

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA**  
**FACULDADE DE LETRAS**  
**DOUTORADO EM ESTUDOS LITERÁRIOS**

**Maiara Alvim de Almeida**

**Leitores e autores na era da web 2.0:**  
Webcomics, Narrativas Hipertextuais e Participação

Juiz de Fora  
2019

Maiara Alvim de Almeida

**Leitores e autores na era da web 2.0:**  
Webcomics, Narrativas Hipertextuais e Participação

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial à obtenção do título de Doutora em Letras. Área de concentração: Teorias da Literatura e Representações Culturais.

Orientador: Prof. Dr. Rogério de Souza Sérgio Ferreira

Juiz de Fora  
2019

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Almeida, Maiara Alvim de.

Leitores e autores na era da web 2.0 : webcomics, narrativas hipertextuais e participação / Maiara Alvim de Almeida. -- 2019. 206 f. : il.

Orientador: Rogério de Souza Sérgio Ferreira

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Letras. Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários, 2019.

1. Literatura Eletrônica. 2. Webcomics. 3. Narrativas Digitais. 4. Hipertexto. 5. Cultura Participativa. I. Ferreira, Rogério de Souza Sérgio, orient. II. Título.

**Maiara Alvim de Almeida**

**Leitores e autores na era da web 2.0:**

Webcomics, Narrativas Hipertextuais e Participação

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial à obtenção do título de Doutora em Letras. Área de concentração: Teorias da Literatura e Representações Culturais

Aprovada em 29 de maio de 2019.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Rogério de Souza Sérgio Ferreira (orientador)  
Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)

---

Prof. Dr. Anderson Bastos Martins  
Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)

---

Prof. Dr. Anderson Pires da Silva  
Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Juliana Gervason  
Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora (CES-JF)

---

Prof. Dr. Anderson Gomes  
Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ)

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pela vida, saúde, dons e graças com que me abençoou, e que me permitiram chegar até aqui;

Agradeço a minha mãe, Márcia, por ser minha primeira professora e minha grande inspiração de vida;

Agradeço a meu pai, Mário, por seu carinho e amor incondicionais;

Agradeço a meu irmão, Miguel, por compartilhar entusiasmos e teorias sobre meu objeto de pesquisa;

Agradeço aos meus professores da graduação, do mestrado e do doutorado por tudo que me ensinaram;

Agradeço ao meu orientador, Rogério, pelos sábios e acertados ensinamentos;

Agradeço aos meus amigos pelo apoio em todos os momentos difíceis e a infundável torcida;

Agradeço ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro pela oportunidade de poder trazer de volta à sociedade tudo que aprendi enquanto aluna em minhas aulas, completando um ciclo perfeito;

Agradeço aos membros da banca por aceitarem o convite e pelos apontamentos;

A meus amigos da ASPAS pela vivência e trocas sobre as artes sequenciais.

*O livro é muitas coisas. Como um repositório de memórias, um meio de transcender os limites do espaço e tempo, um local para reflexão e criatividade, um arquivo de nossa experiência e a da dos outros, uma fonte de iluminação, felicidade e, às vezes, consolo, uma crônica de eventos passados, presentes e futuros, um espelho, uma companhia, um professor, uma inovação dos mortos, um divertimento, o livro em suas várias encarnações, da placa de barro à página eletrônica, tem servido há bastante tempo como metáfora para muitos de nossos conceitos e realizações essenciais. (MANGEL, 2017, p. 122).*

## RESUMO

As narrativas fazem parte das tradições da humanidade desde os mais remotos tempos. Desde a antiguidade, nas culturas prioritariamente orais, passando para seus primeiros registros escritos e sua subsequente popularização advinda da criação da prensa de Gutemberg, até chegar à contemporaneidade e o advento das tecnologias digitais, muitos foram os suportes pelos quais as histórias passaram. Cada novo suporte implica uma nova experiência e uma nova maneira de se fazer e de se fruir narrativas. No caso do meio digital, um grande leque de opções desvela-se tanto para o autor, que passa a contar com ferramentas variadas para sua criação e com a possibilidade de experimentar com novas mídias, quanto para o público leitor, que passa a buscar um papel mais significativo na produção de suas obras preferidas. As relações mais próximas do público com as obras não são necessariamente novas, visto que suas reações guiam narrativas – em especial aquelas advindas de meios de comunicação de massa – há algum tempo. Entretanto, a internet passaria a agir como um catalisador desses anseios, colocando-se como uma ponte de fácil e (quase) imediato acesso entre autor e público. Nesse sentido, esta tese pretende investigar as relações entre autores e leitores na era da internet, tentando apontar traços que indiquem mudanças potencializadas pela interação na rede mundial de computadores. Além disso, também se pretende analisar e defender a tese de que a natureza hipertextual e multidisciplinar das tecnologias digitais estaria contribuindo para o surgimento de obras híbridas, que se situariam no limiar entre duas ou mais artes, de modo a trazer especial atenção para os diálogos entre os quadrinhos e a literatura. Para tanto, o corpus contará com algumas obras para análise, escolhidas devido a suas peculiares características: **Homestuck** (Hussie 2009-2016), webcomic interativo do estadunidense Andrew Hussie, e **O Diário de Virgínia** (SILVA, C. A. B. d., 2010 – 2016), HQ Eletrônica da brasileira Cátia Ana. O trabalho dividir-se-á em cinco capítulos, cada qual explorando um aspecto de nossa investigação, de forma a apresentar um enfoque teórico próprio: um primeiro, sobre a natureza das obras em quadrinhos e seu diálogo com a literatura; um segundo, que tratará da natureza hipertextual das obras de nosso corpus, visando explorar sua natureza experimental e híbrida; um terceiro, que desenvolverá a questão das obras híbridas concebidas em ambiente digital, com suporte de análises construídas através do uso de ferramentas advindas do campo das humanidades digitais; um quarto, que investigará os impactos da leitura em tela em leitores de obras hipertextuais, e um quinto, que visa investigar as relações entre autores e leitores no ambiente virtual, de maneira a abordar a questão das produções do público.

Palavras chave: Literatura Eletrônica; Webcomics; Narrativas Digitais; Hipertexto; Cultura Participativa.

## ABSTRACT

Narratives have been a part of human traditions since the beginning of times. Since Ancient History, in predominantly oral cultures, going through the first written registers and to its subsequent popularization following Gutenberg's press, until the contemporary times and the advent of digital technologies, stories have been registered in many different media. Each new medium implies a new reading experience and a new way of making and enjoying such narratives. When it comes to the digital media, a great variety of options is available for both the author, who can count on many different tools for creation as well as the possibility of experiencing with the new media, and the reader, who seeks for a more significative role on the production of their favorite works. A closer relationship between readers and works of fiction is not necessarily new, considering that their reactions have been responsible for the paths narratives take for quite a while, especially when it comes to mass media narratives. However, the internet seems to be acting as a speeding agent for these longings of the audiences, acting as a bridge that garantees easy and(almost) immediate contact between authors and readers. Thus, the present work intends to investigate the relationship between authors and readers mediated by the internet, so as to point out possible changes in this dynamic potentialized by the interaction in the world wide web. Moreover, we Will also analyse and supooort the hypothesis that the hypertextual and multidisciplinary nature of digital technologies would be contributing to the creation of hybrid works, existing on the borders of two or more art forms, with special attention to the dialogue between literature and comics. For doing so, our corpus includes some works for analysis, chosen due to their unique characteristics: Homestuck (HUSSIE,2009-2016), an interactive webcomic by the American authir Andrew Hussie; and O diário de Virgínia (SILVA, C. A. B. d., 2010 – 2016), a Brazilian webcomic written by Cátia Ana. Our work is divided in five chapters, each one exploring a particular aspect of our investigation and presenting a different theoretical background: the first one, on the nature of comics and their dialogue with literature; the second one, on the hypertextual nature of the works on our corpus, aiming to explore their experimental and hybrid nature; the third one, which develops the matter of hybrid works conceived in digital media, which also presents analysis built using digital humanities tools; the forth one, which investigates the impacts of reading on the screen on readers of hypertextual fiction; and the fifth one, which explores the relationship between readers and authors on virtual environments, commenting on the productions of the readers.

Keywords: Electronic Literature; Webcomics; Digital Narratives; Hypertext; Participative Culture.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Nick Sousanis exemplifica o conceito de solidariedade icônica.....	55
Figura 2 – Tirinha brasileira <b>Armandinho</b> .....	62
Figura 3 – Reprodução de um quadro de <b>Ava’s Demon</b> .....	63
Figura 4 – Tela inicial da narrativa <b>Homestuck</b> .....	75
Figura 5 – Judy Garland como Dorothy no filme “The Wizrd of Oz”, MGM (1939) .....	80
Figura 6 – John Egbert, protagonista de Homestuck.....	81
Figura 7 – Calliope sendo descoberta pela personagem Jade em seu disfarce.....	82
Figura 8 – Calliope/Caliborn no traço da artista Shelby Cragg, colaboradora eventual de <b>Homestuck</b> .....	84
Figura 9 – Reprodução de tela com exemplo de minijogo .....	94
Figura 10 – Reprodução de lexia que ultrapassa o limite da página .....	95
Figura 11 – Reprodução de lexia que apresenta mais de uma cena .....	96
Figura 12 – Webcomic <b>Sweet Bro and Hella Jeff</b> .....	97
Figura 13 – DeviantArt do personagem Caliborn .....	98
Figura 14 – Lexia que exige password .....	101
Figura 15 – Reprodução de tela de <b>O diário de Virgínia</b> .....	106
Figura 16 – Exemplo do uso de links e trilha sonora em <b>O diário de Virgínia</b> .....	107
Figura 17 – Reprodução do capítulo 18, Ciranda, de <b>O diário de Virgínia</b> .....	108
Figura 18 – Ngrams para busca dos termos na ferramenta Google Ngram.....	113
Figura 19 – Segunda tentativa de busca para os termos do Google Ngram .....	114
Figura 20 – Terceira tentativa: busca pelo termo “web comics”.....	115
Figura 21 – Quarta tentativa: busca por hypertext e electronic literature .....	116
Figura 22 – Gráfico gerado pela ferramenta Google Trends.....	118
Figura 23 Mapa dos termos selecionados para a Wikipedia .....	122
Figura 24 – Mapa das relações entre webcomics e <b>Homestuck</b> .....	123
Figura 25 – As relações entre <b>Homestuck</b> e ficção digital .....	125
Figura 26 – A pirâmide da leitura de Maryanne Wolf .....	142
Figura 27 – Página explicativa de leitura de um mangá.....	154
Figura 28 – Página da HQ <b>Sandman</b> .....	155
Figura 29 – Página da HQ Sandman, com quebra da sintaxe linear dos quadros .....	157
Figura 30 – Tirinha digital com a personagem Dona Anésia, do quadrinhista Will Tirando	158

Figura 31 – Tirinha da série de webcomics japonesa <b>Axis Power Hetalia</b> .....	160
Figura 32 – Trecho do capítulo 5 de <b>O Diário de Virgínia</b> .....	162
Figura 33 – Trecho do capítulo 9 de <b>O Diário de Virgínia</b> .....	163
Figura 34 – Uma das lexias de <b>Homestuck</b> narradas pelo personagem Doc Scratch.....	164
Figura 35 – Uma das lexias de <b>Homestuck</b> que exige movimentos de leitura na horizontal	165
Figura 36 – Tirinha “Birds and Bees”, parte do acervo do site Paradox Space .....	187
Figura 37 – Karkat apresenta para Dave sua história .....	188

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: DEFINIÇÕES E DIÁLOGOS .....</b>	<b>17</b>
2.1 QUADRINHOS: A DEFINIÇÃO IMPOSSÍVEL? .....	17
<b>3 QUADRINHOS ELETRÔNICOS: WEBCOMICS, HQTRÔNICAS E CIA.....</b>	<b>59</b>
<b>4 INTERNET, WEBCOMICS E NARRATIVAS HIPERTEXTUAIS .....</b>	<b>67</b>
4.1 LET ME TELL YOU ABOUT HOMESTUCK.....	70
4.2 O DIÁRIO DE VIRGÍNIA – UMA EXPERIMENTAÇÃO FABULOSA.....	85
4.3 HIPERTEXTO, CIBERTEXTO E NARRATIVAS INTERATIVAS: DEFINIÇÕES E IMPLICAÇÕES .....	87
<b>4.3.1 Características hipertextuais de Homestuck.....</b>	<b>92</b>
<b>4.3.2 O hipertexto em O diário de Virgínia.....</b>	<b>105</b>
<b>5 AS NOVAS FORMAS DE NARRAR NO CIBERESPAÇO .....</b>	<b>109</b>
5.1 WEBCOMIC, HQTRÔNICA, FICÇÃO INTERATIVA – OU TUDO JUNTO? .....	112
5.2 UM NOVO GÊNERO NARRATIVO SURGE NO CIBERESPAÇO: AS NARRATIVAS HÍBRIDAS .....	127
<b>6 O LEITOR ENQUANTO INTERATOR: NOVOS PAPÉIS E NOVAS POSTURAS</b>	<b>135</b>
6.1 HYPER READING VERSUS CLOSE READING: LENDO EM MÍDIAS ANALÓGICAS E LENDO EM MÍDIAS DIGITAIS.....	138
6.2 A LEITURA EM NARRATIVAS EM QUADRINHOS .....	152
<b>7 NADANDO CONTRA A CORRENTE: INTERNET, WEBCOMICS E CAMINHOS ALTERNATIVOS .....</b>	<b>167</b>
7.1 A INTERNET COMO ALTERNATIVA .....	170
<b>7.1.1 Os conceitos de Benjamin .....</b>	<b>176</b>
7.2 AUTORES, LEITORES E AURA NA <i>WEB 2.0</i> – AS DIFERENTES POSSIBILIDADES .....	180
<b>7.2.1 Homestuck: leitores e autor em papéis que se alternam.....</b>	<b>184</b>
<b>8 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>195</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>200</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Ao longo de minha formação como leitora, houve um momento em que meu maior anseio era o de me tornar, algum dia, escritora. O fascínio pelo mundo das palavras e das histórias me acompanhou desde a alfabetização, em que fazia, modestamente, pequenos livros com páginas unidas por cola e ricamente ilustrados com giz de cera e canetas coloridas. A necessidade de escrever – mesmo que com as limitações de uma recém-alfabetizada apenas – não transcendia a de contar histórias. A narrativa, bem como a criação de mundos e mitologias, permeou grande parte da minha infância e da minha adolescência.

Com o passar dos anos, os pequenos livros foram se tornando complexos, com encadernações mais sofisticadas e fios narrativos intrincados. A vontade de ser escritora, entretanto, acabou cedendo lugar à vontade de ser quadrinista. Leitora de quadrinhos desde sempre, na adolescência o interesse pela chamada nona arte intensificou-se. Ao contrário dos livros, os quadrinhos apresentavam narrativas, muitas vezes, em construção, abertas às especulações do público em espaços físicos, como convenções de fãs, e fóruns **online**. As vontades do público, percebidas com o tempo, acabavam se refletindo nas publicações mais massificadas: personagens mais populares tinham mais destaque nas páginas das revistas, assim como nos subprodutos de tais narrativas, como jogos ou bonecos de ação; decisões impopulares de roteiristas acabavam sendo criticadas pelas comunidades **online**, sendo, eventualmente, revertidas através de algum mecanismo narrativo escuso, como linhas do tempo paralelas, situações em que casais populares terminavam juntos, enquanto os impopulares eram separados. Percebi, enquanto fã, como a internet construía novos canais de comunicação entre público, editores e autores, servindo às vezes como um amplificador das vontades dos leitores – vontades essas que, tratando-se de narrativas que deveriam dar retorno financeiro às editoras, eram acatadas. Sendo assim, despertei grande interesse pela questão, porém não foi por ser algo novo. As alterações em obras por vontade do público não é novidade, principalmente considerando-se que nasci e cresci no Brasil, lugar em que anedotas sobre senhoras que agrediam com guarda-chuvas atores que faziam papéis de vilão em telenovelas não são incomuns, assim como as alterações nos rumos de tramas e destinos de personagens nos folhetins televisionados. Meu interesse justificava-se pela facilidade que a internet proporcionava para tal comunicação.

Além disso, a internet também propiciava a convivência com os trabalhos dos fãs. Foram muitas as tardes e noites gastas em blogs pessoais dedicados a personagens e a casais, lendo análises amadoras das obras, vendo artes e lendo histórias criadas por leitores: as famosas

**fanfics.** Ao vivenciar a efervescência da comunidade de fãs, cada vez mais minha curiosidade a respeito dos impactos que a rede tinha sobre eles – eu inclusa – intensificou-se.

Eis que ingresso numa graduação na área de Letras. Meu interesse pelas narrativas fez com que voltasse minha formação para os Estudos Literários, sem nunca deixar de lado o interesse pelos quadrinhos e suas relações com a literatura. Esse diálogo entre artes tão diferentes, mas tão similares, foi o tema de monografia de bacharelado e, subsequentemente, de dissertação de mestrado, além de inúmeros artigos e apresentações produzidos sobre o assunto.

Ao iniciar o doutorado, tive a oportunidade de intensificar meus estudos a respeito das relações entre quadrinhos e literatura, bem como fui apresentada às teorias do hipertexto, às discussões acerca das tecnologias e materialidades do texto literário e às ferramentas das humanidades digitais. Voltei minhas atenções para produções oriundas da internet. Diferentemente das páginas de quadrinhos impressos a que tinha acesso durante a adolescência, tais obras foram concebidas e executadas para o suporte digital. Grande parte do desconforto de se ler uma página de quadrinho digitalizada (o que incluía ter que aumentar e diminuir a Figura, ler quadro por quadro, sem ter acesso à página como um todo, sem integração com as possibilidades que o meio digital proporciona) era eliminado, uma vez que tais obras lançavam mão de recursos como **links**, vídeos e imagens em movimento, assim como apresentavam quadros adequados à resolução e ao dimensionamento das telas do computador. Tais narrativas despertaram meu interesse por levarem a produção de obras na internet para além das meras produções de fãs: eram obras originais, com alto nível de sofisticação formal e experimentalismo, e que se apresentavam ao público leitor sem intermediários, abrindo espaço, inclusive, para inserções deste.

Dentre tantas obras desta natureza a que tive acesso, enquanto leitora, algumas se destacavam. Essas obras apresentam-se inicialmente como quadrinhos, com graus variados de interatividade e participação do público, executados em ambiente virtual. Entretanto, não deixa de ser notável o diálogo que constroem com outras formas de arte, tendência em consonância com grande parte da produção artística dos séculos XX e XXI. Tais obras, interartes, intermídias, hipertextuais e híbridas, vêm despertando o interesse da academia em geral, que procura compreendê-las em artigos, pesquisas, simpósios em grandes congressos e outros tipos de estudo. De qualquer modo, a inquietação diante de obras tão plurais e complexas, que encerram dinâmicas interessantes entre público e autor, é tomada como ponto de partida para nossa investigação.

Diante desse complexo cenário, é possível propor alguns questionamentos: se estamos diante de mudanças nas relações entre leitores e autores – como também diante de transformações na produção e recepção de literatura e artes – por conta de novas tecnologias, como essas mudanças estariam ocorrendo? Qual seria o papel da internet nesse processo?

Sabemos que essas questões são bastante amplas, sobretudo ao tomarmos como nosso objeto de estudo a literatura e as artes – como um todo. Contudo, há um objeto de estudo em particular que chama a atenção: as histórias em quadrinhos – mais especificamente, os quadrinhos eletrônicos. Relegados, por bastante tempo, a um papel secundário, apenas recentemente, na academia, alcançaram um reconhecimento – em parte, graças aos Estudos Culturais, que abriram espaço e voltaram o olhar dos pesquisadores para produtos culturais antes tidos como menores.

Assim como a literatura puramente impressa, os quadrinhos também vêm passando por alterações em sua produção e recepção com o desenvolvimento das tecnologias digitais, sobretudo da internet. Se antes seu suporte por excelência era o papel – o jornal ou, posteriormente, o álbum – há, agora, a possibilidade de se produzir e publicar essas histórias em meio eletrônico. Popularmente chamados de *webcomics*, termo que pode ser um pouco restritivo, essas narrativas distanciam-se, em alguns pontos, tanto da maneira tradicional de se fazer quadrinhos, quanto do que, tradicionalmente, entende-se como uma HQ, uma vez que podem se apropriar de aspectos de outras mídias (trazendo som ou vídeo, por exemplo). Além disso, desvinculam-se da necessidade de passar pelo crivo de uma editora – o que, no passado, já fora problemático para a nona arte<sup>1</sup>, visto que isso geralmente acarreta censuras – e expande-se a possibilidade de participação e interferência do público.

Nesse contexto, algumas obras destacam-se devido às suas características peculiares, sendo uma delas a (autointitulada) *webcomic* interativa **Homestuck** (HUSSIE 2009–2016), de Andrew Hussie. Apropriando-se da linguagem do *videogame*, tanto em sua estrutura narrativa quanto em seu enredo, a história estendeu-se por sete anos de publicações,

---

<sup>1</sup> Normalmente, atribui-se aos quadrinhos a alcunha de nona arte. A divisão das artes em números veio com Ricciotto Canuto e seu **Manifesto das sete artes**, publicado em 1923. Neste texto, Canuto organiza as artes em sete, a saber: a música como a primeira arte; a dança como a segunda arte; a pintura como a terceira arte; a escultura como a quarta arte; o teatro como a quinta arte; a literatura como a sexta arte; e o cinema como a sétima arte, o qual englobaria todas as outras. A partir das considerações de Canuto, outros estudiosos foram aumentando a lista, conforme novas formas de arte surgiam, sendo a fotografia apontada como a oitava arte e os quadrinhos como a nona. Campos (2015) aponta que o primeiro pesquisador a fazê-lo foi Claude Beylie, em 1964, em seu ensaio “La bande dessinée est-elle un art?”. Essa classificação – tanto a de Canuto quanto a continuidade da sequência iniciada por ele – gera controvérsias. Entretanto, a alcunha de “nona arte” para os quadrinhos é amplamente aceita e utilizada pelos pesquisadores dessa forma de expressão.

sendo um dos grandes sucessos do gênero. Outra obra de destaque e interesse investigativo nesse meio seria a brasileira **O diário de Virgínia** (SILVA, C. A. B. d., 2010–2016). Todas essas obras apresentam algum aspecto que as tornaram instigantes, seja por meio de seu experimentalismo, seja em virtude de como as relações entre público e criadores nelas se efetivam, alcançando novos patamares.

