livros escritos pelo próprio McLuhan, encontrados em pesquisas bibliográficas e outras feitas na internet para seleção de artigos científicos e outros conteúdos relevantes e a partir do conteúdo apreendido no decorrer das aulas de Teoria da Comunicação.

A temática futurista se justifica pela imagem que se observou da figura de McLuhan a partir das leituras sobre o teórico. Nelas, destaca-se como ele é tido por muitos como visionário e como adiantou conceitos, no universo dos estudos da comunicação, que só veríamos posteriormente com a popularização da Internet. Isso nos inspirou a pensar em uma trama que se passasse no futuro, tendo como inspiração filmes, quadrinhos e *video games*, o que ajuda a dialogar com o perfil jovem da turma na qual o trabalho foi desenvolvido.

Esse produto também se justifica por ser uma tentativa de envolver os alunos em uma disciplina que pode causar alguma resistência ao propor uma atividade na qual

poderíamos unir teoria e prática. Isso aconteceu porque, para desenvolvermos o quadrinho, tínhamos que ter o domínio desses aforismos.

## **Metodologia**

Para desenvolvimento do trabalho, foi utilizado um programa para montagens de fotos chamado Comic Life. A partir dele, pudemos usar imagens da internet e modifica-las com o uso de filtros, que deram o efeito de finalização de arte típico dos quadrinhos. O programa foi encontrado em pesquisas feitas na internet e possui acesso gratuito para internautas, sendo escolhido pela equipe após avaliação dele e de alternativas para a produção das imagens. Tentamos aplicativos para celulares, mas o resultado não foi tão bom quanto o esperado, o que fortaleceu nossa escolha.

Após a definição de como produzir os quadrinhos, colocamos então as ideias no papel, fazendo um esboço para definirmos o roteiro da narrativa e o padrão desejado para o conteúdo visual. A princípio, o quadrinho contaria a história de uma maneira diferente, através de pensamentos do personagem principal ao ler uma revista. Só depois surgiu a ideia em que Marshall se tornaria um holograma, uma vez que o termo era citado pelo teórico no decorrer de alguns de seus trabalhos.

Para definir esses elementos do trabalho, a equipe realizou reuniões através de vídeos-chamadas. O esboço final foi criado quando todos estavam reunidos em sala de aula, durante horários estipulados pela professora para reunião e orientação das equipes envolvidas na atividade, na qual devíamos definir nossa proposta para a realização do trabalho e apresentar gradualmente o andamento do produto e do paper produzido para ele, já seguindo as orientações do paper da Intercom.

Definidos os itens mais práticos, a equipe passou a realizar a pesquisa bibliográfica para se aprofundar nos conceitos relativos ao teórico Marshall McLuhan. Partimos do artigo de Braga (2012) enquanto material básico de apoio da disciplina, mas também nos aprofundamos a partir de outras leituras. Assim, as expressões “O meio é a mensagem”, “Aldeia global” e “Meios quentes e frios” foram as selecionadas para compor o conteúdo teórico que a trama do quadrinho apresenta.

Coletamos também informações sobre o perfil do teórico em uma reportagem da Rede Globo (2011), na qual informações como origem e principais contribuições foram consultadas. Além disso, a entrevista feita com o próprio McLuhan, traduzida por Fleck (2011), ajudou a entender a visão do teórico para a equipe. Ele afirma, por exemplo, que “Todas as formas de expressão são meios de comunicação, e descobri recentemente que o conteúdo do meio é antes de tudo seu usuário. Aquele que fala francês é o conteúdo da língua francesa, aquele que assiste televisão é o conteúdo da televisão, etc.” (FLECK, 2012, p. 3), o que direcionou nossa escolha por colocar o teórico como ‘conteúdo’ dos quadrinhos de forma explícita.