Um fator interessante observado nessas obras é justamente seu experimentalismo. Em uma linguagem que converge diferentes mídias e promove o diálogo entre diferentes artes – quebrando as divisões que McLuhan nos lembra de não existirem anteriormente –, aponta-se para o surgimento de um novo objeto, híbrido, interartes e hipertextual, para o qual denominações tradicionais não seriam mais suficientes.

Assim sendo, esta tese tem como escopo analisar a relação das mudanças acarretadas pelas novas tecnologias nas associações entre leitores e autores, especificamente no universo de tais obras oriundas do ciberespaço. Além disso, ao longo do desenvolvimento desta pesquisa, examinaremos como as novas tecnologias abrem novas possibilidades para os quadrinhos, trazendo para essa linguagem os elementos do hipertexto e introduzindo o elemento da interação a elas. Por fim, pretendemos analisar qual seria o impacto que essas mudanças acarretariam para o leitor.

Pretendemos, ainda, investigar: de que forma o ciberespaço pode contribuir para o surgimento de novos papéis para leitores e autores; como o ambiente virtual pode influenciar a produção e o consumo de histórias em quadrinhos; quais seriam as ferramentas disponíveis no ambiente virtual para a construção dessas narrativas e como se daria o surgimento de novos gêneros híbridos nesse meio.

Nossa hipótese de trabalho é a de que tais relações entre leitores, autores e produtores vêm, de fato, tendo suas dinâmicas alteradas pela internet. O jogo de interesses pelos rumos de uma trama aberta e de massa não é novidade, e as interferências do público são determinantes desde o advento dos romances de folhetim nos séculos XVIII e XIX. Entretanto, argumentamos que, anteriormente, tais relações não eram tão dinâmicas, diretas e espontâneas, visto que estavam sujeitas à mediação de figuras intermediárias com interesses (dentre os quais se incluem as questões econômicas) próprios, como editores e editoras. Defendemos que a internet, nos casos por nós analisados e naqueles análogos a esses, coloca-se como um agente catalisador das mudanças nestas relações, visto que construiria canais diretos de interação entre público-autor e público-obra, sem a necessidade de intermediários. Assim, advogamos que as dinâmicas na tríade autor – leitor – obra alteram-se. Isto gera o resultado de se caminhar para uma maior democratização e acesso aos quadrinhos, bem como vem trazendo, por exemplo,

elementos centrais à participação e à interação com os enredos dessas narrativas, tanto dentro dessas, por intermédio de jogos e interferências em seu desenvolvimento, quanto fora, por meio de financiamentos e produção de suas próprias narrativas a partir daquela inicial. Essas mudanças já se encontravam em curso anteriormente. Dessa forma, pretendemos investigar como a *internet*, assim como as novas tecnologias digitais, poderia ter agido como catalisadores dessas alterações. Afinal, como afirma Aarseth (1997), é errôneo pensar que novas mídias são radicalmente diferentes das antigas e que seriam, sozinhas, responsáveis pelas profundas alterações de ordem social, política e intelectual que se operam.

Acreditamos que as novas mídias dariam continuidade às antigas, potencializando-as. Ong já apontava que os dispositivos eletrônicos não estariam eliminando os livros, mas sim os produzindo cada vez mais (ONG, 1998, p. 154). Henry Jenkins, em **Cultura da Convergência** (2009), afirma que os meios antigos sempre foram forçados a conviver com os meios emergentes e que “os velhos meios de comunicação não estão sendo substituídos. Mais propriamente, suas funções e status estão sendo transformados pela introdução de novas tecnologias.” (JENKINS, 2009, p. 42).

Nossa outra hipótese de trabalho é que uma vez que tais narrativas em quadrinhos se apropriam de outras linguagens, como a dos jogos, das artes visuais e, principalmente, da literatura, poderíamos estar diante não apenas de uma nova maneira de se ler, mas também de se produzir narrativas, com o surgimento de novos gêneros híbridos, característicos do ciberespaço.

Para explorar essas questões, propomos a divisão deste trabalho em cinco capítulos. Optamos por trazer o aporte teórico necessário para cada parte de nossa pesquisa no capítulo que lhe cabe. Igualmente, decidimos por apresentar as obras que analisaremos ao longo das discussões tecidas.

Sendo assim, no primeiro capítulo, iremos trabalhar com o conceito de quadrinhos: o que os caracterizaria enquanto forma de arte, qual seria sua trajetória histórica e como se deu seu processo de legitimação. Analisaremos o que diferenciaria os quadrinhos “analógicos” dos eletrônicos. Além disso, falaremos a respeito do diálogo entre literatura e quadrinhos, apontando semelhanças e diferenças entre essas artes. Para embasar a discussão, empregaremos as contribuições de Thiery Groensteen, Edgar Franco, Santiago García, Beatriz Sequeira, Waldomiro Vergueiro, Barbara Postena e outros estudiosos dos quadrinhos. Trata-se de um capítulo teórico, cuja discussão far-se-á essencial para os capítulos seguintes.

O segundo capítulo abordará a dificuldade e a necessidade de novas terminologias para lidar com a natureza das obras apresentadas, assim como com as questões referentes à

interação, ciberespaço e hipertexto. Serão expostas algumas definições e conceitos pertinentes ao tema, assim como nos aprofundaremos na questão de interação e do jogo, com considerações tanto de pesquisadores do hipertexto, como George P. Landow, Katherine Haylers, Janet Murray, dentre outros. Também exploraremos o conceito de jogo do texto, conforme aborda Wolfgang Iser. Nesse capítulo, analisaremos o caso de duas obras de quadrinhos digitais: **Homestuck**, de Andrew Hussie, e **O Diário de Virgínia**, de Cátia Ana. Para tanto, retomaremos alguns dos conceitos apresentados no capítulo 1.

Além dessa discussão, faremos uma exploração mais aprofundada a respeito do possível surgimento de novos gêneros híbridos, advindos da cibercultura no capítulo 3. Para tanto, buscaremos auxílio em ferramentas da análise textual, seguindo os preceitos apresentados no campo das humanidades digitais<sup>2</sup>. É importante ressaltar que a concepção de cibercultura utilizada nesta pesquisa baseia-se no conceito de Pierre Lévy em **Cibercultura** (LÉVY, 1999), a saber: reunião de relações sociais, produções artísticas, intelectuais e éticas dos seres humanos que se articulariam em redes conectadas entre si por computadores.

Os capítulos quatro e cinco debruçar-se-ão sobre aspectos referentes aos leitores, autores e suas interações no âmbito do ciberespaço e das obras citadas anteriormente. O quarto capítulo, por fim, discorrerá sobre questões relacionadas ao público leitor e como este está lidando com as mudanças, sob a perspectiva da introdução dos elementos da participação e da interação ao processo de leitura. Com este objetivo, partiremos do seguinte questionamento: seriam, realmente, todos os tipos de leitores que se sentem mais à vontade diante das novas tecnologias da escrita, assim como perante as novas formas de arte que vêm a elas atreladas? Para esmiuçar esse problema, iremos discorrer a respeito do processo de leitura, assim como da relação entre leitores e leituras. A fim de ilustrar a discussão, iremos apresentar exemplos de como tal processo se dá nas obras abordadas nos capítulos anteriores.

No quinto capítulo, trataremos das alterações nessas relações à luz das novas dinâmicas da *web 2.0*. Para entendê-las, utilizaremos algumas considerações de Walter Benjamin, aplicando-as às novas situações que surgem com as novas tecnologias. Iremos analisar o caso de **Homestuck** (considerado um trabalho independente), de modo a contrastá-lo com os trabalhos produzidos sob financiamento coletivo. Ainda no mesmo capítulo, trataremos das produções dos fãs e como elas têm estado em maior evidência, uma vez que as

---

<sup>2</sup> Uma possível definição para humanidades digitais seria a de uma atividade interdisciplinar que procura empregar ferramentas dos meios digitais visando auxiliar a análise de textos e outros objetos culturais, com a intenção de potencializar essas análises. Logo, seria possível lidar com grandes volumes de informação e perceber aspectos que, em uma leitura tradicional, escapariam aos olhos do pesquisador. Aprofundar-nos-emos nesse conceito no capítulo 2.

relações do público com o autor estão em mudança. Para tanto, estudaremos o caso do *website Paradox Space*.

Fecharemos com nossas conclusões finais.

## 2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: DEFINIÇÕES E DIÁLOGOS

Antes de explorar as mudanças orquestradas pelas novas tecnologias nas relações entre leitores e autores de narrativas digitais, bem como as mudanças que essas tecnologias estariam operando na produção destas obras que se apresentam como quadrinhos, acreditamos ser essencial apresentar algumas definições e conceitos básicos para esta pesquisa. Afinal, o que caracterizaria uma história em quadrinhos, no sentido tradicional, e o que a tornaria diferente das *webcomics*? O termo *webcomic* daria conta de toda produção, ou haveria uma nomenclatura mais inclusiva? Além disso, quais são as relações entre quadrinhos e literatura: onde dialogam e onde se diferenciam? E quanto às obras de quadrinhos oriundas do ciberespaço, todas apresentam os atributos revolucionários evocados em nossa introdução? Quais apresentam estas características? Este capítulo tem o intuito de tentar fornecer respostas para essas perguntas e apresentar alguns conceitos cruciais para nossa pesquisa.

### 2.1 QUADRINHOS: A DEFINIÇÃO IMPOSSÍVEL?

A tarefa de descrever qualquer tipo de arte é sempre pretensiosa. Apresentar uma definição fixa do que seriam histórias em quadrinhos pode ser tão complicado quanto apresentar uma definição do que seria literatura, por exemplo. Além disso, implicaria julgamentos de valor, podendo limitar ou desconsiderar algumas obras que não se enquadrem numa definição fechada. O espanhol Santiago García discute essa limitação ao afirmar que

Antes de empreender a história, necessitamos saber qual é a definição de quadrinhos, e esta tem se mostrado tão esquivada e espinhosa que um número cada vez maior de livros especializados opta por evitar o tema, diante do temor de se aprofundar no lodo da verborreia teórica sem resolução possível. Groensteen, talvez em um momento de desespero, chamou-a de ‘a definição impossível’ (GARCÍA, 2012, p. 39).

É recente a concepção de quadrinhos como arte. O percurso das histórias em quadrinhos está intimamente ligado tanto à tradução quanto à adaptação de obras literárias. Porém, havendo a possibilidade de marcar exatamente onde elas surgiram, muitos estudiosos, como o francês Thierry Groensteen (GROENSTEEN, 2009), delimitam como marco zero o ano de 1830, com o trabalho do cartunista francês Rodolphe Töpffer. As publicações em tirinhas nos jornais dominicais só viriam algumas décadas mais tarde, no final do século XIX. Publicações, como **The Yellow Kid** – que muitas vezes é citado como a primeira história em

quadrinhos–, surgem nos jornais estadunidenses de domingo, com o apropriado nome de **Sunday Funnies**. Posteriormente, tais publicações passaram a ser referenciadas por meio do vocábulo *comics*, termo inglês cuja significação é “cômico”, “engraçado”. Segundo García,

a busca das raízes corretas é uma forma habitual de legitimar o presente e, portanto, não é de se estranhar que nos últimos anos se tenha reivindicado a figura de Töpffer, mais em sintonia com a Figura culta da novela gráfica atual. (GARCÍA, 2012, p. 28).

Rogério de Campos, em **Imageria** (CAMPOS, 2015), rebobina ainda mais a fita da história dos quadrinhos, levando-a a pontos anteriores às obras de Töpffer. Na introdução de sua obra, que se constitui como um apanhado de produções que pertenceriam a uma pré-história dos quadrinhos, o pesquisador brasileiro aponta diversas obras que poderiam ser as invenções dos quadrinhos. Ele passa por produções brasileiras, como “As aventuras de Nhô Quim”, de Angelo Agostini, publicadas em 1869. Ele passa também pela obra *Apontamentos de Raphael Bordallo Pinheiro sobre a viagem do imperador do Brasil pela Europa*, publicada em 1975, e que poderia ser vista, argumenta, como a primeira *graphic novel*. Rogério ainda enumera as histórias de Max e Moritz, da autoria de Wilhelm Busch, que datam de 1965, sobre dois meninos peraltas que sempre eram grotescamente castigados por suas má-criações. Seu *flashback* estende-se à Idade Média, ao mencionar as iluminuras de santos do século XII, e fecha suas considerações apontando obras como a coluna de Trajano, do ano de 113 e o *Livro dos Mortos*, dos antigos egípcios, como possíveis produções da humanidade, que alguns poderiam argumentar serem as primeiras histórias em quadrinhos. Ele não se esquece sequer das pinturas rupestres em paredes que, como lembra, não eram imagens aleatórias, mas possuíam sintaxe, regras e estrutura. Em sua cronologia reversa, Campos deixa duas coisas claras: (i) muitas são as obras que podemos ver como sendo as predecessoras dos quadrinhos e (ii) o uso de Figura (às vezes em conjunto com textos) para se narrar histórias é quase tão antigo quanto a história da humanidade. Desde seu surgimento, os quadrinhos são considerados um gênero – ou hipergênero, como defende RAMOS e FIGUEIRA (2013), recorrendo aos trabalhos de Maingueneau – ligado aos meios de publicação de massa e, muitas vezes, a um público infanto-juvenil. Isso porque, enquanto os adultos liam as partes consideradas como mais significativas dos jornais, cabia às crianças as tirinhas cômicas. A Figura de publicações de fácil leitura e compreensão, voltadas para crianças, persegue este gênero há muito tempo. Santiago García atribui parte desse “mau nome” dos quadrinhos à maneira como os próprios quadrinistas se tratavam, mencionando que o pioneiro da arte, Töpffer, costumava referir-se às suas

publicações como “garatujas” ou “bobagens gráficas” (GARCÍA, 2012, p. 29). Este crítico também menciona a “resistência de uma tradição cultural logocêntrica ao assédio da ‘civilização da Figura’” (GARCÍA, 2012, p. 22). O francês Pascal Lefèvre também chama a atenção para essa questão ao afirmar que, para alguns puristas, a Figura tiraria a atenção daquilo que é realmente importante no texto (LEFÈVRE, 2010).

Mesmo estando submersos em um “mar de imagens” – apropriando-nos da expressão utilizada por Camille Paglia em **Imagens Cintilantes** (PAGLIA, 2014) –, a Figura é vista como sendo menos importante do que o texto, opinião da qual discordamos por motivos que desenvolveremos a seguir. Assim, acreditamos fazer-se necessário pontuar que a dicotomia entre texto e Figura perpassa, também, pela oposição entre escrita e oralidade.

Platão, em **Fedro**, obra que apresenta um diálogo entre Sócrates e Fedro, narra a seguinte história: fora se encontrar com o rei Tamus o deus egípcio Thoth. Thoth era o regente do conhecimento, da sabedoria, da escrita, da música e da magia e responsável pela invenção dos números, dos cálculos, da geometria, da astronomia, do jogo de damas e dos dados, bem como da escrita (as divindades dos povos da antiguidade certamente eram bastante ocupadas). Neste encontro, dentre tantas técnicas e invenções, o deus apresentara ao monarca a arte da escrita. Thoth diz ao rei que este conhecimento era o que tornava os egípcios mais sábios, além de lhes fortalecer a memória, e afirma terem a memória e a ciência encontrado seu remédio. O rei, desconfiado, questiona o deus afirmando que “não é a mesma coisa inventar uma arte e julgar da utilidade e do prejuízo que advirá aos que a exercerem” (PLATÃO, s/d, p.35). Tamus afirma que a escrita acabaria por tornar os homens esquecidos, não sendo um remédio para a memória, mas para a recordação.

A palavra grega para “remédio”, como muito bem observa Jacques Derrida em **A farmácia de Platão**, possui duplo significado: “Farmácia (*Pharmákeia*) é também um nome comum que significa a administração do *phármakon*, da droga: do remédio e/ou do veneno” (DERRIDA, 2005, p. 13). Sendo assim, ao utilizar este termo em particular para se falar da escrita, essa medicina, ressalta Derrida, ao mesmo tempo remédio e veneno, já se introduziria no corpo do discurso com toda ambivalência. Assim como via a pintura como mímese – ou seja, imitação daquilo que estaria num plano ideal, inacessível –, Platão também via a escrita como tal. Mota (1997) pontua que, para o filósofo grego, diferentemente da pintura, a escrita não criaria nem o fantasma ou a cópia das coisas. Ressalta a professora que “Despida de referencialidade, ela é veneno (*phármakon*), descaminho para o espírito que aspira à verdade” (MOTA, 1997).

A visão da escrita como algo artificial e nocivo, tal qual já prenunciado na obra de Platão, permeia toda a construção do pensamento e da metafísica ocidental. A desconstrução desta noção é o alvo de uma das obras mais relevantes de Derrida, a **Gramatologia** (DERRIDA, 1973). O título da obra é o termo que Derrida cunha para se referir ao que chama de “ciência da escritura”. Como pontua Mota (1997), “A gramatologia, para Derrida, é a ciência que permite pensar as possibilidades de se fazer ciência, o que em seu trabalho inclui a crítica ao logicismo.” (MOTA, 1997). Para o filósofo francês, o conhecimento seria sempre da ordem da escritura e da repetição do que nele é repetido, e não a repetição de sua essência, dando-se, assim, da ordem da suposição imaginária, pois, como pontua Mota, “o objeto, como “não-substância”, está fora da ordem do que é representável, no sentido tradicional ou metafísico do termo” (MOTA, 1997). A ciência linguística determinaria a linguagem, sendo esse seu campo de objetividade, como unidades da fonia (phoné), do significado (glossa) e da razão (logos). Nessa obra, Derrida visita as relações entre as considerações de um dos pais da linguística moderna, Ferdinand de Saussure, e destrincha suas relações com o que chama de “filosofia clássica”, o que engloba o pensamento de nomes como Rousseau, Platão e Hegel.

Conforme explica Derrida, em Saussure, a escrita seria estrita e derivada. Estrita no sentido de que ela não é senão mais uma de uma modalidade de eventos que poderiam sobrevir a uma linguagem cuja essência poderia permanecer pura de qualquer relação com a escritura, ressaltando em sua afirmação que a língua teria uma tradição oral independente da escrita. E derivada, pois seria presentativa, em sua representação da voz – o que Mota coloca como “representação imediata, natural e direta do sentido” (MOTA, 1997). Mesmo assim, Derrida apresenta desconfiança da representatividade de Saussure, uma vez que ele fala com muita paixão sobre algo – no caso, a escrita – que deveria ser secundário. Nas palavras do próprio filósofo,

Estranha "Figura". Já se lança suspeição que, se a escritura é "Figura" e "figuração" exterior esta "representação" não é inocente. O fora mantém com o dentro uma relação que, como sempre, não é nada menos do que simples exterioridade. O sentido do fora sempre foi no dentro, prisioneiro fora do fora, e reciprocamente.

Logo, uma ciência da linguagem deveria reencontrar relações *naturais*, isto é, simples e originais, entre a fala e a escritura, isto é, entre um dentro e um fora. (DERRIDA, 1973, p. 43).

Ressalta ainda o filósofo, em nota de rodapé, que a Figura gráfica das palavras nos impressionaria como objeto permanente e sólido, mais apropriado do que o som, para a construção da unidade da palavra através do tempo. Entretanto, aponta que “a palavra escrita

se mistura tão intimamente com a palavra de que é Figura, que acaba por **usurpar-lhe** o papel principal” (DERRIDA, 1973, p. 44, grifo do autor).

Rousseau já pleiteava, antes de Saussure, um privilégio ético e metafísico para a fala, segundo Derrida, além de lamentar os efeitos da escrita sobre a fala, já que a escrita seria tirânica e viciosa. Derrida mostra analogias entre o pensamento de Rousseau e Saussure, como as oposições entre natural/convencional, natural/arbitrário, signo (significante/significado) e representação (representante/representado). Seu objetivo com tal comparação seria "mostrar a repetição ou a permanência, em um estrato profundo de seus discursos, de certos esquemas fundamentais e diretrizes conceituais", (DERRIDA, 1973, p.31).

Derrida aponta a incoerência de Saussure: ele desvaloriza a escrita em um capítulo para, depois, afirmar que uma teoria da comparação dos sistemas de signos supõe uma comparação entre eles, e não uma subordinação, conferindo um lugar à escrita. Para ele, o próprio Curso de Linguística Geral recuperaria a dignidade da escrita, afirmando que “é ao próprio Saussure que, decididamente, é necessário opor Saussure” (DERRIDA, 1973, p. 64).

Haveria, para o francês, na filosofia, uma assimilação do *logos* à fala, e desses dois à fonia, pois seria através desta ligação que estaria fundamentado o privilégio que se dá à consciência. Ele nomeia como logocentrismo a metafísica do ser como presença, a presença na forma de objeto, ou a presença na forma de consciência, cabendo ao signo o papel de passagem entre uma consciência e outra. Segundo Mota (1997), desta forma, “O logocentrismo e o fonocentrismo são, portanto, solidários com a filosofia da presença” (MOTA, 1997). Deste modo, contraditoriamente, seria com Saussure que se dá a libertação da escrita – ou uma teoria da libertação da escrita. Para além disso, ao falar de escritura, Derrida não tinha em vista somente Saussure, mas as considerações de toda metafísica, já que o logocentrismo se produzira sem nunca questionar os conceitos de escrita e representação. Saussure romperia, para Derrida, a ligação existente, desde os gregos, entre a teoria dos signos e a teoria do ser das coisas.

Por fim, o jogo da “diferência” (*différance*) é o que importa: o que distingue os sons não é o fato de serem em si sons, mas de serem diferentes dos demais. Destaca Mota que

É o ‘*rastro*’ que permite à ‘*diferência*’ articular-se, aparecer na unidade de uma experiência, permitindo, por isso mesmo, que uma cadeia gráfica (‘*visual*’, ‘*tátil*’ ou ‘*espacial*’) se deixe tomar pela linearidade de uma cadeia falada (‘*fônica*’, ‘*temporal*’). O “*rastro*” é, portanto, a abertura para a exterioridade em geral. A temida abertura para “*o fora*”, que a metafísica rejeitou, a enigmática abertura para o outro e a desconstrução da presença plena no *logos*. (MOTA, 1997).

Assim, na história do logocentrismo, sujeito e objeto sempre tiveram um significado estável e transcendental. A partir das considerações de Derrida, é possível a discussão de tal *status*, a partir do ponto em que se pode mostrar que se trata de um estado imaginário derivado do estatuto atribuído a sujeito e objeto quando há a possibilidade de representação.

Teorias filosóficas à parte, a palavra possui um papel primordial de criação de realidades – um papel ritualístico, quase místico. As coisas só existem a partir do momento em que são nomeadas. Não é à toa que grande parte das reportagens de divulgação científica tenham, se não em seu título, mas logo em suas primeiras linhas, a alusão ao ato de pesquisadores darem nome a novos fenômenos, corpos celestes, seres vivos, elementos químicos, entre outros. Não é fortuito que a narrativa de criação do mundo do Gênesis, base das religiões de maior número de adeptos no globo (cristianismo e islamismo), inicie-se com a criação da realidade a partir do verbo: *faça-se a luz*.

Se a palavra é a grande criadora de novas realidades, as narrativas são a forma como tal criação se executa. Como pontua a norte-americana Janet Murray (2003),

A narrativa é um dos nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. É também um dos modos pelos quais construímos comunidades, desde a tribo agrupada em volta da fogueira, até a comunidade global reunida diante do aparelho televisivo. (MURRAY, 2003, p. 19)

Alberto Mangel, em **O leitor como metáfora** (2017), reforça a ideia de Murray ao afirmar que seríamos a única espécie para a qual o mundo seria feito de história. Afirma, também, que

a criação de um texto numa página em branco passou a ser equiparada à criação do universo no vazio, e quando São João declarou em seu evangelho que ‘no princípio era o Verbo’, estava definido tanto sua tarefa de escriba como a do autor em Si. (MANGEL, 2017, loc. 154)<sup>3</sup>.

Se a palavra nomeia, a narrativa explica. Foi através de histórias que, por longos anos, a humanidade procurou explicar a realidade em que vivia. Se, inicialmente, tal explicação era feita através do que hoje entendemos como lendas, a crença, após o período iluminista, cede espaço ao discurso científico. Se antes os raios e relâmpagos eram obras dos deuses, agora são o resultado do atrito entre moléculas na atmosfera, gerando grandes descargas de energia.

---

<sup>3</sup> Algumas das obras consultadas em nossa pesquisa foram adquiridas no formato digital, em edições especiais para Kindle. Neste caso, ao contrário de páginas, as obras dividem-se em localizações (ou loc.). Assim, quando formos citar obras em edições para Kindle, o faremos indicando sua localização.

Como pontua Nick Sousanis (2017), “a palavra tradicionalmente tem o privilégio como modalidade explicativa, como ferramenta para o conhecimento” (SOUSANIS, 2017, p. 54). Sousanis continua suas considerações indo além: afirma que a valorização da palavra vem em detrimento da desvalorização da Figura, muitas vezes restrita a ser um elemento decorativo para a grande estrela, que é o texto escrito.

Nesse sentido, Groensteen (2015) também nos lembra que a tradição milenar logocêntrica nos teria levado à concepção da ideia de soberania do verbo em relação à Figura (GROENSTEEN, 2015, p. 15). Isso acarretou o fato de que a língua fora tomada como modelo de toda a linguagem e que “a literatura em livro é considerada quase em todo lugar e em quase todo o mundo como modelo de todas as formas narrativas” (GROENSTEEN, 2015, p. 16).

A dicotomia Palavra *versus* Figura (com favorecimento do verbo em detrimento do visual), suscitada por Sousanis, não é a única que devemos levar em consideração. Dentro da própria concepção de língua, a oposição entre a escrita e a oralidade vem pautando já há algum tempo as discussões a respeito da linguagem. Na visão de alguns teóricos, como Paul Zumthor (2016), tal dicotomia não pode mais ser mantida como tal. Ainda assim, apesar de sermos uma sociedade construída em torno do logocentrismo, tal qual acusa Derrida, a partir do momento em que a fala passa a ser registrada mecanicamente, através do uso de um sistema de signos, é inegável o reconhecimento da escrita enquanto tecnologia que pauta diversos aspectos de nossa vida. O verbo cria realidades, as narrativas as organizam e a escrita as materializa. Aparentemente, Thoth não foi tão malsucedido em sua empreitada.

A relação dos seres humanos com a escrita e suas tecnologias vem de longa data. A sua invenção é tida como um dos grandes marcos na evolução da humanidade, separando-a historicamente em antes e depois de seu surgimento. Entretanto, ao longo dessa história, nem sempre o acesso à leitura, ao texto escrito e ao letramento foi amplo. Assim, por muito tempo, a escrita encontrou-se restrita às elites econômicas e culturais de cada época. À população em geral, cabia a cultura oral e, quando havia acesso ao componente impresso, cabia-lhes publicações compostas quase exclusivamente de imagens, ou seja: um dos fatores que reafirma a primazia da escrita em detrimento da Figura ou da oralidade passaria, também, por questões sociais. Tudo aquilo que é associado às elites (econômicas, sociais, culturais) é tomado como mais valoroso, em detrimento daquilo que cabe às massas. Se a escrita e o letramento são domínios das classes mais altas, a Figura e o texto oral são automaticamente vistos como menores, menos importantes e dignos de menos valor.

Segundo afirmam os historiadores Asa Briggs e Peter Burke, mesmo após a invenção da prensa, “[o]s assuntos mais comuns [das publicações populares] eram as vidas de

santos e romances de cavalaria” (BRIGGS, BURKE, 2016, p. 32). Não se sabe ao certo como a população reagia a essas publicações, ou que importância estas desempenhavam em suas vidas. Nesse sentido, os historiadores questionam se, diante deste quadro, não seria a cultura oral mais importante para tais indivíduos.

Segundo os estudiosos, a escrita se popularizou com a invenção da prensa de Gutenberg, quando, então, houve possibilidade de produção em grande escala dos textos impressos. Esta popularização deve-se, sobretudo, ao fato de que antes estes eram restritos, pois estavam fadados a uma produção morosa e envoltos a uma aura de prestígio. Deve-se lembrar, entretanto, ao se evocar uma “popularização” dos livros com a prensa, que o mercado leitor era bastante restrito. Como lembra Benedict Andersen, em **Imagined Communities** (ANDERSON, 1983), o mercado inicial dos leitores era basicamente europeu e, vale ressaltar, de europeus bilíngues, que lessem em latim, a língua na qual era produzido todo conhecimento escrito à época. O mercado de leitores monolíngues (com a subsequente publicação de edições mais baratas em línguas vernáculas) passara a ser explorado somente após os cento e cinquenta anos que demoram para que o mercado de leitores bilíngues estivesse saturado.

Como pontua Marshall McLuhan,

Bem antes de Gutemberg desenvolver seus tipos móveis de imprensa, muita impressão sobre papel já fora executada, utilizando-se de xilogravura. Talvez que a forma mais popular desta impressão de textos e imagens tenha sido a da *Biblia Pauperum*, a Bíblia dos Pobres. (...)

O homem medieval e renascentista sofria pouco da separação e da especialização das artes, ao como se desenvolveram posteriormente. **Os manuscritos e os primeiros livros impressos eram lidos em voz alta – e a poesia era cantada ou declamada. Oratória, Música, Literatura e Desenho estavam intimamente ligados.** (MCLUHAN, 2016, p. 183, grifo nosso).

A diferença entre uma sociedade prioritariamente oral para outra escrita é apontada, por alguns, como um marco de civilização. Marshall McLuhan, em sua significativa obra **A galáxia de Gutemberg** (1972), expõe que um dos marcos da sociedade ocidental, que coloca como civilizada, seria justamente o domínio da escrita, o que a diferenciaria de sociedades orais, como as sociedades africanas, asiáticas (marcadas pelo uso de escrita em ideogramas) e russas (lembremos que a obra de McLuhan foi concebida em plena Guerra Fria) – as sociedades onde se encontraria o que chama de “homem tribal” –, as quais ele caracteriza como sendo mais atrasadas, inclusive em termos de formulação de pensamento. Citando estudos, como o de J. C. Carothers, McLuhan afirma que o letramento modificaria a maneira como pensamos. Como

pontua, “só gradativamente a alfabetização modifica subestruturas de linguagem e sensibilidade.” (MCLUHAN, 1972, p. 37).

A declaração de McLuhan, a qual foi feita há quase seis décadas, é passível de críticas por sua visão de civilização prioritariamente eurocêntrica. Entretanto, deixando-se de lado seu caráter exclusivo e enviesado, não está de todo incorreta. De fato, o domínio da escrita, e de outras tecnologias a ela associadas, acarreta alterações e mudanças na maneira como pensamos e entendemos o mundo. Tanto que, na mesma obra, McLuhan afirma:

Se se introduz uma tecnologia numa cultura, venha ela de fora, ou de dentro, isto é, seja ela adotada, ou inventada pela própria cultura, e se essa tecnologia der novo acento ou ascendência a um ou outro de nossos sentidos, altera-se a relação mútua entre todos eles. (MCLUHAN, 1972, p.40).

A passagem de uma cultura puramente oral para a da escrita operou mudanças profundas, incluindo a forma como o pensamento é construído, tornando-o mais complexo. Segundo Walter Ong (1998),

A enorme quantidade de conhecimentos históricos, psicológicos e outros mais, que podem se introduzir na narrativa e na caracterização sofisticada atualmente, apenas poderia ser acumulada mediante o uso da escrita e da impressão. (ONG, 1998, p. 174).

Tanto McLuhan quanto Ong, em suas afirmações, apontam para a mesma direção: novas mudanças vieram por intermédio da introdução do elemento eletrônico. Ong ressalta que

A mudança da oralidade para a cultura escrita e, depois, para o processamento eletrônico envolve estruturas sociais, econômicas, políticas, religiosas entre outras. Estas, contudo, apenas indiretamente dizem respeito a este livro, que trata preferencialmente das diferenças de "mentalidade" entre culturas orais e escritas. (ONG, 1998, p. 11).

McLuhan analisa, em sua obra, as transformações acarretadas no pensamento pelos adventos das novas tecnologias. Seu estudo parte das sociedades em que o conhecimento era transmitido de maneira oral, através de lendas e tradições; passa pela revolução ocasionada pela invenção da prensa de Gutemberg, a qual permitia a difusão do conhecimento de outros modos, mas que acaba reduzindo-se ao elemento escrito; até que, com o surgimento das novas tecnologias eletrônicas, ocorre uma nova revolução. Essa, em seu entendimento, culminara em uma crise cultural, uma vez que, agora, viveríamos em uma aldeia global, interconectada através das novas tecnologias da informação. Como coloca McLuhan,

Em nossa longa luta para recuperar para o mundo ocidental certa unidade de sensibilidade, unidade de pensamento e de sentimento, não conseguimos ficar melhor preparados para aceitar as consequências tribais dessa unidade do que estávamos preparados para a fragmentação da psique humana pela cultura tipográfica. (MCLUHAN, 1972, p.51).

Se o foco da obra originalmente publicada em 1962 é as alterações que as novas tecnologias causariam ao pensamento, dois anos mais tarde, o canadense debruça-se sobre tais tecnologias em si. Em **Os meios de comunicação como extensões do homem** (2016), McLuhan já inicia suas considerações com a provocativa afirmação de que o meio é a mensagem, sob a justificativa de que toda nova tecnologia cria um novo ambiente humano. Logo, novas tecnologias desvelavam novas experiências de leitura porque, como reitera, “qualquer invenção ou tecnologia é uma extensão ou auto-amputação de nosso corpo, e essa extensão exige novas relações e equilíbrios entre os demais órgãos e extensões do corpo” (MCLUHAN, 2016, p. 63).

O teórico canadense discorre sobre as características e influências dos novos meios. Ele classifica os meios de comunicação como quentes – que permitiriam menos participação do público, ou que “prolonga um único de nossos sentidos e em ‘alta definição”” (MCLUHAN, 2016 p. 38), como no caso da fotografia – e frios – os quais teriam uma baixa definição, ou baixa saturação de dados, como no caso da fala ao telefone. Além disso, o autor faz apontamentos a respeito da hibridez ocasionada pelo encontro de dois meios, do qual nasceria uma forma nova (MCLUHAN, 2016, p. 75). É importante ressaltar que McLuhan não vê, em um novo meio, a exclusão ou extinção de um antigo, mas sim possíveis alterações: “o rádio alterou a forma das estórias noticiosas, bem como a Figura fílmica, com o advento do sonoro. A televisão provocou mudanças drásticas na programação do rádio e na forma das radionovelas” (MCLUHAN, 2016, p. 72).

O estudioso Manuel Castells (2000) sugere que a história da humanidade seria “uma série de eventos estáveis, pontuadas em intervalos raros por eventos importantes que ocorrem com grande rapidez e ajudam a estabelecer a próxima era estável” (CASTELLS, 2000, p. 49), e que, sendo assim, as novas tecnologias eletrônicas e a internet, marcos do século XX, corresponderiam a um desses períodos de mudanças.

A respeito deste ponto, Ong afirma ainda que “a transformação eletrônica da expressão verbal tanto aprofundou a espacialização da palavra, iniciada pela escrita e intensificada pela impressão, quanto trouxe a consciência a uma nova era de oralidade secundária” (ONG, 1998, p. 154). Ong diferencia a oralidade primária, pertencente a uma

cultura totalmente desprovida de qualquer conhecimento de escrita e impressão, e a oralidade secundária, que seria aquela observada em culturas de alta tecnologia, sendo esta uma nova oralidade, alimentada por dispositivos eletrônicos, como a televisão, o rádio e o telefone (ONG, 1998, p.19). Ong, inclusive, faz-nos um lembrete que, por vezes, passa despercebido, uma vez que nossa sociedade já estaria imersa na primazia da escrita: “a oralidade básica da linguagem é uma constante” (ONG, 1998, p. 15). O estudioso lembra que, além de haver línguas que nunca chegaram a um registro escrito, há aquelas que simplesmente sumiram antes que a escrita viesse a ser inventada. Ele nos lembra de que,

Das cerca de 3 mil línguas faladas hoje existentes, apenas aproximadamente 78 têm literatura (Edmonson 1971, pp. 323, 332). Não existem, por enquanto, meios de calcular quantas línguas desapareceram ou se transformaram em outras antes que a escrita surgisse. Ainda hoje, centenas de línguas ativas nunca são escritas: ninguém criou um modo eficaz de escrevê-las. (ONG, 1998, p. 15).

A respeito das revoluções que as novas tecnologias e seus novos suportes e possibilidades acarretam, Roger Chartier as vê com um pouco menos de exasperação do que seus pares. O historiador afirma que

a impressão se impôs portanto mais lentamente do que se imagina, por sucessivos deslizamentos. Os ocidentais têm dificuldades para conceber o fato de que ela não era universal: ela convivia, por uma espécie de sobreposição, com um outro sistema de multiplicação, a xilografia, que, na China, no Japão, na Coreia, propiciou um outro sentido para o signo (CHARTIER, 1999, p. 9-10).

Fugindo da visão eurocêntrica que permeia a obra de McLuhan, Chartier nos lembra de algo fundamental: mesmo que o canadense mencione outras formas de reprodução anteriores à prensa, ele dá a entender que estas perderam espaço diante da invenção de Gutemberg. Ele também peca ao focar sua reflexão sobre novas tecnologias, leitura e pensamento na sociedade europeia, relegando às demais (inclusive às asiáticas, a que Chartier alude no fragmento acima) um caráter tribal, não civilizado. De fato, Chartier nos lembra de algo fundamental: as revoluções no pensamento sempre existiram, mas foram lentas, graduais e dificilmente progrediram em linha reta, mas sim em um esquema “um passo para frente e dois para trás”, às vezes – os “pequenos deslizos” a que o francês se refere.

Outro pensador que tece críticas – mais diretas – às considerações de McLuhan é o italiano Umberto Eco. Em um dos ensaios encontrados em sua obra **Viagem na irrealidade cotidiana** (1983), ao afirmar que “o raciocínio de McLuhan é dominado por uma série de

equivocos gravíssimos para um teórico da comunicação, sendo que não são estabelecidas as diferenças entre o canal da *comunicação*, o *código*, a *mensagem*” (ECO, 1983, p. 303), Eco aponta que a famosa frase “o meio é a mensagem” é ambígua, podendo significar que a forma da mensagem é seu conteúdo, que o código é a mensagem, ou, ainda, que o canal seria a mensagem. Entretanto, apesar das críticas, Eco não descarta a importância da leitura da obra do canadense, posicionamento com o qual concordamos. Apesar das críticas, algo é certo: as transformações que McLuhan aponta em suas obras, acerca da maneira como lidamos com as tecnologias, são reais.

Pode-se argumentar que o trunfo da prensa seja justamente a possibilidade de reprodução em série, tornando mais rápido e barato algo que antes demandava muito mais trabalho e tempo. Walter Benjamin, em seu famoso ensaio **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica** (1985), lembra-nos de que a arte sempre fora suscetível de reprodução, através de diversas técnicas que incluíam a manipulação do bronze, da terracota, da madeira. O que mudou, no século XX, foi a sofisticação de tais meios, de modo a atingir um nível que permitiria que as reproduções fossem, também, obras de arte (BENJAMIN, 1985a). Devemos ressaltar que as considerações de Benjamin são anteriores a de todos os outros teóricos até aqui apresentados, tendo sido elaboradas na década de 1930, o que evidencia que os processos de mudanças na maneira como se frui e se produz arte já se encontravam em curso há algum tempo. Benjamin, no ensaio em tela, discorre longamente sobre o conceito de aura – aquilo que tornaria uma obra de arte única, mas que se perderia uma vez que ela pode ser irrestritamente reproduzida, perdendo-se, assim, o controle de qual seria o objeto original. Logo, percebe-se que, com as novas tecnologias, as relações e a dinâmica entre público e arte também se alteram.

Alguns anos à frente de Eco, McLuhan, Ong e Benjamin, o estadunidense Steven Johnson também apresenta considerações interessantes acerca das modificações operadas pelas novas tecnologias na maneira como lidamos com narrativas. Em **Surpreendente!**, Johnson (2005) apresenta uma teoria que chama de “Curva do Dorminhoco”. A ideia básica de sua argumentação é a de que esses novos meios de difusão e veiculação de narrativas, ao contrário do que os críticos mais pessimistas das novas tecnologias e dos demais elementos a elas associados, como a cultura de massa – podemos aludir as considerações de frankfurtianos, como Adorno, que viam, na cultura de massa, uma forma de se manipular e conter o proletariado –, não estariam tornando as audiências mais preguiçosas ou menos interessadas em narrativas complexas.

De fato, seu efeito seria o contrário: as novas tecnologias permitiriam que as narrativas se tornassem cada vez mais complexas. Johnson cita o exemplo de seriados televisivos: ao passo que, até certo ponto, estes apresentavam arcos que se resolviam em um único episódio, sendo a única coisa recorrente os personagens e suas relações entre si, com poucas ou nenhuma trama paralela. Os programas mais contemporâneos apresentavam não apenas continuidade de um episódio para o outro, mas também diversas linhas narrativas intrincadas, inter-relacionadas, e as quais não só são facilmente acompanhadas pelo público, mas que, também, despertam seu interesse. Um bom exemplo de obra que apresenta tais características é a série de livros *A song of ice and fire*, de autoria de George R.R. Martin, adaptada para a televisão na bem-sucedida série *Game of Thrones*.

Sendo assim, Johnson acaba concatenando as considerações daqueles que vieram antes dele: as novas tecnologias estão, de fato, modificando a maneira como pensamos e entendemos a realidade, permitindo que lidemos com conceitos e narrativas mais complexos. Embora seu exemplo foque em produtos culturais advindos de canais televisivos dos Estados Unidos, não podemos ignorar um fato: antes de os seriados estadunidenses apresentarem continuidade em suas tramas, estas já podiam ser observadas nas narrativas de folhetim – tanto nas escritas, publicadas em jornais desde o século XVII, quanto nas audiovisuais, como as telenovelas, tão populares na América Latina. Não devemos nos esquecer de que, assim como as séries de televisão, os folhetins também são produtos da cultura de massa.