Depois de definirmos arte, roteiro e os aforismos que seriam apresentados no quadrinho, partimos para a produção. Manipulamos fotos de McLuhan, colocando efeitos que deixassem as imagens com aparência de quadrinhos e McLuhan, com aparência de um holograma (esmaecido em suas cores, diferenciando-se dos demais elementos no quadro). Fotos de pessoas desconhecidas foram utilizadas para representar o nosso personagem principal, chamado John. Usamos também o programa de edição de imagens Photoshop para fazer edições que não eram possíveis com o Comic Life.

Da concepção à apresentação do trabalho em sala de aula, ao final do período, o processo durou cerca de três semanas durante o primeiro semestre de 2015. Ao final da disciplina, foi realizado o upload dos quadrinhos e os demais trabalhos da disciplina de Teoria da Comunicação em uma página do site Medium, o qual pode ser acessado no seguinte endereço eletrônico: <https://medium.com/@comunicafmf/mcluhan-em-quadrinhos-18957c948366#.181rv81r0>.

### **O quadrinho “Compreender-me em quadrinhos: Marshall McLuhan”**

O produto consiste em uma história em quadrinhos com 10 páginas, incluindo uma capa, onde vemos Marshall McLuhan de pé com a seguinte descrição: “Compreender-me Marshall McLuhan”, que seria uma capa pronta de uma publicação falando sobre o teórico. A capa foi escolhida por trazer esse nome e chamar a atenção do leitor de forma imediata a partir da junção inusitada do formato de quadrinho à figura de um pesquisador da comunicação.

Iniciamos a história no ano de 2302, época em que Jonh acorda e conversa com sua inteligência artificial, perguntando-lhe sobre o clima. Já na primeira página surge o primeiro holograma, através de uma ligação que o protagonista faz para um amigo de trabalho. O primeiro holograma é o amigo. Após essa ligação, Jonh avista em sua mesa uma revista onde a capa apresenta Marshall McLuhan. Curioso sobre quem seria aquele homem do passado que ficou conhecido como “oráculo”, ele pede informações a mais sobre o autor para sua inteligência artificial, que prontamente elabora um conteúdo sobre o estudioso, falando sobre o ano em que nasceu e que morreu e sobre sua carreira.

Preocupada com o entendimento de John, a inteligência gera um holograma de McLuhan, que se apresenta e começa a discorrer sobre seus estudos. O holograma começa falando sobre aldeia global, para isso utilizamos trechos que sumarizam o que Marshall falou ainda em vida.

Além de balões para diálogos, o HQ conta com “caixas” onde pudemos explicar melhor temas como aldeia global, o meio é a mensagem e holograma, itens definidos como foco do conteúdo aprendido em sala de aula. Depois de falar sobre aldeia global, Marshall inicia um diálogo sobre “o meio é a mensagem”, deixando Jonh confuso, e precisando explicar melhor sobre o assunto, criando um paralelo com o processo de aprendizagem que os próprios alunos vivenciam na sala de aula. Ainda no diálogo, após esclarecer as dúvidas, Marshall faz o protagonista compreender também como seriam os meios quentes e frios.

A história termina com Jonh admirado com as previsões de McLuhan que se tornaram reais, e lamentando-se por não tê-lo conhecido antes. O holograma se desfaz, mas antes diz que eles ainda terão outros encontros onde o protagonista poderá conhecê-lo um pouco mais. Da janela de sua casa, Jonh vê o que o mundo em que ele vive se tornou, uma aldeia global cheia de novas tecnologias.

O roteiro foi traçado pelo grupo ainda em sala de aula durante as reuniões em tempos cedidos pela professora. Todos concordaram com a ideia de que a estória deveria se passar no futuro, a fim de mostrar de forma bem explicativa os avanços que McLuhan cita ainda na década de 50, mas que fariam muito sentido apenas nos tempos atuais, como o termo ‘aldeia global’ e os estudos das mídias.