Como coloca Johnson:

Se você está tentando compreender o efeito de uma nova forma de cultura na maneira pela qual vemos o mundo, você precisa ser capaz de descrever o objeto cultural com algum detalhe e também demonstrar como esse objeto transforma a mente que o está captando. (JOHNSON, 2005, p. 28).

Com essa afirmação de Johnson, podemos acrescentar mais uma variável à nossa equação: as novas tecnologias (devemos ressaltar que a escrita é, também, por si só, uma tecnologia) não encerram somente novas maneiras de se contar (e construir) narrativas, e não são somente essas novas maneiras as responsáveis pelas alterações na maneira de se pensar observadas por tantos teóricos. Todo processo ocorre em um contexto cultural – o qual aparece em diversas das considerações que apresentamos nas páginas anteriores espiando e acenando nas entrelinhas –, e todo esse contexto desvela uma série de dinâmicas e conceitos de cultura que não podem nem devem ser ignorados, até mesmo por estarem no centro da discussão. Sem

tais considerações acerca da cultura, corre-se o risco real de que tudo não passe de uma árida discussão em torno da evolução da técnica e da tecnologia.

Definir cultura é uma tarefa bastante desafiadora. Paul Zumthor, em **Performance, recepção, leitura** (2016), descreve-a como sendo “a prática própria a um grupo humano em todos os domínios que implicam conhecimento. (...). [A] cultura constitui o fundamento da vida em sociedade e, inversamente, vida social implica necessariamente ter cultura” (ZUMTHOR, 2016, P. 48). Como pontua a pesquisadora brasileira Beatriz Sequeira de Carvalho (2017), o verdadeiro sentido desta palavra permanece uma incógnita. A palavra aparece, geralmente, em contraponto ao que é natural – logo, caracterizaria o que é construído pelo ser humano, em oposição àquilo que é produzido pela natureza. Raymond Williams (2010 apud CARVALHO, 2017) apontaria três sentidos modernos para a palavra: o de *civilidade*; um sinônimo para *civilização* e, por fim, como um antônimo para *civilização*.

Apesar de suas origens, enquanto um termo que está relacionado ao cultivo, à plantação e à colheita, o termo *cultura* passa a se relacionar à ideia de civilização – não qualquer civilização, mas, claro, à civilização europeia, hegemônica, e às suas tradições culturais, que passam a ser entendidas como centrais, almejavéis, e as quais justificariam rechaçar aqueles que não os seguissem – inclusive sob a forma de colonização. Devemos também ressaltar que a civilização/cultura em questão seria a das camadas detentoras do poder econômico. Logo, temos, a partir de tais fatos, mais alguns pontos que influenciam as dinâmicas: haveria uma alta e uma baixa cultura – aquela, advinda das classes mais altas, da aristocracia, do clero, dos detentores dos meios de produção, e esta, das classes menos favorecidas economicamente, as chamadas massas.

Umberto Eco pontua, na introdução de **Apocalípticos e Integrados** (2008 [1965]), que, para aqueles que corroboram com essa dicotomia entre alta e baixa cultura,

se a cultura é um fato aristocrático, o cioso cultivo, assíduo e solitário de uma interioridade que se apura e se opõe à vulgaridade da multidão (...), então só pensar numa cultura partilhada por todos, produzida de maneira que a todos se adapte, e elaborada na medida de todos, já será um monstruoso contra-senso. A cultura de massa é uma anti-cultura. (ECO, 2008 [1965], p. 8).

Aqueles que partilham de tal visão – a de que qualquer produto cultural oriundo das camadas menos favorecidas economicamente seria, automaticamente, uma “anticultura” – são chamados por Eco de apocalípticos. Esses veriam em qualquer manifestação cultural não advinda das classes hegemônicas como sendo um sinal de decadência. Para Eco, “o apocalíptico não só reduz os consumidores àquele fetiche do homem-massa, mas (...) reduz, ele próprio, a

fetichismo o produto de massa.” (ECO, 2008 [1965], p. 19). E, assim, ao invés de analisar tais produtos, o apocalíptico acaba por negá-los, numa incapacidade de se aceitar eventos históricos que levaram a tais produtos, promovendo o que Eco chama de crítica apocalíptica à indústria cultural, a qual acabaria por tomar um posicionamento único diante da cultura de massa, a qual classifica como má.

Seu contraponto seriam aqueles para quem uma democratização do acesso aos produtos culturais, bem como de ampliação das possibilidades de difusão e recepção promovidas pelas novas tecnologias da informação, são bem-vindos e positivos, uma vez que promovem “a circulação de uma arte e de uma cultura ‘popular’” (ECO, 2008 [1965], p. 9). Seriam os chamados integrados.

Eco também nos lembra de que a cultura de massa não é exclusiva de regimes capitalistas, mas que se encontra em qualquer sociedade em que os cidadãos participem da vida pública com direitos iguais, sendo, assim, um fruto de qualquer sociedade industrial (o que acaba por minar as críticas a ela advindas do materialismo histórico, o qual acaba por reduzir a discussão a uma questão meramente econômica, ignorando que a própria cultura é uma força transformadora e motivadora também), assim como “a execrada cultura de massa, de maneira alguma, tomou o lugar de uma fantasmática cultura superior; simplesmente se difundiu junto a massas enormes que, tempos atrás, não tinham acesso aos bens de cultura” (ECO, 2008 [1965], p. 44). Eco ainda lembra que os meios de massa não são estilística ou culturalmente conservadores, uma vez que promovem novos esquemas perceptivos e, bem ou mal, realizam uma renovação estilística. O italiano lembra que “o erro dos apocalípticos-aristocráticos é pensar que a cultura de massa seja radicalmente má, justamente por ser um fato industrial” (ECO, 2008 [1965], p. 49).

Logo, observamos um movimento em direção à valorização da cultura de massa, que passa a ser estudada como um fenômeno cultural tão digno de valor quanto à cultura advinda das classes dominantes econômica, social e culturalmente. Não é o local de produção que as tornaria menos dignas, mas sim o discurso hegemônico vigente, que automaticamente prioriza certas produções em detrimento de outras. Grande parte do mérito dessa quebra de paradigmas advém do surgimento dos Estudos Culturais. Nascidos a partir de movimentações observadas em universidades inglesas desde a década de 1950, mas com sua culminância ocorrendo nos anos 1970, os Estudos Culturais caracterizam-se como um campo de investigação multidisciplinar, congregando economia, política, teorias da comunicação, sociologia e, claro, os estudos literários, dentre outras áreas do conhecimento. Sua grande contribuição para os estudos de fenômenos culturais se daria pela possibilidade de se estudar

fenômenos e objetos culturais variados, colocando a cultura como um jogador tão valoroso na determinação das mudanças sociais e fenômenos históricos quanto outros fatores, como o econômico. Como colocam Johnson, Escosteguy e Schulman,

a produção cultural é, muito comumente, assimilada ao modelo de produção capitalista em geral, sem que se dê uma atenção suficiente à natureza dual do circuito das mercadorias culturais. As condições de produção incluem não apenas os meios materiais de produção e a organização capitalista do trabalho, mas um estoque de elementos culturais já existentes, extraídos do reservatório da cultura vivida ou dos campos já públicos do discurso” (JOHNSON, ESCOSTEGUY, SCHULMAN. 2004, p. 56).

Tendo em mente a importância da cultura e dos objetos culturais advindos da cultura de massa para nossa discussão, não podemos perder de vista mais uma consideração importante: com novas tecnologias, surgem novos suportes e novas maneiras de lidar com a leitura, assim como novos gêneros narrativos. Além disso, a partir do momento em que o acesso ao letramento torna-se mais abrangente, uma parcela maior da população passa a ter acesso a esse universo. Porém, nesse longo processo, surge uma série de concepções (às vezes errôneas) de que há leituras que seriam mais valorosas e dignas de aprovação.

De um lado, temos a visão apocalíptica, a qual tem um bom exemplo nas considerações de Clement Greenberg. O crítico pontua, em seu ensaio **Vanguarda e Kitsch**, que uma mesma civilização pode produzir produtos culturais aparentemente desconexos e totalmente diferentes, como “um poema de T.S. Elliot e uma canção de cabaré; uma pintura de Braque e uma capa do *Saturday Evening Post*.” (GREENBERG, 1996, p. 27). Para o crítico norte-americano, cujas reflexões em questão foram produzidas nos anos de 1930, a evolução da sociedade fizera com que o artista não mais previsse a reação de seu público diante das obras, o que acarretou o surgimento da vanguarda e da arte pela arte. O público acabou se distanciando dessa arte de vanguarda, a qual não dialoga com seu entendimento ou com seus gostos. Logo, assim se justificaria o surgimento do *kitsch* – termo alemão para a arte popular e comercial – com a Revolução Industrial e com uma suposta alfabetização universal. Para Greenberg, “o kitsch é o epítome de tudo o que há de espório na vida de nossos tempos. (...) finge não exigir nada de seus consumidores além de seu dinheiro — nem mesmo seu tempo” (GREENBERG, 1996, p. 33). As camadas populares também passam a ser, agora, capazes de produzir arte, mesmo que fosse essa arte vista por muitos como falsa e sujeita a modismos.

Como lembra Antônio Cândido, em seu ensaio **Literatura e Subdesenvolvimento**, ao propor uma postura de vigilância à literatura latino-americana,

não é o caso de aderir aos ‘apocalípticos’, mas de alertar aos ‘integrados’ (...). Certas experiências modernas são fecundas sob o ponto de vista do espírito de vanguarda e da inserção da arte e da literatura no ritmo do tempo, como é o caso do Concretismo e outras correntes. Mas não custa lembrar o que pode ocorrer quando manipuladas politicamente do lado errado, numa sociedade de massas. Com efeito, apesar de no momento elas apresentarem um aspecto hermético restritivo, os princípios em que se baseiam, com recurso à sonoridade expressiva, os signos visuais e às combinações sintagmáticas de alto poder sugestivo podem eventualmente torná-las muito mais penetrantes do que as formas literárias tradicionais junto a público massificados. (CANDIDO, 2006, p. 176).

Candido faz tal recomendação para os autores da literatura latino-americana, que, assim como a cultura de massa, acaba relegada a uma posição marginal numa perspectiva macro. Afinal, devemos lembrar que, como já pontuara Paul Zumthor, “a noção de ‘literatura’ é historicamente demarcada, de pertinência limitada no espaço e no tempo: ela se refere à civilização europeia, entre os séculos XVII ou XVIII e hoje” (ZUMTHOR, 2016, p. 16). Entretanto, seu aviso também pode se aplicar ao se estudar as novas formas de se construir narrativas encerradas pela cultura de massa: não se deve condená-las absolutamente como algo menor, mas também se deve ter cuidado para que a empolgação impeça a percepção de seus problemas, o que comprometeria qualquer postura crítica a respeito delas.

Essas leituras, concebidas como alta literatura e legitimadas por instâncias como a academia, opor-se-iam a outra parcela, formada por textos com temas e narrativas mais populares e relegada ao papel de baixa literatura, ou literatura de massa. Outra concepção é a de que leituras acompanhadas de imagens deveriam se restringir apenas a leitores em fase de formação, estando fadadas ao caráter de preguiça caso acessadas por leitores maduros.

A respeito dessa questão, Susan Sontag traz consigo considerações muito pertinentes: a de que estaríamos, na verdade, formando uma nova forma de sensibilidade, e um novo tipo de leitor. Ela afirma que

o conflito entre ‘as duas culturas’ é de fato uma ilusão, um fenômeno temporário nascido em um período de profundas e enlouquecedoras mudanças históricas. O que estamos testemunhando é menos um conflito entre culturas e sim a criação de um novo (e talvez unitário) tipo de sensibilidade. (SONTAG, 1966, p. 296, tradução nossa)<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Texto original em inglês: “The conflict between ‘the two cultures’ is in fact an illusion, a temporary phenomenon born of a period of profound and bewildering historical change. What we are witnessing is not so much a conflict of cultures as the creation of a new (potentially unitary) kind of sensibility.”

A estudiosa completa suas considerações apontando para o surgimento de uma nova forma de arte, lembrando que esta, que surgira com uma função mágica e religiosa, passara por mudanças técnicas, de modo a alcançar uma nova função na contemporaneidade: um novo tipo de instrumento, que modifica a consciência e cria novas sensibilidades. Lembra também que a diferença entre alta e baixa cultura é, muitas vezes, meramente baseada na diferenciação entre objetos únicos e objetos produzidos em massa – o que ressuscita a argumentação sobre a perda da aura dos objetos de arte mediante a possibilidade infinita de reprodutibilidade aludida por Benjamin.

Assim, afirmações como as de que leituras acompanhadas de imagens sejam menos desafiadoras para seus leitores, ou de que a cultura de massa seja menos valorosa do que a chamada “alta cultura”, não levam em consideração diversos fatores históricos, culturais e sociais. Restringem-se a um tipo de leitor ideal, supostamente de instrução e poder aquisitivo altos, desconsiderando aqueles leitores que não se enquadram nesses moldes.

Além disso, não contemplamos o fato de que, com novas tecnologias, não apenas temos novos suportes, gêneros e maneiras de fazer o literário, mas temos também um novo perfil de leitor, assim como um novo posicionamento do público diante daquilo que lê. Progressivamente temos leitores que passam a buscar um papel mais incisivo no processo criativo e uma maior participação, tanto na elaboração das narrativas como das narrativas em si. Isso parece ter se intensificado ainda mais com o advento da *internet* de uso doméstico, o qual é, historicamente, recente.

Como recorda Manuel Castells, “a Internet originou-se de um esquema ousado, imaginado na década de 60 (...) para impedir a tomada ou destruição do sistema norte-americano de comunicações pelos soviéticos, em caso de guerra nuclear” (CASTELLS, 2000, p. 25-26). Essa rede de comunicações fora criada pela Agência de Projetos de Pesquisa Avançados do Departamento de Defesa norte-americano (DARPA). Mesmo após sua popularização junto a usuários que não fossem militares ou universitários, em seus primórdios, nos anos 1990, seu uso estava concentrado em grupos mais instruídos e com melhor situação financeira, além de haver restrições ainda relativas à idade e ao gênero dos usuários. Sua penetração em camadas menos favorecidas, ou até mesmo entre grupos minoritários, veio com o tempo e ainda não alcançou a população global como um todo. Estes grupos, posteriormente, passaram a recorrer à rede como ferramenta para se expressar. Castells também salienta que

a velocidade da difusão tecnológica é seletiva tanto social quanto funcionalmente. O fato de países e regiões apresentarem diferenças quanto ao

momento oportuno de dotarem seu povo de acesso ao poder da tecnologia representa fonte crucial de desigualdade em nossa sociedade (CASTELLS, 2000, p. 52).

Retomando a ideia de Castells, é possível afirmar que, desde o final do século XX, estamos vivendo um intervalo histórico que está trazendo grandes mudanças tecnológicas refletidas diretamente na forma como lidamos uns com os outros, com as informações e com o mundo que nos cerca. Nesse sentido, apoiando-nos na discussão de Castells, é possível ponderar que tanto as relações com as artes – estando a literatura inclusa – quanto com o público não estariam alheias a essas novidades.

É natural que o público, antes acostumado com as convenções impressas das mídias e, principalmente, da literatura, leve esse conhecimento para novas experiências com o suporte eletrônico. Como novos suportes implicam novas maneiras de lidar com o literário, estando inclusa uma nova experiência física, muitas vezes ocorrem frustrações, estando alguns grupos mais propensos a se adaptarem às mudanças prenunciadas pelas novas tecnologias do texto e, logo, buscarem essa participação mais ativa do processo. Como afirma Katherine Hayles, mesmo que o apelo da literatura eletrônica acabe se restringindo a um grupo menor de usuários, por motivos variados, provavelmente seu alcance será grande, indo além das limitações da tecnologia. A estudiosa também afirma que

a literatura eletrônica chega em cena após quinhentos anos de literatura impressa (e, naturalmente, bem mais do que isso de tradição oral e manuscrita). Os leitores chegam a uma obra digital com expectativas formadas no meio impresso, incluindo um conhecimento extenso e profundo das formas de letras, convenções do meio impresso, e estilos literários impressos. Por necessidade, a literatura eletrônica deve preencher essas expectativas mesmo à medida que as modifica e transforma (HAYLES, 2008, p. 21).

A primazia do texto em relação à Figura pode ser um dos elementos que justificariam uma visão preconceituosa dos advogados da “alta cultura” em relação aos quadrinhos. Nick Sousanis, em sua provocativa tese de doutorado, intitulada *Unflattenig* (publicada no Brasil como *Desaplanar*), afirma que, ao passo que a palavra tem o privilégio da modalidade explicativa, “a Figura, por outro lado, há muito tempo é segregada ao reino do espetáculo e da estética, marginalizada na discussão séria como mera ilustração que apoia o texto – nunca vista em pé de igualdade” (SOUSANIS, 2017, p. 54). Em sua visão, as linguagens, por vezes, podem se tornar armadilhas, o que nos torna prisioneiros das “orientações arcaicas incrustadas nas linguagens que herdamos” (SOUSANIS, 2017, p. 53). Sempre estivemos em

um mundo que é composto tanto de texto quanto de Figura; logo, corroboramos com a ideia de que a Figura é tão importante quanto o texto. Entretanto, séculos e séculos de logocentrismo nos fizeram, enquanto coletividade, desconsiderar o poder narrativo da Figura. Igualmente, faz-nos esquecer de um detalhe pequeno que é crucial: a própria escrita é composta de imagens. O que são as letras, ideogramas e demais caracteres de que se vale a escrita se não representações gráficas dos sons e dos conceitos abstratos que permeiam a linguagem? Do mesmo modo que juntamos signos arbitrários para a construção de palavras, sentenças e textos com sentidos múltiplos abertos e ávidos pela interpretação de que os possa ler, lemos e interpretamos o mundo ao nosso redor com base nas imagens apresentadas.

Sousanis explora, em sua tese, a história da primazia da palavra sobre a Figura ao longo dos séculos de construção do pensamento ocidental, passando por conceitos oriundos dos mais diversos campos, como a filosofia, a literatura, a ciência e as artes visuais. Ele passa pelas ideias de Platão e de Descartes e segue pela construção de metáforas como uma ferramenta cognitiva, defendida por Lakoff e Johnson. Sua proposta é a proposição de uma nova maneira de se ler a Figura, desvinculando-se do pensamento rígido ao qual chama de “planura”.

Sousanis constrói sua argumentação na forma de história em quadrinhos. A escolha não é fortuita: trata-se de uma maneira de defender sua tese. Ao optar pela construção de seu texto utilizando-se da linguagem dos quadrinhos, Sousanis reafirma seu ponto de que a Figura não está abaixo da palavra, sendo possível a construção de conhecimento valendo-se dela. Sendo assim, o produto final de sua pesquisa acaba por tornar-se, também, um exemplo e um manifesto a favor da Figura e de novas e diferentes maneiras de se ler, pontuadas com a provocante afirmação de que

muito similar ao modo como nossos olhos renovam nossa visão através do movimento contínuo, os modos de desafiar e subverter nosso pensamento se encontram neste tropel de relações. Ao desaplanar, lembramos como é abrir os olhos e pela primeira vez enxergar o mundo. (SOUSANIS, 2017, p. 151-152).

A proposta de Sousanis é tão desafiadora quanto necessária, colocando-se como um convite a desenvolver novas sensibilidades e funcionando, de certo modo, como uma validação acadêmica da linguagem dos quadrinhos como forma de construção do pensamento e do conhecimento. Entretanto, antes de se chegar ao ponto em que é possível uma defesa da Figura como sendo tão digna quanto o texto, um longo caminho foi percorrido. A Figura, historicamente, é vista como mais simples e de mais fácil compreensão do que o texto escrito, sendo ideal para públicos não letrados (nos diversos sentidos que a palavra abarca). Groensteen

(2015) lembra-nos, também, que os quadrinhos, assim como o cinema, tiveram um nascimento tardio, em parte devido à evolução da técnica.

Não à toa, grande parte das publicações em quadrinhos disponibilizadas na primeira metade do século XX era voltada para esse público formado por crianças e adolescentes. Costuma-se referir a essa época como a das eras de ouro e de prata dos quadrinhos, nas quais há o surgimento dos quadrinhos de super-heróis, sem dúvidas, o gênero mais popular dentre as publicações em HQs. Heróis como Batman, Superman e Mulher Maravilha surgem entre os anos de 1930 e 1940. É nessa mesma época que despontam publicações como a **Classics Illustrated**, as quais priorizavam a publicação de clássicos da literatura em quadrinhos. Trata-se de uma tradição que retomou sua força nos últimos anos, sobretudo, em função do caráter pedagógico que a cerca. A **Classics Illustrated** foi traduzida pela **Edição Maravilhosa** e publicada algumas décadas mais tarde pela Editora Brasil-América Limitada (EBAL), de Adolfo Aizen.

A época dourada dos quadrinhos teve fim nos anos 1950, com o lançamento do livro **Seduction of the Innocent**. No livro, o psiquiatra alemão Frederic Werthan defendia que os quadrinhos podiam influenciar as crianças a cometer atos hediondos, tornando-se violentas, dentre outras barbaridades. Como pontua Campos, “Wertham forneceu o fundamento pseudocientífico para uma suspeita que aterrorizava fazia tempo as famílias norte-americanas: a de que os quadrinhos eram os culpados por suas doces crianças estarem se transformando em delinquentes juvenis” (CAMPOS, 2015, p. 13).

A fim de burlar a iminente censura, a indústria dos quadrinhos criou uma autorregulamentação denominada *Comic Code Authority*, que visava dosar a influência do governo na criação das HQs. Uma das consequências dessa censura foi a abertura de estúdios para a produção de quadrinhos em outros países, já que, dessa forma, não haveria como o governo dos EUA regular algo que estava sendo produzido fora de seu território.

De certa maneira, esses estúdios além-mar acabaram contribuindo para a formação de tradições em quadrinhos em países, como Itália, França, Bélgica e Brasil. No caso dos países europeus, enquanto a arte se desvalorizava nos EUA, os quadrinhos ganhavam força e reconhecimento em seus territórios.

Houve defesa dos quadrinhos, é claro. Campos (2015) chama os entusiastas dos quadrinhos deste período de “os defensores” (nome que, brinca, teriam se tivessem virado um gibi). Sem apoio governamental, sem locais próprios para pesquisas (como bibliotecas) e, principalmente, sem apoio da academia, esses fãs foram os primeiros a se juntar em convenções, exposições e a escrever artigos sobre o assunto. Neste contexto, Campos destaca a participação

do brasileiro Álvaro de Moya. Apenas anos mais tarde, na década de 1970, surge uma nova geração de pesquisadores, “pós-defensores”, a qual “não era obrigada a justificar seu interesse pelo tema e nem estava preocupada em defender sua legitimidade cultural.” (CAMPOS, 2015, p. 16).

Nos anos 1960, começam a surgir mudanças que viriam a nortear as publicações de quadrinhos dali em diante, tais como: o aparecimento de heróis que lidam com problemas cotidianos (publicações da editora Marvel, que despontava naquele momento como uma alternativa e uma rival à já estabelecida DC Comics) e o surgimento de quadrinhos alternativos, os chamados *comix*. Produzidos de forma artesanal, eles escapavam à censura das editoras, o que lhes permitia abordar temas que dificilmente teriam aparecido em HQs para jovens. Alguns desses títulos, como o **Checkered Demon**, contavam com cenas pesadas de sexo e violência. Entretanto, foi somente a partir desse ponto, como lembra Goensteen (2009), que os quadrinhos começaram realmente a conquistar o público adulto.

Essas publicações, controversas ou não, acabaram preparando o terreno para o nascimento dos romances gráficos – ou *graphic novels*, no termo original em inglês. Embora não tenha sido a primeira publicação a utilizar essa denominação, o livro **A contract with god**, de Will Eisner, é comumente citado como um dos primeiros do gênero. O termo *graphic novel* é utilizado tanto para se referir a obras autorais em volume único quanto a compilações de histórias publicadas no formato de livro. Como apontam Nobu Chinen, Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos, o formato é “conveniente para mergulhos arrojados na arte gráfica sequencial, além de permitir aos autores maior liberdade criativa e tratamento de temáticas mais arrojadas” (CHINEN, VERGUEIRO, RAMOS, 2014, p. 24).

Romances gráficos costumam ter um forte caráter autoral, dando-se à figura do roteirista um papel de destaque, muitas vezes em detrimento dos demais artistas envolvidos na produção. Vejamos, por exemplo, o caso da série **Sandman**, de Neil Gaiman, publicada entre os anos de 1989 e 1996 (retomada em alguns capítulos, posteriormente, nos anos 2010). Mesmo que Gaiman seja o roteirista por trás da obra, desenhos, cores e demais elementos gráficos não são de sua responsabilidade. Esquece-se de que os quadrinhos, muitas vezes, são criações coletivas. Além disso, a denominação de *graphic novel* – que nem sempre é uma unanimidade – veio posteriormente, quando os capítulos lançados individualmente foram reunidos e publicados em edições de luxo, com encadernação especial, material extra, ganhando destaque em livrarias, além de receber um preço bastante superior ao das revistinhas divulgadas nas bancas. O acabamento diferenciado dado a essas obras acaba lhes agregando valor de mercado, criando-se um fetiche em torno de algo que é vendido como quadrinho adulto.

A brasileira Beatriz Sequeira (2017), em sua premiada dissertação (vencedora do prêmio HQ Mix 2018 como o melhor trabalho acadêmico do ano sobre quadrinhos), ressalta que, atualmente, as histórias pensadas pelos artistas e editores para já ser uma única história em um único volume têm sido a maioria das publicações do tipo. Assim, essas histórias tornam-se a norma, enquanto aquelas que eram serializadas e depois compiladas acabam por perder sua força (CARVALHO, 2017, p.114). A pesquisadora pontua que

Por designarem, então, apenas as obras em quadrinhos que são destinadas ao público adulto, e não mais ao infantil; por apresentarem qualidade editorial superior, e não mais impressas em papel barato; por serem editadas em formato livro, e não de revista; e por serem vendidas nas livrarias e lojas especializadas, e não mais nas bancas de jornal, as *graphic novels* passam a ser vistas pelo público em geral como a antítese de tudo que era considerado ruim nas histórias em quadrinhos, transformando-se assim no suporte privilegiado no entendimento dos quadrinhos como um produto cultural valorizado, e não apenas como entretenimento de massa. (CARVALHO, 2017, p.115).

A associação com a literatura também é outra característica marcante de tais publicações, podendo essa fusão ser vista, inclusive, como uma estratégia comercial. Para alguns autores, como Paulo Ramos e Diego Figueira (2014), o termo *graphic novel*

trata-se de um rótulo aceito comercialmente e, por isso, difundido e almejado. Tal etiqueta, no entanto, ofusca as reais características do gênero, que contém algo ainda a ser investigado. Um ponto a ser observado, por exemplo, é a liberdade temática e mais realista vista em tais produções (RAMOS, FIGUEIRA, 2014, p. 204).

Sobre esse ponto, Carvalho (2017) aponta que uma possível justificativa para tal escolha seria a de que a literatura, ao contrário dos quadrinhos, é um campo visto como estabelecido, legitimado e de prestígio. A associação é feita e defendida por autores do meio, inclusive, sendo o já citado Will Eisner um dos responsáveis por essa ideia, ao afirmar, em **Quadrinhos e Arte Sequencial** (EISNER, 2015), que seriam os quadrinhos uma justaposição das regências das artes plásticas e da literatura. Eisner sempre fora um defensor dos quadrinhos enquanto literatura, desde os primórdios de sua produção enquanto quadrinista. A visão de Eisner de arte, deve-se ressaltar, é conservadora, remanescente do século XIX. Corroborando desta visão e da busca pela valorização que a associação com a literatura traria, não é raro se encontrar, em resenhas em veículos especializados e em comentários nas próprias capas e contracapas das publicações, a etiqueta de “literatura” para determinadas obras. Um exemplo

desse *clipping* tendencioso seria um comentário encontrado na contracapa de uma das edições brasileiras de *Retalhos*, de Craig Thompson: uma citação de Neil Gaiman afirmando que a obra do quadrinista estadunidense seria verdadeira literatura. Neste caso, há uma dupla jogada de valoração do produto: a rotulação como literatura e o uso de um nome de peso no meio. Gaiman é um nome já estabelecido e, de certa forma, canonizado dentro dos quadrinhos. Foi um dos nomes mais significativos da invasão inglesa promovida pela editora Karen Berger nos anos 1980 à DC Comics, com a finalidade de renovar sua linha editorial, trazendo uma roupagem inglesa, a qual a própria Berger afirmou ter uma tendência ao literário não encontrada nos quadrinhos americanos. Sua obra mais significativa, **Sandman**, foi peça fundamental no estabelecimento do selo de quadrinhos adultos Vertigo, e por trazer (efetivamente e oficialmente) para os quadrinhos *mainstream* um público leitor que, geralmente, era relegado a um segundo plano nas estratégias comerciais das editoras e nas convenções de fãs: o das mulheres. Gaiman, após se tornar nome estabelecido nos quadrinhos, alçou-se em carreira literária, publicando romances e contos – muitos dos quais acabaram por se tornar filmes e seriados, como **Stardust**, **Deuses Americanos** e, mais recentemente, **Belas Maldições**. A respeito do tema, o pesquisador Waldomiro Vergueiro pontua que o termo *graphic novel* assumiu diferentes acepções, podendo significar desde uma obra produzida especialmente para publicação no formato, quanto coletâneas de obras publicadas de maneira seriada (VERGUEIRO, 2017).

O termo *graphic novel* é polêmico entre pesquisadores e quadrinistas. Enquanto há aqueles que o defendam, há também aqueles que o veem como um “termo eufemístico e apologético” usado apenas para conferir “legitimidade cultural da parte de acadêmicos e leitores que não querem ser confundidos com alguém que gosta de aventuras de super-heróis e criaturas do pântano” (GOGGIN; HASSLER-FOREST ET AL., 2010, loc. 37)<sup>5</sup>. Santiago García, em **A novela gráfica** (GARCÍA, 2012) – obra em que debulha a história das *graphic novels* de maneira bastante dedicada e completa –, aponta que a novela gráfica (tradução que adotou para o termo original em inglês) é

apenas um termo convencional que (...) pode suscitar equívocos, pois não se deve entender que, com ele, nos referimos a uma história em quadrinhos com as características formais ou narrativas de um romance literário, tampouco a um formato determinado, mas simplesmente a um tipo de HQ adulto e

---

<sup>5</sup>Tradução nossa do original em inglês: “(...) euphemistic and apologetic terms like, graphic novel ‘are employed in a bid for cultural legitimacy by academics and readers not wishing to be misidentified as someone who would enjoy the lurid adventures of superheroes and swamp monsters’” (GOGGIN; HASSLER-FOREST et al., 2010, loc. 37).

moderno que reclama leituras e atitudes distintas dos quadrinhos de consumo tradicional (GARCÍA, 2012, p. 15).

García também toca na questão do desgosto de muitos autores e teóricos pelo termo ao lembrar que, em parte, essa repulsa se dava por sua associação, por anos, ao uso por editores que queriam adotar um estratagema comercial para vender mais. Isso porque, a partir de certo ponto, os quadrinhos passaram, gradualmente, a gozar de maior prestígio. Esse desgosto, por exemplo, justificaria o que dizem Goggin e Hassler-Forest, citados anteriormente.

Há ainda teóricos dos quadrinhos que entendem a novela gráfica como um gênero à parte (ou romance gráfico, ou ainda *graphic novel*, afinal, como afirma García, trata-se de um tipo de produção que ficou por muito tempo órfão e sem nome certo, o que não contribuiu para seu reconhecimento). Segundo Robin Vanum e Cristina Gibbons (2010),

da mesma maneira como o futebol é ligado aos outros esportes, tirinhas, revistas em quadrinhos, romances gráficos, cartuns de um quadro só, quadrinhos sem palavras, quadrinhos animados, e várias outras formas de textos visuais possuem semelhanças familiares uns com os outros. Nenhum dos membros dessa família compartilha uma característica com todos os outros, mas quaisquer dois possuem características em comum. ‘Comics’, ou quadrinhos, pode não ser o melhor termo para alguns dos primos e filhos-adoptivos dessa família, mas é o nome mais adequado para nossos propósitos (VANUM; GIBBONS, 2001, loc. XVI).<sup>6</sup>

Compreendemos que colocar os quadrinhos no mesmo patamar que a literatura é uma estratégia de legitimação frequentemente utilizada entre os fãs e os acadêmicos. Em virtude disso, o termo é usado, sobretudo, como forma de colocar os quadrinhos no mesmo patamar das artes tidas como sérias. Entretanto, tal estratégia pode pecar justamente por considerar a literatura como um campo bem estabelecido e estável. Na verdade, a literatura (como tantas obras formas de arte) existe no espaço da instabilidade, não tendo um campo ou escopo fechado. Neste ponto, devemos nos remeter a Paul Zumthor, que lembra que o conceito de literatura muitas vezes evocado é marcado histórica e geograficamente como sendo o de uma produção europeia, compreendendo o período entre os séculos XVII e a contemporaneidade (ZUMTHOR, 2016).

---

<sup>6</sup>Tradução nossa do original em inglês: “in much the same way football is related to other games – comic strips, graphic novels, single-panel cartoons, wordless comics, animated cartoons, and various other kinds of visual texts bear family resemblances to one another. None of the members of the family shares one feature in common with all the others, but any two share common features. Comics may not be quite the right name for some of the cousins and step-children in this family, but it is the most suitable name for our purposes” (VANUM; GIBBONS, 2001, loc. XVI).

Florência Garrameño pontua, em **Frutos Estranhos** (2014), que

No interior da linguagem literária, vários tipos de especificidade – nacional, pessoal, genética, literária – são dissolvidos num número cada vez mais importante de textos que existem uma imensa porosidade de fronteiras. Na literatura mais recente – sem contar aqueles textos que incorporam fotografias, desenhos ou alguma outra linguagem artística – o que estou chamando de “aposta no inespecífico” pode percorrer lugares heterogêneos diversos. (GARRAMUÑO, 2014, p. 16).

A autora defende que se deve refletir sobre uma mutação do que definiria o literário na literatura contemporânea, a qual, em sua instabilidade e ebulição, atentaria contra a própria noção de campo como espaço fechado e estático, aludindo à proposta de Rosalind Kraus de um “expanded field” para a escultura. A ideia seria a de um campo em expansão que visasse abarcar novas formas de expressão que, tradicionalmente, não caberiam nos moldes e limites estabelecidos para as diferentes artes. A ideia, embora formalista, ressalta Garramuño, é inspiradora.

A título de exemplo, vejamos o caso da literatura. Embora haja certo consenso sobre esta ser a arte das palavras, encontrar uma definição fechada e satisfatória para ela é tarefa complexa – tarefa essa que não cabe no escopo deste trabalho e que discutiremos brevemente somente como um exemplo. Terry Eagleton já aponta que, embora a literatura possa ser às vezes definida como uma produção imaginativa de ficção, a própria diferenciação entre fato e ficção é frequentemente questionável, já que muita da produção literária inclui verdades factuais, e que há muita ficção que não se inclui na categoria de Literatura (com L maiúsculo). Igualmente, ao dizer que a literatura se caracterizaria por um uso criativo e imaginativo da linguagem, estaríamos afirmando, por exclusão, que o discurso da história, da filosofia e até das ciências não poderia apresentar estas mesmas características. Para Eagleton, definições meramente estruturalistas de literatura – como os conceitos de literariedade e de estranhamento elaborados pelos formalistas russos – também seriam problemáticas, pois acabariam passando a mensagem de que a forma como algo fora escrito importaria mais do que a mensagem do texto em si, o que pode ser reducionista. Como pontua, “não há uma ‘essência’ da literatura, qualquer que seja” (EAGLETON, 2003, p. 8, tradução nossa)<sup>7</sup>. Eagleton também descarta a validade de julgamentos de valores ao se determinar se algo é ou não literatura, ressaltando a ambiguidade do termo “belas letras” (*belles lettres*), por denotar tanto um tipo de escrita que é vista de maneira superior, ao mesmo tempo que não necessariamente obriga que opiniões pessoais a

---

<sup>7</sup> Texto original em inglês: “There is no ‘essence’ of literature whatsoever”.

respeito dela sejam boas. Assim, ver a literatura como um tipo de escrita superior pode ter vantagens, mas possuiria consequências devastadoras. Conclui o inglês que

Isso significa que podemos descartar de uma vez por todas a ilusão de que a categoria “literatura” seja “objetiva”, no sentido de ser eternamente dada e imutável. Qualquer coisa pode ser literatura, e qualquer coisa que seja vista como literatura de modo imutável e inquestionável – Shakespeare, por exemplo – pode deixar de ser literatura. Qualquer crença de que o estudo da literatura é o estudo de uma entidade estável e bem definida, assim como a entomologia é o estudo dos insetos, deve ser abandonada como uma quimera. Alguns tipos de ficção são literatura, outros não são; algumas literaturas são ficcionais, outras não o são; algumas literaturas são verbalmente grandiosas, enquanto algumas retóricas altamente rebuscadas não são literatura. **A literatura, no sentido de um conjunto de obras de valor garantido e inalterável, distinguível por certas propriedades inerentes em comum, não existe.** (EAGLETON, 2003, p.9, tradução e grifo nossos)<sup>8</sup>.

Diante da instabilidade dos estudos literários e da definição de literatura em si, pode-se perceber que, mesmo havendo crenças externas de que a literatura seja algo estabelecido, estável e de alto valor cultural, a estratégia de valorização dos quadrinhos por associação à literatura pode cair por terra facilmente. De fato, as fronteiras das artes sempre apresentaram certa fluidez, com obras que transitam em seus limiares confortavelmente, em atitude igualmente leve e afrontosa.

Assim, é possível afirmar que as *graphic novels* constituem uma forma diferente de publicação em quadrinhos – tais quais tiras ou *webcomics* –, ponto de vista defendido em trabalhos anteriores, como em Alvim de Almeida (2013). Essas publicações desempenharam um papel crucial na popularização da arte, uma vez que permitiram maior alcance entre públicos que normalmente não seriam buscados pelas editoras de quadrinhos. Além disso, também consolidaram a reconquista do público adulto, pois, de acordo com Groensteen (2009), os quadrinhos eram voltados para esse público mais velho. Entretanto, deve-se reconhecer que, muitas vezes, o termo acaba sendo indiscriminadamente usado como um rótulo de valorização comercial e acadêmica do produto, detalhe apontado por muitos estudiosos de quadrinhos.

---

<sup>8</sup> Texto original em inglês: It means that we can drop once and for all the illusion that the category 'literature' is 'objective', in the sense of being eternally given and immutable. Anything can be literature, and anything which is regarded as unalterably and unquestionably literature - Shakespeare, for example – can cease to be literature. Any belief that the study of literature is the study of a stable, well-definable entity, as entomology is the study of insects, can be abandoned as a chimera. Some kinds of fiction are literature and some are not; some literature is fictional and some is not; some literature is verbally self-regarding, while some highly-wrought rhetoric is not literature. Literature, in the sense of a set of works of assured and unalterable value, distinguished by certain shared inherent properties, does not exist.

Uma visão interessante é a de Carvalho (2017), que se lembra da importância do suporte livro, associado à literatura e utilizado para publicação de romances gráficos. Logo, estes acabam sendo inclusos no fetiche do livro, ao qual se associa uma Figura de alta cultura e conteúdo, além de agregar ao objeto cultural o fator durabilidade – algo que as revistinhas semanais não possuiriam. A pesquisadora, entretanto, ressalta a importância do crescimento deste formato – apesar das críticas que recebe, inclusive, de quadrinistas como Joe Sacco e Art Spiegelman – e o gradual processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos. Com a possibilidade de publicação no formato livro – e todo aparato cultural a ele associado – e da venda em lojas especializadas, ocorre uma dissociação dos quadrinhos com a cultura de massa impressa, vendida nas bancas de jornais, mas sim como uma forma de arte distinta. A autora ressalta, citando Ramos e Figueira (2011), que o termo, muitas vezes, é utilizado como um rótulo editorial amplamente aceito, mas o qual, muitas vezes, ofusca as reais características da obra (CARVALHO, 2017, p.118 – 119). O uso indiscriminado do termo acarreta, inclusive, a ideia de que *graphic novels* seriam, em si, um gênero à parte dos quadrinhos. A pesquisadora, neste ponto, defende que as *graphic novels* seriam, na verdade, “um suporte editorial, do qual muitos gêneros podem fazer parte” (CARVALHO, 2017, p. 119).

A hipótese de Carvalho é reiterada por outros autores. Barbara Postema afirma que há uma tendência em se optar por um termo que passasse uma Figura de maior seriedade do que “quadrinhos” desde que estes receberam reconhecimento acadêmico. Logo, editoras e livrarias – a quem um sucesso comercial dos títulos publicados interessaria mais em primeiro lugar – acabam preferindo o termo *graphic novel* “como uma designação abrangente para todas as formas do gênero quadrinhos” (POSTEMA, 2018, p. 13). Ressalta ainda a pesquisadora que “o desejo de substituir o nome dos quadrinhos parece sugerir uma ansiedade sobre sua história particular e *status* social, como acontece com a frequente difamação do gênero das revistas em quadrinhos” (POSTEMA, 2018, p. 13), uma vez que a nomenclatura usual associaria tais produções aos leitores que o rótulo de *graphic novel* parece evitar.

De fato, é a partir da publicação e comercialização de obras vendidas sob essa etiqueta que os quadrinhos passaram a atingir parcelas que não alcançavam antes, começando também a ser vendidos em livrarias, com direito a edições de colecionador, com capa dura, papel especial e material extra. O gênero dos super-heróis, que experimentou uma queda nos anos 1990, também conquistou seu espaço no *boom* dos quadrinhos de livraria – em grande parte, graças às suas adaptações cinematográficas, bastante populares nos anos 2000 e 2010.

As *graphic novels* costumam ser mencionadas como um ponto de diálogo entre quadrinhos e literatura e são apontadas por muitos autores como uma das grandes justificativas

que vinculariam os quadrinhos à literatura. Como aqueles são mais jovens, tanto histórica quando academicamente, do que a literatura, é natural que se busque estudá-los, analisá-los e, até mesmo, discutir sua legitimação ao aproximá-los de uma arte que já tem um lugar e um campo de estudos bem definidos. Entretanto, apesar da viabilidade desse diálogo, algumas considerações são necessárias.

Em **Quadrinhos e arte sequencial**, Eisner afirma que os quadrinhos apresentariam “as regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe)” (EISNER, 2015, p. 2) – ou seja, seriam um filho híbrido das artes visuais e da literatura. Entretanto, os quadrinhos desenvolveram sua própria linguagem narrativa, na qual texto e Figura não podem ser compreendidos um sem o outro. Os quadrinhos estabelecem diálogos e intertextualidades com a literatura. Um bom exemplo seria o já mencionado **Sandman**, que constrói referências e paródias<sup>9</sup> a clássicos do cânone ocidental, repetindo-os e colocando-se paralelamente a eles, tal qual explorado por Alvim de Almeida (2013). A menção à figura de Shakespeare, bem como a suas peças **A Midsummer Night’s Dream** e **The Tempest**, é um dos melhores exemplos dessa relação intertextual.