O paper foi escrito pelas alunas integrantes da equipe, Paloma Tavares e Ingrid Loureiro, sendo sua maior parte produzida por Paloma Tavares. As imagens foram editadas por Ingrid Loureiro utilizando um programa encontrado na internet, o programa de edições Comic Life, próprio para a transformação de imagens para uma aparência de desenho e criação de histórias em quadrinhos, o Photoshop também foi utilizado. As imagens foram todas baixadas na internet e selecionadas de acordo com cada quadro inserido nas páginas da revista em quadrinhos, com o cuidado para que ficassem bem parecidas com desenhos e não saíssem do contexto da estória.

Posteriormente, a equipe apresentou o produto em sala de aula para a turma da disciplina Teoria da Comunicação. Decidimos produzir uma versão impressa do mesmo para avaliação da professora, de forma que cada integrante da equipe colaborou com uma quantia para a impressão em formato de revista. Além disso, descrevemos o processo de criação dos quadrinhos, reforçando a relação entre o mesmo e o conteúdo da disciplina.

### **Considerações**

Com o trabalho finalizado, finalmente pudemos chegar a compreensão dos principais aforismos de Marshall McLuhan e ver que sua perspectiva para o futuro das mídias explicam fenômenos da comunicação recentes, e que seus conceitos vistos ainda naquela época podem ser explicados hoje de muitas maneiras. Quando McLuhan falava em aldeia global, ele não pensava em internet, smartphones e outros aparelhos que hoje ajudam a formar a nossa grande aldeia, nem nas possibilidades de fazer ligações e mandar sms para qualquer lugar do mundo através de sinal via satélite. Mas ele compreendeu que poderíamos fazer isso num futuro não muito distante.

As redes sociais internet vieram juntamente nesse universo da aldeia global, tornando ainda mais rápida e fácil a comunicação através de e-mails, Facebook, Whatsapp etc. Hoje é possível encontrar a pessoa em qualquer dia, lugar e horário desejado, tal como os aforismos de McLuhan apontariam que seria, o que confirma o quanto o teórico estava em sintonia com as transformações sociais e tecnológicas que estavam por vir.

Sobre o meio ser a mensagem, podemos compreender que o meio pela qual a mensagem é transmitida pode modifica-la. McLuhan dizia que uma mensagem dada na



radio, que para ele era uma mídia quente, se daria de uma forma diferente na televisão, que para ele era uma mídia fria. Ainda que a mensagem, uma notícia, por exemplo, fosse a mesma dada nos diferentes veículos, elas se modificariam pela maneira como eram transmitidas, que é justamente a discussão que nossos quadrinhos trazem em um determinado momento.

Ao final da produção de nosso produto, percebemos que McLuhan é um estudioso de difícil interpretação e que é preciso ir a fundo de seus estudos e obras para melhor compreendê-lo. Porém, uma produção como a nossa pode ajudar na aproximação dos estudantes para essas obras, pois tenta apresentar os conceitos de uma maneira mais simples e direta, funcionando como uma porta de entrada para esses conteúdos, assim como foi para a equipe.

## **Referências**

BRAGA, Adriana. McLuhan entre conceitos e aforismos. In: **Alceu**, v. 12, n.24, jan.-jun. 2012, p.48-55.

SOMMER, Vera Lúcia. Uma breve revisão do legado de McLuhan. In: **Congresso brasileiro de ciências da comunicação** - Intercom, 28, 2005, Rio de Janeiro. Anais. Rio de Janeiro: UERJ, 2005.

MCLUHAN, Marshal. Os meios de comunicação como extensões do homem. Editora Cultrix, São Paulo. 1964.

**Entrevista com Marshall McLuhan (1977) - Legendado.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=fvRMpS-aGLE>>. Acesso em: 27.abr.2015.

**Meios de comunicação são extensões do homem, de acordo com McLuhan.** Disponível em: <http://redeglobo.globo.com/globociencia/noticia/2011/08/meios-de-comunicacao-sao-extensoes-do-homem-de-acordo-com-mcluhan.html>>. Acesso em: 30.abr.2015.

Entrevista com Marshall McLuhan. Tradução de Débora Fleck. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação | E-compós**, Brasília, v.14, n.3, set./dez. 2011