Mas é necessário lembrar que, como ponderam Chinen, Vergueiro e Ramos (2014), os quadrinhos e a literatura seriam linguagens diferentes e autônomas, mas que dialogam. Como acrescenta Groensteen (2015), “não podemos concluir (...) que a coincidência de suportes leve à identificação de função” (GROENSTEEN, 2015, p. 135-136). García é ainda mais radical, destacando que a identificação dos quadrinhos com a literatura, como advogam teóricos como Eisner, acabaria por prejudicar os quadrinhos, pois estes seriam, assim, julgados com os mesmos parâmetros que a literatura, e não por critérios específicos próprios.

Embora a análise literária proposta nesta pesquisa contribua para compreender os quadrinhos, estes não deveriam se restringir à literatura porque, a princípio, ela não levaria em conta o elemento da Figura. Nesse ponto, a visão de García é um pouco extrema, já que entendemos ser possível estudá-los em seu diálogo com a literatura, ao mesmo tempo deixando claro que se trata de artes diferentes. Além disso, devemos nos lembrar de que aspectos visuais, como o espaço, a forma e a Figura, também podem ser relevantes na construção e análise do texto literário, o que amplia o diálogo entre os dois. Waldomiro Vergueiro, em sua obra **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos** (2017), aponta a análise literária dos quadrinhos como uma das diversas técnicas que podem ser empregadas para se estudar os

---

<sup>9</sup>Entendendo aqui paródia, nos termos de Linda Hutcheon, como uma repetição com diferença e algo típico da arte pós-moderna.

quadrinhos, investigando “temas dominantes, argumentos e caracterizações” (VERGUEIRO, 2017, p. 58). O pesquisador ressalta que, muitas vezes, este tipo de estudo é utilizado em análises comparativas de obras literárias e suas respectivas adaptações para quadrinhos, com o objetivo de se procurar pontos de contato entre as duas manifestações artísticas (VERGUEIRO, 2017).

No escopo dessa tese, em particular, trabalharemos com obras que se aproximam bastante do literário – da literatura eletrônica, no caso – possivelmente constituindo novos gêneros no contexto das novas tecnologias. Talvez, em um contexto em que fronteiras entre as artes mostram-se cada vez mais difusas, restringi-las em definições e critérios de análise fechados pode ser limitador, pois permitiria a análise de novos fenômenos apenas sob uma perspectiva, o que, no fim, seria reducionista e impediria que se visualize a situação como um todo. Retomaremos este ponto, com mais detalhes e profundidade, no capítulo dois.

No que diz respeito a seu suporte, embora sempre tenham sido vinculados ao impresso, sendo publicados como tirinhas em jornais ou álbuns de luxo em livrarias, é possível encontrar publicações de quadrinhos em mídias digitais. Chamadas pelo pesquisador brasileiro Edgar Franco (2013) de HQtrônicas<sup>10</sup>, essas publicações combinariam elementos dos quadrinhos tradicionais com outros próprios do ambiente virtual, tais como a incorporação de sons e vídeo, o uso do espaço da tela, e não só do quadro, fazendo também uso da interatividade que o meio permite. A proposta de Franco é mais abrangente do que a popular denominação *webcomics*, que se restringiria a obras disponíveis na internet, o que exclui publicações em CDs, DVDs ou outras mídias eletrônicas. É importante lembrar que essas definições não se aplicariam a obras que tenham sido meramente digitalizadas ou escaneadas, sendo contempladas somente aquelas criadas e comercializadas em meio eletrônico.

É compreensível a fama da palavra *webcomics* para se referir a obras de quadrinhos eletrônicas, uma vez que maioria delas está hospedada em *sites*. Mas, como lembra Franco, a relação quadrinhos e meios eletrônicos começou antes da popularização da internet para uso doméstico, sendo os primeiros experimentos em obras de quadrinhos digitais datados dos anos 1980. Conforme novas tecnologias tornavam-se disponíveis, novas possibilidades surgiam para criação de quadrinhos nesse meio. Por exemplo, o surgimento do *Adobe Flash* pode ser visto como um divisor de águas entre as ditas HQtrônicas de primeira geração e as de segunda geração, uma vez que as últimas lançariam mão deste recurso.

---

<sup>10</sup>Neologismo cunhado pelo próprio que combina as palavras “HQ” com “eletrônicas”, conceito que será explorado mais adiante.

Um elemento interessante dos quadrinhos *online* é o fato de que, ao contrário das publicações de tirinhas ou de encadernados, essas obras não precisam submeter-se ao crivo de um editor para que sejam publicadas. Muitas vezes, seus autores são os grandes responsáveis pelo roteiro, desenhos, cores e publicação, em sites mantidos e atualizados por eles próprios, numa lógica próxima à encontrada nas publicações independentes dos anos 1960.

Através desse breve panorama da história dos quadrinhos, é perceptível que tenha havido um movimento de valorização destes nas últimas décadas – esse movimento coincide com uma ampliação de seu alcance em termos de público-alvo na mídia tradicional, que deixa de ser apenas jovens do sexo masculino, passando a englobar diferentes faixas etárias e sexos, assim como a ampliação dos temas e publicações disponíveis.

Devemos ser cautelosos com essas afirmações, entretanto. Tal mudança de paradigma se observa no mercado ocidental. No oriental, há publicações setorializadas por faixa etária, sexo e temas há mais tempo. Como diz García, “o Japão é um país onde a presença esmagadora dos quadrinhos na sociedade alcança até as mais altas esferas sociais” (GARCÍA, 2012, p. 31). Basta observar os diferentes gêneros de mangá disponíveis no mercado japonês – *shonen*, para meninos; *shoujo*, para meninas; *josei*, para mulheres adultas e assim sucessivamente. Essa afirmação também pode sugerir que, antes, não havia mulheres produzindo e consumindo quadrinhos. De fato, havia, entretanto elas não estavam ligadas à produção *mainstream*. Como afirma Thamires Zabotto:

As histórias em quadrinhos - bem como a indústria cinematográfica voltada a elas - representam muito mal as mulheres. Os autores e artistas contratados pelas grandes editoras são predominantemente homens. Grande parte dos personagens criados pela indústria de quadrinhos é masculina e, a cada ano, novos personagens masculinos são introduzidos. A DC Comics e a Marvel, após verem essa disparidade, tentam diversificar seus personagens: a Marvel com a versão feminina do Thor e a DC Comics mudando o visual da Batgirl. Mas estes pequenos recentes avanços não compensam o fato de que as mulheres têm sido ignoradas nos quadrinhos por décadas (ZABOTTO, 2014).

A saída, muitas vezes, ainda é a publicação de *fanzines* ou em outras mídias alternativas, como aconteceu com *comix* feminista **It ain't me, babe**, publicado nos anos 1970 sob o comando da quadrinista e pioneira dos quadrinhos femininos Trina Robbins. Nesta obra, a autora retratou, em uma de suas capas mais famosas, personagens femininas consagradas, como Olívia Palito, Luluzinha e Mulher Maravilha marchando de punhos cerrados, gesto que denota militância. O título da publicação foi tirado de uma música de Bob Dylan, homônima, que retrata um eu lírico que diz a uma suposta candidata a seus afetos que ele não seria um

príncipe encatado que iria abrir a porta para ela ou nunca deixá-la. Ao se apropriar do título da canção, o grupo de quadrinistas, que juntas foram responsáveis pelas publicações de quadrinhos underground *Wimmen's Comix* por vinte anos, visava dar uma resposta não só aos quadrinistas homens e às editoras de quadrinhos *mainstream*, que não focavam na publicação de títulos para mulheres e feitos por mulheres, mas também às expectativas da sociedade da época quanto ao papel que as mulheres deveriam ocupar nela. A publicação se deu numa época politicamente conturbada e igualmente rica em termos artísticos, coincidindo com movimentos de contestação e contracultura, tais como o movimento *hippie*. Logo, a subversão e o questionamento do *status quo* eram mais do que esperados. Como quadrinistas mulheres não tinham espaço dentro do movimento alternativo dos *comix* nos anos 1960, os quais eram feitos prioritariamente por homens, a falta de espaço levou autoras como Robbins, juntamente de outras artistas, a montar o *wimmen's comix*, com produções feitas por autoras mulheres, que retratam questões relevantes para as mulheres da época.

Publicações como a **It Ain't Me, Babe** levaram alguns leitores – e leitoras – a ver essa marginalidade dos quadrinhos femininos como uma forma de liberação de uma cultura hegemônica comercial (WILLIAMS, 2010, loc.1812). Entretanto, apesar das vitórias de pioneiras, como Trina Robbins, ainda há percalços para quadrinistas mulheres e para as leitoras de quadrinhos. Muitas vezes, no contexto ocidental, quadrinhos para mulheres acabam sendo restritos a nichos e, caso “furem” a bolha do nicho, são criticados e boicotados pelos leitores do sexo masculino. A verdade inconveniente é que, refletindo comportamentos da sociedade em geral, o meio dos quadrinhos – e da cultura *nerd* em geral – pode ser machista, como discorre a jornalista Lilian Felix (2011) em seu artigo “O lado machista dos quadrinhos”, no qual pontua alguns dos elementos sexistas presentes no meio, como a hiperssexualização de personagens femininas ou sua relegação a papéis secundários. No caso de produtos culturais, como as HQs, há uma acentuação no sentimento de que as mulheres, ao se interessarem pelo tema, estariam fazendo-o com a finalidade de conquistar a atenção masculina. Além disso, há o sentimento de que um espaço que antes era reservado aos interesses de jovens rapazes desajeitados e rejeitados, seu espaço seguro, estaria sendo invadido. Um caso notório que pode servir para ilustrar essa questão ocorreu em 2017, quando a editora da Marvel Comics Heather Anton sofreu ataques de usuários em sua conta do Twitter após publicar uma foto tomando milkshake, como relata a jornalista Rany (2017), em seu artigo “Mulheres Quadrinistas da Marvel e da DC se unem contra machismo nos quadrinhos” (2017). As mensagens a ela direcionadas continham insultos variados, sendo que a maioria girava em torno do descontentamento de alguns leitores com as histórias que a editora vinha publicando (as quais incluem versões femininas de

personagens consagrados, como o Thor e o Homem de Ferro), culpando a equipe editorial feminina pelo que consideravam como uma queda na qualidade das obras da editora. Em resposta aos ataques, diversas quadrinistas e outras profissionais mulheres dos quadrinhos postaram fotos com *milkshakes*. Conforme pontua a autora do artigo, publicado no site *Garotas Geeks*, tais ataques seriam recorrentes com profissionais mulheres que atuam na indústria da cultura *pop*, e que estariam desafiando o que a jornalista chama de um “clube do Bolinha” *nerd*, em referência ao personagem de quadrinhos Bolinha e seu clube exclusivo para meninos.

É válido lembrar que o termo *nerd* vem sendo usado há um tempo para designar jovens afeccionados por produtos culturais específicos, como filmes, quadrinhos e jogos, com temáticas de fantasia, ficção científica e super-heróis. Sua obsessão pelo consumo destes produtos culturais é uma de suas principais marcas (SILVA, 2016). O termo data da década de 1950 para se referir aos trabalhadores do *Northern Electric Research and Development* (cuja sigla seria N.E.R.D.), embora o esteriótipo, como pontua Soraya Madeira da Silva (2016), seja anterior. A autora aponta que, em romances do século XIX, como *Frankenstein*, de Mary Shelley, e *Orgulho e preconceito*, de Jane Austen, já se encontrariam descrições de personagens que, de modo geral, não se pareceriam com os demais jovens de sua idade, apresentando comportamentos e gostos peculiares que os tornam alvo de chacotas. Silva também aponta que os termos *greasy grind* ou *greaser* (o qual podia ser uma referência à oleosidade do cabelo) eram utilizados para se referir a alunos que não se integravam com os outros em internatos e universidades estadunidenses (SILVA, S. M. da, 2016).

A pesquisadora brasileira ressalta que os dias do estereótipo de *nerd*, enquanto um jovem deslocado e excluído, estão contatos. De fato, como pontua Silva, “os nerds estão saindo do estigma de excluídos das rodas sociais e estão ganhando destaque, por motivos como sua ascensão econômica e seu alto capital intelectual” (SILVA, S. M. da, 2016, p.19).

Entretanto, a ascensão social e econômica do grupo não o torna mais aberto à inclusão de mulheres nele. A hostilidade e os ataques sexistas levam muitas fãs de produtos culturais identificados com a cultura *nerd* a montarem grupos exclusivos e secretos, muitas vezes em redes sociais, para discussões e compartilhamento de materiais. Um exemplo é o grupo brasileiro Minas Nerds, que conta, também, com um *site* dedicado à publicação de textos sobre a temática *nerd* feitos por mulheres e para um público feminino. Em entrevista à revista Carta Capital, Gabriela Franco, editora-chefe do site, afirma que “a insegurança é tamanha que ele não aceita que uma mulher saiba mais” (OLIVEIRA, 2018). Já a editora-sênior do *site*, a mestra Daniele Marino, afirma que a necessidade dos grupos secretos se justificaria, pois muitas

de suas integrantes não conseguem se posicionar em grupos mistos, chegando ao ponto de os ataques sofridos nesses ambientes serem nocivos à autoestima das participantes.

A misoginia no meio *nerd* não se restringe a ataques às participantes do sexo feminino: também se dirige às obras que tenham temáticas femininas. Um caso interessante refere-se à decisão da editora JBC, na década de 2000, de publicar no Brasil uma tradução para o português do mangá *Fruits Basket*. A obra em questão era extremamente bem-sucedida no Japão, contando com vinte e três volumes encadernados (os chamados *tankubons*). Devemos lembrar que, ao contrário do mercado ocidental, o mercado japonês de quadrinhos é altamente segmentado e aberto a publicações para os mais diferentes nichos. Entretanto, não se havia ainda no Brasil uma tradição de publicação de mangás, que eram, até então, um gênero de quadrinhos emergente no mercado editorial nacional. Grande parte das publicações era de títulos já conhecidos em território nacional devido à exibição dos desenhos animados dos mangás em questão (os famigerados *animes*), tais como *Saint Seiya* (mais conhecido como *Cavaleiros do Zodíaco* no Brasil), *Yuu Yuu Hakusho* e a série *Dragon Ball*. Esses três títulos, assim como a maioria das demais publicações do gênero no Brasil, são obras voltadas para o público masculino – os chamados *shounen mangá*. As obras voltadas para o público feminino – ou *shoujo mangá* –, que haviam sido publicadas em terras brasileiras, só o foram devido ao sucesso dos respectivos *animes*, como no caso dos títulos *Sakura Card Captors* e *Guerreiras Mágicas de Rayearth*. Tais títulos encontram-se no subgênero *magical girl*, que retrata o dia a dia de heroínas em suas lutas contra o mal. Logo, o elemento ação e aventura justificaria também sua publicação em um mercado emergente e predominantemente voltado para um público masculino.

Eis que a editoria JBC anuncia a publicação do título *Fruits Basket*. Apesar de não ser o primeiro *shoujo* lançado em terras brasileiras, *Fruits Basket* não era uma história de aventuras. Tratava-se de uma história sobre os complicados relacionamentos da tradicional família Souma, os quais se veem completamente alterados com a chegada da protagonista. Com o foco em relações familiares e em romances juvenis, o título destoava do grosso comercializado no Brasil na época. Além disso, ele seria um dos primeiros títulos comercializados em formato *tankobon*, ao contrário dos anteriores, que eram publicados em partes menores e preços mais competitivos e próximos dos tradicionais gibis. A publicação no formato original, mais grosso, implicaria também um preço maior para a revistinha. A reação dos fãs de mangás à decisão da editora na internet seguiu o *script* da reação padrão de *nerds* a produtos culturais voltados para o público feminino: o título foi altamente criticado, sua qualidade foi colocada em jogo, e até mesmo piadas a respeito da sexualidade dos personagens

foram feitas. De fato, uma constante a se reparar na guerra dos sexos no meio *nerd* é a desvalorização e questionamento da qualidade dos produtos culturais voltados ao nicho das consumidoras mulheres. Por outro lado, as fãs do sexo feminino viram a decisão da JBC como positiva, afinal estariam saindo da clandestinidade para o *mainstream*. Esse segmento do mercado somente tinha acesso às obras desse gênero através de traduções (às vezes duvidosas) de *scans* da obra original, as famosas *scanlations*. No final, a editora manteve a decisão de publicar o título, em seu formato original, e acabou abrindo espaço para as publicações de mais obras do mesmo estilo no mercado brasileiro. Entretanto, isso não acabou com a prática do *scanlation*, que ainda perdura e é uma das responsáveis pela popularização da cultura do *mangá* e do *anime* no Brasil e em outros países, e não somente junto ao público feminino.

A internet, nesse processo de conquista de um espaço pelas leitoras e autoras mulheres, tem tido um papel fundamental. Além dos fóruns de discussão e dos grupos secretos, como o Minas Nerds, há movimentos nesse sentido, como é o caso do *Lady's Comics* no Brasil, voltado a publicar quadrinhos e promover eventos em que a pauta seja a produção feminina, sob o slogan “Quadrinhos não são só para o seu namorado!”.

De modo geral, o que ocorreu foi uma percepção mercadológica de que havia outros nichos a serem explorados, e alguns fatores contribuíram para tanto, tais como: publicações como *graphic novels* e de títulos como **Sandman** nos anos 1980, assim como a inserção dos quadrinhos japoneses nos mercados ocidentais.

A maior evidência dos quadrinhos, em um âmbito comercial, veio acompanhada de uma crescente curiosidade da academia por esta produção. A partir de uma mudança dos interesses de pesquisadores para objetos de estudo que fugissem do tradicional, publicações oriundas das mídias de massa, como os quadrinhos, passam a ser estudadas por diferentes áreas do conhecimento. Há estudos a respeito de quadrinhos na área das artes, da literatura, da comunicação social e da pedagogia, por exemplo. Waldomiro Vergueiro, na já mencionada **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos** (2017), dedica um capítulo somente às possibilidades de metodologias que podem ser aplicadas ao estudo acadêmico das HQs. Ele inicia seus apontamentos propondo uma tipologia do pesquisador de quadrinhos, com quatro possíveis classificações: o entusiasta, que seria aquele cujo interesse pela pesquisa surge “por uma questão de predileção pessoal” (VERGUEIRO, 2017, p. 76) – grupo em que nos encaixamos; o praticante, que se referiria àqueles que também produzem histórias em quadrinhos; o convertido, que seria o pesquisador que, “pelo contato com a produção quadrinística (...), acaba se convencendo de sua importância e decide aprofundar, o que inicialmente era apenas uma curiosidade intelectual” (VERGUEIRO, 2017, p. 79) e, por fim, o

visitante, que seria alguém que entrou em contato com os quadrinhos por acaso, por indicação de outrem. O pesquisador paulista ressalta, em seguida, que há muito que se pesquisar em quadrinhos, sendo a lista de possibilidades praticamente infinita. Ele cita as diferentes temáticas, formatos, a abordagem de temas específicos, o impacto social e a produção de áreas geográficas em particular como possibilidades. Por fim, ele apresenta as diferentes perspectivas (histórica, filosófica, psicológica, por exemplo) e metodológicas (como a análise semiótica, a análise do discurso e a análise literária) que podem ser empregadas nas pesquisas acadêmicas na área. Logo, possibilidades de estudo sobre a nona arte não faltam.

Postema (2018) pontua haver divergências entre o que chama de duas escolas de pensamento na crítica dos quadrinhos: uma, que acredita que a análise destes deva ser feita tomando como parâmetros os estudos literários e de cinema, mesmo que como ponto de referência familiar; e outra, que advoga a criação de uma área de estudos própria, os *comics studies*, sob a proposta de que, ao invés de se apropriar de técnicas e abordagens de análise oriundas de outras áreas e voltadas para outros objetos afins, desenvolvem-se métodos e teorias próprios para a análise de HQs. Acreditamos ser importante o estabelecimento de critérios próprios para o estudo dos quadrinhos. Entretanto, pensamos que, ao mesmo tempo, restringir seus estudos a somente uma disciplina seria tão limitador quanto o engessamento das artes como formas únicas de expressão que não dialogam entre si. Para um objeto tão plural quanto os quadrinhos, uma abordagem multi e transdisciplinar é mais do que uma necessidade: é um imperativo.

Além das múltiplas possibilidades de abordagens teóricas viáveis, os quadrinhos se apresentam de formas bastante diversas. Englobam-se, na mesma categoria, tirinhas, novelas gráficas, obras impressas e obras digitais. Apesar de uma profusão de diferentes temáticas, bem como de diferentes suportes, há pontos em comum que permitiriam identificar os quadrinhos enquanto hipergênero.

O próprio Groensteen, que chamou a tarefa de definir os quadrinhos de “impossível”, dedicou-se a tentar entender o que os definiria em suas obras, como no caso de **O sistema dos quadrinhos**. Neste texto, ele trata dos quadrinhos como linguagem (ou “como um conjunto original de mecanismos produtores de sentido” (GROENSTEEN, 2015, p.10)) e advoga por uma nova semiótica dos quadrinhos. Além disso, o autor considera que as definições encontradas em enciclopédias e afins seriam insuficientes.

É evidente que existem diversas tentativas de tipificar o que seriam histórias em quadrinhos, uma delas sendo a de Groensteen. Contudo, o que acontece é que, muitas vezes, elas não seriam suficientes. Uma das definições mais populares é a de Will Eisner, que se ocupa

em estudar o que chama de “arte sequencial”, a qual não englobaria apenas os quadrinhos, mas quaisquer narrativas que apresentem imagens em sequência, incluindo inscrições em paredes de cavernas e fotonovelas, por exemplo. Para García, o conceito de Eisner seria problemático por ser abrangente demais e, logo, carecer de valor significativo, além de não levar em conta aspectos evidentes como a relação das imagens e palavras.

Scott McCloud é outro teórico da nona arte que procurou oferecer sua definição do que seriam quadrinhos, tipificando-os como ilustrações justapostas em sequência deliberada, cujo propósito seria transmitir informações. Esta definição abarcaria também outros tipos de publicações como fotonovelas, por exemplo. Citando Harvey, García pontua que “McCloud não menciona, em momento algum, o texto que, para outros estudiosos, como Harvey, é fundamental. Harvey considera que ‘o princípio da mescla visual-verbal é o princípio de uma teoria crítica dos quadrinhos’” (GARCÍA, 2012, p. 41).

Haveria ainda a definição de David Kunzle, para quem os quadrinhos deveriam ser uma sequência de imagens separadas, com preponderância da Figura sobre o texto, em um meio reprodutivo (ou seja, impresso em meio de comunicação de massas) e que conte uma história moral e tópica. Esse conceito apresentaria diversos problemas e foi amplamente criticado por Groensteen por ser muito normativo.

O francês, por sua vez, também buscou uma possível definição, tomando o quadro como unidade básica da linguagem dos quadrinhos. Para ele, seriam os HQs uma combinação original de uma – ou mais – matérias de expressão e de um conjunto de códigos. Este conjunto é construído no interior das imagens de forma específica, mantendo a associação das figuras a uma cadeia narrativa em que ligações se espalham pelo espaço (GROENSTEEN, 2015). O autor chega a apresentar definições de outros autores, como a já mencionada de Kunzle, para quem os quadrinhos deveriam apresentar uma sequência de imagens separadas, com preponderância da Figura em relação ao texto, além de eles serem concebidos para reprodução em suporte impresso (que pressuponha a reprodução massiva) e, ainda, com uma sequência que deva contar uma história; e a de Blackbeard, para quem os quadrinhos seriam uma narrativa dramática sobre personagens recorrentes e identificáveis, com publicação regular, em episódios, sem fim, narrada com desenhos sucessivos com diálogos em balões, com texto mínimo. Para o pesquisador, essas definições são inaceitáveis, sendo “igualmente normativas e interesseiras” (GROENSTEEN, 2015, p. 23).

Groensteen elege o quadro como sendo a unidade básica da linguagem dos quadrinhos. Ele chega a afirmar que “os quadrinhos, portanto, são uma combinação de uma (ou duas, junto com a escrita) matéria(s) de expressão e de um conjunto de códigos. É a razão pela

qual podem ser descritos apenas em termos de *sistema*.” (GROENSTEEN, 2015, p. 14). No que se refere aos códigos, ele afirma que, nos quadrinhos, “os códigos são construídos no interior de uma Figura de forma específica, que mantêm a associação da Figura a uma cadeia narrativa onde as ligações se espalham pelo espaço, em co-presença” (GROENSTEEN, 2015, p. 15).

Assim, Thierry Groensteen apresenta o conceito de solidariedade icônica como sendo o princípio fundador das histórias em quadrinhos. Ressalta o autor que

Se quisermos propor a base para uma definição razoável para a totalidade das manifestações históricas do meio, e mesmo para todas as outras produções não realizadas até agora, mas concebíveis teoricamente, faz-se necessário **reconhecer como único fundamento ontológico dos quadrinhos a conexão de uma pluralidade de imagens solidárias.** (...) Mas o seu denominador comum e, portanto, elemento central dos quadrinhos, seu primeiro critério de ordem funcional, é este: a *solidariedade icônica*. **Definiremos como solidárias as imagens que participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas** (faz-se essa precisão para descartar quadros individuais que encerram entre si uma riqueza de padrões ou anedotas) **e serem plásticas e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato de sua coexistência *in praesentia*.** (GROENSTEEN, 2015, p. 27-28, grifos nossos).

Assim, para o autor que afirmara que definir quadrinhos era tarefa praticamente impossível, o que os definiria seria o fato de que apresentam imagens em sequência e que, mesmo estando separadas, cada qual em um quadro, formam um todo coeso. Assim, existiriam como uma rede ou uma teia, simultânea e sequencialmente, sendo, para Groensteen, a condição necessária para que mensagens possam ser assimiladas em uma história em quadrinhos. O conceito explicaria o porquê de conseguirmos encontrar, diante de um todo de imagens separadas, um sentido e uma lógica linear que conecte as imagens entre si, construindo a sintaxe particular dos quadrinhos.

Talvez a melhor maneira de se explicar como tal conceito funcionaria seria na prática. SOUSANIS (2017), em sua supracitada tese, faz isso de maneira interessante. Ao apresentar uma página dividida em nove quadros, com uma ilustração de um buda ao centro, cercado de teias e ramos entrelaçados, Sousanis exemplifica, de forma clara, como o conceito de Groensteen funcionaria na prática: apesar de apresentar nove quadros separados, juntos, eles formam uma Figura só, representando, assim, um todo coerente. O leitor, apesar de ver as imagens separadamente, também as vê como partes de algo maior, interligadas, existindo ao mesmo tempo e em sequência. Podemos ver a aplicação prática de Sousanis na Figura 1, logo abaixo.

García, por sua vez, após tecer comentários a respeito da problemática de todas as outras definições disponíveis e listadas anteriormente, também faz suas considerações acerca da forma de arte: para ele, seria mais interessante ver os quadrinhos enquanto objeto social, “definidos mais por seu uso comum do que por critérios formais *a priori*” (GARCÍA, 2012, p. 43) – logo, poder-se-ia chamar de quadrinhos o que se autodenomina como quadrinho.

Figura 1 – Nick Sousanis exemplifica o conceito de solidariedade icônica



Fonte: SOUSANIS, Nick. Desaplanar. Trad. Érico Assis. São Paulo: Venetta, 2017.

Anterior a Groensteen, o italiano Daniele Barbieri também deu suas contribuições para a compreensão do que definiria a nona arte. Em **A linguagem dos quadrinhos** (2017) – obra publicada originalmente em 1991 e fruto de sua tese de doutorado, orientado por ninguém menos que Umberto Eco –, Barbieri procura explorar as relações dos quadrinhos com outras

linguagens. Sendo assim, mais uma possibilidade de compreensão desse gênero é apresentada: enquanto uma linguagem – definição que vem a se somar às previamente apresentadas, de sistema e hipergênero. Barbieri lista quatro possibilidades de relação entre a linguagem dos quadrinhos com outras linguagens, sendo elas a inclusão (uma linguagem que faz parte da outra); a de geração (os quadrinhos como “filhos” de outras linguagens, como a ilustração e a literatura ilustrada); a convergência (na qual duas linguagens convergem, como o próprio nome sugere); e a adequação (caso em que os quadrinhos se adequariam a outras linguagens, como no caso do cinema).

Ao longo de sua tese, Barbieri explora as relações dos quadrinhos com as demais linguagens, a saber: a ilustração, a caricatura, a pintura, a fotografia, a composição gráfica, a música e a poesia (exploradas simultaneamente, apontadas como sendo, em relação aos quadrinhos, as mais distantes e singulares), a narrativa, o cinema, o teatro e o cinema de animação. Por fim, o autor aponta, após uma reflexão sobre a evolução da linguagem dos quadrinhos, da produção de quadrinhos na Itália e nas tendências teóricas das áreas de humanidades ao longo do século XX, que sua tentativa de entender a linguagem dos quadrinhos estaria conectada à tentativa de entender como uma linguagem evoluiria através da introdução de novas formas eficazes por parte de seus usuários ativos (BARBIERI, 2017, p. 254).

O estudo de Barbieri é relevante, também, sob o ponto de vista que se ocupa de estabelecer quais seriam as diferenças e as semelhanças básicas existentes entre os quadrinhos e outras formas de arte (ou linguagens, como prefere o pesquisador), mostrando os pontos em que se aproximam e em que se distanciam. Suas colocações, inclusive, desafiam concepções clássicas sobre o que seriam os quadrinhos, como a de Will Eisner. Barbieri provocativamente afirma, em suas divagações acerca da narrativa, que

A ideia geralmente mais difundida da linguagem dos quadrinhos é que se trata de uma justaposição de uma linguagem “das palavras” a uma linguagem “das imagens”. Como vimos até agora [ao longo dos seis capítulos que antecedem esta fala], as coisas não são tão simples: mesmo que se tratasse de uma aparente “simples” justaposição, o efeito global resultaria não das palavras por si mesmas nem das imagens por si mesmas, mas de suas relações. (BARBIERI, 2017, p. 177).

Pensando-se do ponto de vista do estabelecimento de um campo à parte de outras artes, com abordagens teóricas e conceitos próprios para análise (proposta, inclusive, que motivou Groensteen, anos depois, a escrever o já mencionado **O sistema dos quadrinhos**), sua iniciativa ajudaria a traçar possíveis divisões. Entretanto, relembramos que, muitas vezes, as

obras acabarão por extrapolá-las, uma vez que é no espaço da indefinição que, muitas vezes, se realiza a arte.

Por fim, mais recentemente, há o trabalho de Barbara Postema. A autora apresenta uma definição de quadrinhos que concatena várias das considerações feitas por seus colegas pesquisadores da nona arte:

Os quadrinhos, como uma forma de arte e de narrativa, são um sistema em que o número de elementos ou fragmentos díspares trabalham juntos para criar um todo completo. Os elementos dos quadrinhos são parcialmente pictóricos, parcialmente textuais e, por vezes, um híbrido dos dois. (POSTEMA, 2018, p. 14-15).

A definição de Postema é, assim, conciliadora: ela contempla a concepção dos quadrinhos como arte, bem como nos lembra que, antes de mais nada, são uma forma de se construir narrativas. Ela enxerga-os como um sistema, tal qual pleiteia Groensteen, composto por elementos separados que, juntos, formam um todo coeso. Além disso, ela retoma a ideia de Eisner de que os quadrinhos trazem elementos imagéticos e textuais – ideia que, mesmo sendo problematizada pelos demais autores, como Garcia e Barbieri, nunca é inteiramente descartada ou desacreditada, até mesmo porque não está de todo errada. Por fim, Postema nos lembra do básico: acima de tudo, os quadrinhos são híbridos, mas não quer dizer que precisem intrinsecamente combinar texto e Figura. Para Postema, quando equilibrados, texto e Figura trabalham juntos, e sua combinação criaria a possibilidade de se preencher a lacuna, assim, permitindo novas formas de complexidade e nuances aos quadrinhos.

A pesquisadora também ressalta a importância dos espaços em branco na narrativa – mais especificamente, das lacunas existentes entre os quadros, as chamadas sarjetas. Para ela, “a linguagem dos quadrinhos se apoia na força de suas ausências, nos seus *gaps* ou lacunas” (POSTEMA, 2018, p. 16), uma vez que é nesses espaços que a ação se desenrolaria. Ao se focar nessas lacunas, abrir-se-iam novas maneiras de se conceituar como os quadrinhos funcionam, para a autora, pois “as sarjetas são, literalmente, as lacunas da página, mas elas também marcam as lacunas presentes no nível seguinte do sistema” (POSTEMA, 2018, p. 16). Uma vez que os quadros encontram-se justapostos na página, criam-se as sequências de imagens e, sob a influência das sarjetas, os quadros se tornariam momentos isolados, com a ausência de tempo entre eles, para Postema. Como afirma, “a justaposição espacial de duas imagens representando momentos diferentes é o suficiente para fazer os quadrinhos contarem uma história” (POSTEMA, 2018, p. 53). Além disso, Postema afirma que

sarjetas, molduras e quadros são signos formais da página dos quadrinhos, oferecendo a estrutura e ordem na página na forma de *layout*. (...) Ambas, sarjetas e margens, são elementos paratextuais dos quadrinhos, criando condições materiais para o texto dos quadrinhos, mas ao mesmo tempo também significam por elas mesmas. (POSTEMA, 2018, p. 83).

Citando Wolfgang Iser, ela nos lembra que as narrativas são sempre uma questão de se deixar aberturas que atraiam os leitores. Iser constrói suas considerações acerca da literatura construída predominantemente de palavras; Postema pontua que o que diferenciaria os quadrinhos da literatura, neste ponto, é o fato de que as lacunas naqueles são visíveis. Isso colocaria o processo narrativo nos quadrinhos em evidência. A pesquisadora afirma que esse gênero é, em sua concepção, intermídia, já que “compartilham características com uma série de formas de artes diferentes” (POSTEMA, 2018, p. 22).

Por fim, podemos observar que, apesar de haver diversas possibilidades de se entender os quadrinhos, há pontos de consenso entre elas. De todas as considerações apresentadas, acreditamos ser a de Postema (2018) a mais satisfatória para nosso trabalho, uma vez que concatena pontos importantes das demais, em perspectiva conciliadora. Ao mesmo tempo, ela acrescenta elementos novos – tais como a importância da sarjeta para o desenvolvimento da ação nos quadrinhos.

Acima de tudo, Postema nos lembra de um ponto essencial em que, na ânsia de se alcançar uma definição formalmente satisfatória, outros teóricos acabam por pecar: o entendimento dos quadrinhos como narrativa, acima de tudo. Não devemos perder de vista o fato de que narrativas são mecanismos primordiais de compreensão do mundo. Elas se realizam nas mais diversas formas de arte e nos mais diversos suportes – às vezes, em mais de um ao mesmo tempo.

Ademais, podemos refletir que, afinal, definir o que são histórias em quadrinhos não é uma tarefa impossível. Há diversas maneiras possíveis de se entendê-las, cada qual com suas vantagens e fraquezas. Entretanto, pode-se argumentar que a ânsia de se delimitar o objeto, que é historicamente recente e obteve legitimação há menos tempo ainda, esteja tirando o foco dos teóricos dos quadrinhos de um detalhe crucial: estão lidando com uma forma de arte. As artes existem já há muito tempo no entre lugar, construindo diálogos e interseccionando-se.

De qualquer modo, no decorrer de nosso texto, observaremos também a utilização de certos aspectos formais minimamente comuns aos diferentes tipos de quadrinhos, tais como o quadro e a interação texto / Figura. Sabemos que, em determinados pontos de diversas narrativas, um ou outro aspecto poderá estar ausente, no entanto essa ausência se dá por uma escolha estilística do autor, assim como constitui um recurso narrativo, visto que, sob nosso

ponto de vista, o texto emularia o som na mídia impressa, por exemplo. Compreendemos que as imagens, em sequência, devem minimamente formar um todo coerente, mesmo assim, não se faz necessária a repetição de personagens em diversos quadros, como sugerem algumas das definições clássicas, pois essa ausência pode estar relacionada a uma escolha estilística dos autores. O importante, ao final, é que haja uma narrativa minimamente coerente dentro de sua proposta, que conjugue elementos da Figura e do texto para sua construção.

### 3 QUADRINHOS ELETRÔNICOS: WEBCOMICS, HQTRÔNICAS E CIA

Um dos motivos que fomentam as comparações entre quadrinhos e literatura escrita é o fato de estes, além da ligação primordial a mídias impressas, dividirem um suporte: o livro. O formato impresso e encadernado é prático, de fácil manuseio e uso. Como nos lembra Roger Chartier, apesar das mudanças ocasionadas por invenções que revolucionam a escrita (como o foi a prensa de Gutemberg e estaria sendo a tela eletrônica atualmente), o formato de livro dificilmente é superado como um todo. Ele afirma que

um livro manuscrito (...) e um livro pós-Gutemherh baseiam-se nas mesmas estruturas fundamentais – as do códex. Tanto um como o outro são objetos compostos de folhas dobradas um certo número de vezes, o que determina o formato do livro e a sucessão dos cadernos. Estes cadernos são montados, costurados uns aos outros e protegidos por encadernação. A distribuição do texto na superfície da página, os instrumentos que lhe permitem as identificações (paginação, numerações), os índices e os sumários: tudo isso existe desde a época do manuscrito. Isso é herdado por Gutemberg e, depois dele, pelo livro moderno. (CHARTIER, 1999, p. 7-8).

Como ressalta Chartier, mesmo após aquela que é apontada como uma das mais revolucionárias invenções em relação às tecnologias da escrita, o formato continuara o mesmo: o que muda, na verdade, é o modo de produção. A estrutura do códex, por ele evocada, refere-se ao que Naomi S. Baron descreve como sendo algo de capa retangular, com um fecho e um espaço para a escrita na parte de dentro (BARON, 2015, p. 31), como as tábulas com superfícies de cera que os antigos gregos usavam.

Mesmo sofrendo com profecias apocalípticas e ultimatoss de que estaria com os dias contatos de tempos em tempos, o livro tem se mostrado um suporte resistente diante das novas tecnologias do texto. A mais recente ameaça ao impresso veio com o advento das tecnologias digitais, mais especificamente a partir do momento em que os computadores chegam ao uso doméstico, seguidos da popularização da conexão com a rede, chegando aos suportes móveis e

à internet das coisas. A leitura em tela, seja ela através de um computador pessoal ou de um *tablet* ou *smartphone* com suporte para leitura de arquivos de texto, é colocada como a grande responsável pelo tão profetizado fim do livro – ameaça essa que, inclusive, vinha muitas vezes feita na forma de livro impresso.

Entretanto, até o presente momento, esse fim ainda não chegou. Até mesmo a leitura em tela, em alguns aspectos, emula a leitura no impresso. Além disso, como ressalta Umberto Eco, em **Não contem com o fim do livro** (2010) – obra que registra um longo diálogo do italiano com Jean-Claude Carrière –, apesar de todas as revoluções trazidas pelo computador, o qual, segundo ele, teria nos levado novamente à galáxia de Gutemberg num momento em que tudo indicava que havíamos adentrado em uma sociedade da Figura, “o computador depende da eletricidade e não pode ser lido numa banheira, tampouco deitado numa cama. Logo, o livro se apresenta como uma ferramenta mais flexível” (ECO; CARRIÈRE, 2010, p. 16). Pode-se contrapor essa afirmação fazendo menção às tecnologias móveis e a *tablets*, como o iPad, da Apple, ou a leitores digitais, como o Kindle, da Amazon, mas a adesão a tais produtos ainda é baixa. Há, ainda, um fetiche em torno do objeto livro. Eco afirma que o suporte impresso permanecerá, ou surgirá algo muito similar ao que ele “nunca deixou de ser” (ECO; CARRIÈRE, 2010, p. 16), uma vez que as variações em torno do objeto livro não alteraram sua função nem sua sintaxe ao longo de seus quinhentos anos de história.

O jornalista estadunidense David Sax, em seu provocativo **A vingança dos analógicos** (2017), no qual explora casos de indústrias que tiveram seus fins profetizados – e até certo ponto concretizados – mas que, curiosamente, ressurgem das cinzas nas primeiras décadas do século XXI, dedica um capítulo inteiro ao que chama de “a vingança do impresso”. Segundo ele, embora muitas editoras tenham investido em aplicativos exclusivos para leitura em *tablets*, aos poucos, deixaram-nos de lado ao perceberem que as vendas de seus conteúdos *online* não progrediam. Além disso, os editores e outros profissionais ligados ao mercado editorial concluíram que o formato papel ainda era o formato primário com o qual os leitores querem se engajar. A resposta dessa preferência, para Sax, é simples: “ler no papel é altamente funcional e quase nossa segunda natureza” (SAX, 2017, p. 140).

Ressaltamos aqui que, no âmbito desta tese, não iremos emitir juízos de valor a respeito das vantagens de um suporte sobre o outro, ou, muito menos, propomo-nos a construir uma defesa ferrenha do digital em relação ao analógico – ou vice-versa. Nosso interesse é em relação às implicações que as novas tecnologias trazem, bem como nas possibilidades que acarretam.

Assim como as publicações de textos impressos, nos quais se inclui a literatura, a produção de quadrinhos encontrou, nas diversas mídias impressas (livros, jornais, almanaques), um terreno propício para sua proliferação. Até mesmo por uma questão de momento histórico em que surgem e pela questão da evolução da técnica frente às novas tecnologias, os quadrinhos são associados à mídia impressa. Entretanto, assim como os suportes digitais trouxeram novas possibilidades para os textos, eles também o fizeram para os quadrinhos.

Os quadrinhos publicados em meios eletrônicos são popularmente conhecidos como *webcomics*. A denominação vem da junção de duas palavras inglesas – *web*, referente à rede mundial de computadores, que é o suporte utilizado por publicações dessa natureza, e *comics*, palavra inglesa para referir-se a histórias em quadrinhos. Nesse sentido, o termo *webcomics* é utilizado como uma expressão guarda-chuva, cujo intuito é classificar publicações de histórias em quadrinhos em meios virtuais. Conforme apontam os pesquisadores brasileiros Roberto Elísio dos Santos, Victor Corrêa e Marcel Luiz Tomé:

No que se refere especificamente a quadrinhos, existem diferentes maneiras de adaptá-los às novas mídias, sendo a mais comum a digitalização de uma história produzida de forma convencional (com desenho a lápis e finalizadas com tinta), que pode ser enviada pelo autor por e-mail ou postada em um site ou blog. Mas há, também, artistas que elaboram suas HQs com ferramentas digitais e as veiculam na internet. Nesse caso, recebem o nome de *HQtrônicas*, *webcomics*, *cybercomics* ou *net comics* (SANTOS, CORRÊA, TOMÉ, 2014, p. 35, grifo do autor).

Sendo assim, temos obras de naturezas diferentes no mesmo grupo. Para os pesquisadores, quadrinhos meramente digitalizados não se enquadrariam na definição de *webcomics* – sejam eles disponíveis em *scans* por grupos de fãs ou pela própria editora em seu *website*, ou ainda por meio de aplicativos para *smartphones* como o *ComiXCology*<sup>11</sup>.

Para estes pesquisadores brasileiros, não basta que a obra esteja disponível em mídia digital: é preciso que ela também tenha sido elaborada neste tipo de mídia. Por esse ângulo, seriam *webcomics* desde produções de tirinhas até obras seriadas publicadas em sites próprios – a exemplo das bem-sucedidas séries de tirinhas brasileiras, como **Armandinho**, disponibilizada no *Facebook*, e **Um Sábado Qualquer**, disponível no *Facebook* e em um site próprio. Neste último caso, teríamos obras que seguem a mesma lógica de publicações

---

<sup>11</sup>O *ComiXCology* é um dos mais bem-sucedidos aplicativos para sistemas operacionais no que se refere à leitura de quadrinhos em plataformas móveis. Ele oferece uma diversa biblioteca de títulos em quadrinhos das principais editoras internacionais dedicadas ao gênero, tais como *DC Comics* (junto a seu selo de quadrinhos adultos, *Vertigo*), *Marvel*, *Dark Horse*, dentre outras menos conhecidas. Os títulos são disponibilizados por preços módicos alcançando muitas vezes alguns centavos de dólar.

impressas, disponibilizando páginas – tais como as obras **Harpy Gee** e **Ava's Demon**. Essas séries utilizam a linguagem tradicional dos quadrinhos, apresentando quadros em sequência, onomatopeias e balões de fala, por exemplo. Os capítulos, ou páginas, são atualizados com uma frequência definida pelas autoras. As figuras 2 e 3, apresentadas a seguir, exemplificam essa estrutura citada:

Figura 2 – Tirinha brasileira **Armandinho**



Fonte: Página “Armandinho” do Facebook<sup>12</sup>

Na Figura 2, temos a reprodução de uma tirinha publicada no *Facebook*. Trata-se do personagem Armandinho, um exemplo evidente de tirinha bem-sucedida no Brasil, uma vez que a mídia que a compartilha tem, atualmente, quase um milhão de curtidas.

Na Figura 3 a seguir, temos a reprodução de um dos quadros da *webcomic* publicada em capítulos, **Ava's Demon**.

<sup>12</sup> Disponível em: <<https://www.facebook.com/tirasarmandinho/>>.

Figura 3 – Reprodução de um quadro de **Ava's Demon**



Fonte: Portal Ava's Demon.<sup>13</sup>

É possível argumentar que a grande diferença entre quadrinhos impressos e digitais seria unicamente o suporte escolhido – o que em si já faz bastante diferença, visto que suportes diferentes implicam experiências de leitura diferentes. Além disso, o meio digital oferece ferramentas que não estariam à disposição de criadores que lidam com quadrinhos impressos, como a incorporação de mídias que vão além do texto e da Figura ou ainda o acréscimo de elementos que tornariam a narrativa interativa. De todo modo, somente o fato de estarem disponíveis *online* não garante que os autores irão lançar mão de recursos como músicas ou vídeos, ou ainda de expedientes que tornem a história interativa. Dos exemplos citados anteriormente, apenas **Ava's Demon** utiliza vídeos e música, contudo seu uso é restrito às partes finais de cada capítulo.

Para contemplar publicações que incorporassem outras mídias, Edgar Franco – pesquisador brasileiro pioneiro no campo de estudos de quadrinhos digitais – propôs a utilização do termo HQtrônica. Apesar de mencionado por Santos, Corrêa e Tomé como praticamente um sinônimo de *webcomic*, o neologismo, que combina a palavra HQ com a palavra eletrônica, foi cunhado por Franco para designar obras

<sup>13</sup> Tradução nossa para o diálogo: “Essa é minha casa, apesar de ser meu último dia aqui. Sabe, sua nave caiu bem no meu jardim!”. Original disponível em: <[www.avasdemon.com](http://www.avasdemon.com)>.

que unem um (ou mais) dos códigos de linguagens tradicional das HQs no suporte papel, com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia. A definição exclui, portanto, HQs que são simplesmente digitalizadas e transportadas para a tela do computador, sem usar nenhum dos recursos hipermídia destacados (FRANCO, 2013, p. 16).

A proposta de Franco surgiu, inicialmente, em sua dissertação de mestrado, defendida em 2001, e desenvolvida posteriormente em suas publicações e investigações acadêmicas. Nesta pesquisa, foram levantadas obras diversas em quadrinhos na rede, procurando-se encontrar e mapear quais seriam as características em comum que estas obras apresentavam.

Esses trabalhos, frutos da convergência de múltiplos meios e do surgimento de linguagens multifacetadas que hibridizam características de múltiplos meios, poderiam se organizar, para Franco, em três gerações. A primeira, relativa ao seu início, nos anos 1980, até meados dos anos 1990, que concatenaria trabalhos disponibilizados em CD-ROM. A segunda, a partir dos anos 2000, advinda da popularização do uso do *Adobe Flash*, o qual ampliou as possibilidades de utilização de recursos hipermídia e a convergência midiática. Finalmente, a terceira, a partir do ano de 2005, que apresentaria um refinamento e maturidade de utilização das linguagens disponíveis e de seus conteúdos. De qualquer modo, a essa definição seria possível englobar obras de natureza mais diversa. O que se entende tradicionalmente como *webcomic* pode entrar nessa categoria também, como afirma a quadrinista Cátia Ana Silva

Nos primórdios das histórias em quadrinhos a narrativa precisou adequar-se aos formatos existentes (jornal, revista, álbum) e hoje isso também faz-se necessário. A incorporação de elementos novos às histórias deve, antes de tudo, servir à narrativa e torná-la mais atraente para o leitor. A sua leitura em aparelhos eletrônicos ainda é um fenômeno novo e é válida a experimentação, porque ainda não se sabe ao certo que tipo de histórias se adequarão à esses suportes (SILVA, C. A. B. da, 2014, p.3).

Dessa forma, novas tecnologias resultam em novas maneiras de se criar, assim como também novas experiências para os leitores. Há todo um leque de possibilidades que se abre para os dois lados do processo criativo.

Segundo Franco, uma obra deve apresentar interatividade para se encaixar na definição de HQtrônica. Tal conceito surgiu em 1962, segundo Franco, na tese de doutoramento de Ivan Sutherland, sendo por ele definida como uma qualidade própria do que chama de novas tecnologias da informação, que garantiria a conversibilidade dos dados de forma numérica, de modo a assegurar a comutação de informação e permitir ao receptor a possibilidade de se

intervir instantaneamente na mensagem (FRANCO, 2001). O pesquisador segmenta a definição em três tipos, baseando-se nos trabalhos do matemático Norbert Wiener: a passiva, em que só há a opção de avançar ou retornar na história; a reativa, em que é possível optar por caminhos já pré-estabelecidos, assim como acionar mídias e *links* que levam a caminhos paralelos ao da narrativa, e o nível de definição que o autor nomeia interativa, no qual o leitor não apenas navega na história, mas tem a possibilidade de interferir nela. Franco ainda incorpora às suas considerações acerca da interatividade a divisão de Roy Ascott de interatividade trivial e não-trivial: na primeira, o receptor poderia escolher apenas opções pré-programadas, presentes em um banco de dados, na segunda, haveria a participação efetiva do receptor. Ainda, ressalta Franco que, nas HQtrônicas, a interatividade não ocorre somente ao nível da escolha dos caminhos a se seguir na história, mas também em se optar ou não por acionar cenas animadas e sons, ou por explorar os *links* ocultos que a narrativa possa ter.

Assim, HQs eletrônicas podem apresentar níveis variados de interatividade, indo das mais simples até as mais complexas. A obra **Homestuck** insere-se no exemplo de interatividade cujo nível é mais complexo, oferecendo ao leitor diversas opções de caminhos e possibilidade de contribuição séria e interação. Trata-se de uma HQ que será explorada no capítulo 2, em que também retomaremos o conceito de interatividade em obras hipertextuais.

Outra característica apresentada por Franco seria a utilização de animação em 2D ou 3D. A disposição das animações nas HQtrônicas pode se dar pelo movimento de um dos quadros da página ou da cena, ou de um objeto com movimento que se sobrepõe à página ou a um dos quadros, ou ainda uma sequência paralela à narrativa principal. Tal ideia aproxima-se do conceito de remediação proposto por Bolter e Grusin (2000), no qual, basicamente, elementos de uma mídia articulam-se em outra. Para esses pesquisadores, o desejo pelo imediato ao se consumir uma mídia leva a um processo de apropriação e crítica através do qual as mídias digitais remodelam, ou “remediam”, umas às outras, assim como a seus predecessores analógicos, no processo (BOLTER; GRUSIN, 2000).

Dando continuidade à enumeração das características que definiriam as HQtrônicas, estas também apresentariam diagramação dinâmica, em que os quadros da página não ficariam estáticos, havendo a possibilidade de se moverem pela página, alterando a sequência.

Segundo Franco, as HQtrônicas podem contar com trilha e efeitos sonoros, sendo que, no caso destes, a opção por usá-los depende do quão “fiel” à linguagem dos quadrinhos impressos o autor pretende ser. Além disso, há ainda o uso da tela infinita: “com o advento do novo suporte, ou seja, a migração para o ambiente digital da tela do computador, as histórias

em quadrinhos podem ver-se libertas das amarras do formato de diagramação tradicional” (FRANCO, 2013, p. 18). O nome tela infinita foi sugerido por McCloud e consiste no uso de todo o espaço da tela, extrapolando-o, não estando mais a narrativa presa somente ao quadro, ou a passagem de um para o outro, a sarjeta – espaço entre dois quadros onde se daria a ação, para alguns teóricos – para sugestão de sequência. Por fim, a última característica proposta por Franco seria a narrativa multilinear, com possibilidade de não haver na história uma só trama ou apenas um desdobramento desta narrativa, mas sim de várias tramas e desdobramentos.

Em sua dissertação de 2001, Franco ressalta que o neologismo HQtrônica se trataria de um “batismo provisório”, e salienta que

a definição do que nomeamos HQtrônicas inclui efetivamente todos os trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos da linguagem tradicional das HQs no suporte papel (...) com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia (sendo elas: Animação, Diagramação Dinâmica, Trilha Sonora, Efeitos Sonoros, Tela Infinita, Tridimensionalidade, Narrativa Multilinear e Interatividade; (...)). A definição exclui portanto HQs que são simplesmente digitalizadas e transportadas para a tela do computador, sem usar nenhum dos recursos hipermídia aqui destacados. (FRANCO, 2001, p. 105).

Assim, enquadrar-se-iam nesta definição um vasto número de produções, bastando apresentar um elemento que permita a identificação com os quadrinhos para que possa ser identificada como HQtrônica. Além disso, a definição de Franco revelou-se não tão provisória assim, visto que esta vem sendo amplamente utilizada no campo dos estudos dos quadrinhos, inclusive pelo próprio Franco.

A proposta de Franco para lidar com produções em quadrinhos em mídias digitais muito tem em comum com a definição de hipertexto. Logo, quadrinhos multimeios que se enquadram nas características das HQtrônicas são, em princípio, narrativas hipertextuais. Sendo assim, no capítulo seguinte, exploraremos essa questão, bem como o que as possibilidades do hipertexto representam para os quadrinhos eletrônicos. Abordaremos, ainda, até que ponto eles se enquadram somente na definição de quadrinhos, aproximando-se de outros gêneros narrativos do ciberespaço e, quiçá, desenvolvendo-se em algo novo. Para tanto, apresentaremos exemplos de como isso se dá em duas obras: **Homestuck** e **O diário de Virgínia**.

#### 4 INTERNET, WEBCOMICS E NARRATIVAS HIPERTEXTUAIS

Enquanto forma de arte, as histórias em quadrinhos têm um percurso bastante recente. Conforme dito anteriormente, foi apenas nas últimas décadas que alcançaram reconhecimento tanto do grande público, quanto da academia. Até então, elas estavam ligadas às mídias impressas. Entretanto, com o advento das mídias e das tecnologias digitais, era natural – e apenas uma questão de tempo – que as histórias em quadrinhos começassem a aparecer em suportes eletrônicos, tais como CDs e DVDs, ou a própria *internet*.

Segundo o pesquisador Edgar Franco, “os primeiros experimentos com o uso do computador para a criação de quadrinhos tiveram início durante a década de 1980” (FRANCO, 2013, p. 19). Sendo assim, por serem obras que existem há pouco mais de trinta anos, ainda há escassos estudos a respeito delas. Logo, ainda há dúvida e confusão em relação às suas características. O meio digital permite que os autores incorporem à obra elementos pertencentes a outros gêneros e outras mídias, construindo obras híbridas, abertas e de grande participação do público leitor.

Um bom exemplo seria a (autointitulada) *webcomic* interativa **Homestuck**, mencionada no capítulo anterior, de autoria do estadunidense Andrew Hussie. Publicada entre 13 de abril de 2009 e 13 de abril de 2016 (mais um prólogo publicado sem periodicidade até o início de 2017), ela conta com uma forte participação dos leitores para sua composição. Sua estrutura escapa de muitas características observadas nos quadrinhos tradicionais, como o uso de balões de fala ou de quadros delimitados, dispostos em sequência em uma página. Além disso, ela se apropria das linguagens do videogame e da literatura para a construção de sua narrativa.

O trabalho de Hussie, além de conquistar uma legião de fãs ao redor da rede mundial de computadores, é frequentemente apontado como uma das obras em quadrinhos digitais mais influentes de todos os tempos, figurando, por exemplo, em listas como a do site polygon.com. O autor da lista, K. Thor Jensen, diz que **Homestuck**

Superficialmente, trata-se de uma história sobre um quarteto de adolescentes os quais veem seu mundo ser virado de ponta cabeça ao jogarem a versão beta de um jogo *online*, mas rapidamente se tornou um épico de proporções labirínticas, compreendendo mais de 8.000 páginas de uma narrativa rica e complexa, recheada de piadas internas, referências e construção de mundos. Diferentemente de outros quadrinhos desta lista, é difícil de ver uma onda de imitadores de *Homestuck*, surgindo após seu término. A visão singular de Hussie não é algo particularmente fácil de duplicar. Mas *Homestuck*, o qual terminou em 2017, **abre um caminho para os webcomics como um**

**ecossistema autossuficiente capaz de ter um *fandom* massivo por conta própria.** (JENSEN, 2018, tradução e grifos nossos)<sup>14</sup>.

Logo, para Jensen, um dos grandes trunfos de *Homestuck* é justamente um de seus pontos mais fortes: sua comunidade de fãs, ou *fandom*, em inglês. O autor da lista também aponta outra característica marcante da obra de Hussie: a complexidade da narrativa, a qual conta com a construção de uma mitologia própria, bem como sua capacidade de citar e gerar referências. Entretanto, mesmo ressaltando a complexidade da obra, ele não elabora muito suas observações sobre as características formais desta. O jornalista Mordicai Knode, por outro lado, ressalta justamente a transgressão formal da obra em seu artigo sobre ela, no qual afirma que

*Homestuck* é uma história contada por Andrew Hussie **usando toda abrangência e escopo das ferramentas que a internet oferece, tanto tecnologicamente quanto culturalmente. Superficialmente parecido com um *webcomic*, *Homestuck* usa o formato básico da história gráfica quadro a quadro e subverte em algo diferente.** Ao invés de imagens estáticas, muitos dos quadros são *gifs* animados, alguns mais obviamente e outros mais sutis. Momentos de clímax são frequentemente filmes em Flash, enquanto trechos de exposição são colocados na forma de “chat logs”. Isso não é nem metade. A natureza multidisciplinar de *Homestuck* vai além; ilustração, animação e literatura estão lado a lado de músicas e jogos verdadeiramente jogáveis (KNODE, 2012, tradução e grifos nossos)<sup>15</sup>.

Knode chega a afirmar que *Homestuck* seria o primeiro trabalho de ficção realmente hipertextual – afirmação essa passível de questionamentos, uma vez que ignoraria uma tradição de ficção hipertextual anterior à narrativa de Hussie, a qual inclui histórias como *Patchwork Girl* e *Afternoon: a story*. Em certo ponto de suas divagações sobre a narrativa, Knode menciona um vídeo, do canal de *youtube* PBS Idea Channel, o qual afirma que *Homestuck* seria o *Ulysses* da internet.

---

<sup>14</sup> Texto original em inglês: “On the surface the story is about a quartet of teenagers who get their world turned upside down by playing the beta of a new online game, but it quickly ballooned to a cosmological epic of labyrinthine proportions, comprising over 8,000 pages of rich, complex storytelling rife with inside jokes, references and worldbuilding. Unlike many of the other comics on this list, it’s hard to see a wave of *Homestuck* imitators coming in its wake. Hussie’s singular vision isn’t something that’s particularly easy to duplicate. But *Homestuck*, which ended in 2017, shows a path forward for a webcomic as a self-contained ecosystem capable of supporting a massive fandom all on its own”.

<sup>15</sup> Texto original em inglês: “*Homestuck* is a story told by Andrew Hussie using the full breadth and scope of the tools the internet provides, both technologically and culturally. Superficially resembling a webcomic, *Homestuck* takes the basic format of a panel-by-panel graphic story and twists it into something else. Instead of static images, many of the panels are animated .gifs, some obviously and some subtly. Moments of climax are often Flash movies, while pieces of exposition are often told in the form of “chat logs.” That isn’t even the half of it. The multi-disciplinary nature of *Homestuck* goes deep; illustration, animation and literature are alongside music and actual playable games.”

Não se trata da primeira vez que, ao se querer legitimar ou enaltecer uma obra ficcional de certa complexidade, alguém a compara com a obra prima de James Joyce. No vídeo em questão, seu apresentador, Mark Rugnetta, define a narrativa como sendo uma história contada em forma de aventura em texto, utilizando-se de imagens imóveis, *gifs* e *chatlogs*, com o ocasional acréscimo de jogos e animações em *flash*. Além disso, Rugnetta afirma que, com seu trabalho singular, Hussie desafiou a noção de que as audiências da internet teriam uma atenção dispersa, sendo incapazes de se concentrar em qualquer produto que fosse muito longo.

A comparação com o romance de Joyce justificar-se-ia devido ao caráter experimental das duas narrativas, à sua extensão, e ao desafio que suas leituras representam – desafios esses que gerariam recompensas gratificantes aos leitores. Enquanto as edições de *Ulisses* excedem as mil páginas de texto, *Homestuck* encerrou-se com pouco mais que doze mil páginas de tamanhos variados. Algumas dessas páginas possuíam apenas uma Figura; outras apresentavam animações em *flash*; outras possuíam blocos de texto tão longos que a barra de rolagem lateral da tela praticamente desaparecia. Mesmo que a comparação seja exagerada e questionável, ela evidencia outro aspecto da narrativa de Hussie, o qual aparece, de certo modo, nos comentários de Knode e de Jensen: sua ousadia no que diz respeito ao uso das ferramentas que o meio digital dispõe. Trata-se de uma obra com características de quadrinhos, mas, ao mesmo tempo, ela incorpora elementos de outras linguagens e artes em sua composição. Entretanto, não corroboramos com tal comparação, uma vez que entendemos que é uma estratégia recorrente e, de certa forma, inconsequente e banalizante de legitimação de obras oriundas de mídias com menos prestígio. Tal processo – o de equiparar obras da cultura de massa com outras pertencentes a campos já consolidados – é abordada por Carvalho (2017), em processo aludido por nós no capítulo 1.

Nesse sentido, **Homestuck** se encaixaria na definição de HQtrônica apresentada no capítulo anterior. A empreitada de Hussie, entretanto, não é a única obra em quadrinhos que faz uso de recursos multimídia em sua composição. Nesse cenário, é possível também destacar a obra de caráter semiautobiográfico **O Diário de Virgínia**, da brasileira Cátia Ana. Nesta produção, a autora pretende explorar e incorporar, em sua criação artística, as características de uma HQtrônica. Logo, **O Diário de Virgínia** trata-se de um texto que já foi concebido para encaixar-se nessa definição, fazendo uso das possibilidades disponíveis no meio eletrônico.

A autora registrou, em artigos, todo o processo de criação, discorrendo acerca de como foi, aos poucos, apropriando-se das ferramentas disponíveis. Ao contrário de **Homestuck**, com suas megalomaníacas mais de onze mil páginas, a obra de Cátia Ana tem vinte e oito

capítulos, mas cada capítulo restringe-se a apenas uma página (ou *lexia*, dentro da definição que abordaremos mais à frente neste capítulo).

Nesse sentido, no presente capítulo, abordaremos como aspectos referentes à interatividade e a diálogos com as teorias do hipertexto aparecem nas obras de Cátia Ana e Andrew Hussie. Nosso objetivo é argumentar como esses elementos permitem ver tais produções como algo que vai além da definição de *webcomic* ou Hqtrônicas. A hipótese aqui aplicada é a de que estaríamos diante do surgimento de um possível novo gênero advindo das novas tecnologias encontradas no ciberespaço, aberto a uma maior participação do leitor e ao diálogo com outras artes e linguagens. A discussão acerca dos novos gêneros narrativos no ciberespaço será aprofundada no capítulo 3. Mas antes, na próxima subseção, apresentaremos brevemente as obras tratadas neste capítulo.

#### 4.1 LET ME TELL YOU ABOUT HOMESTUCK

O jornalista Mordicai Knode (2012) afirma acreditar ser **Homestuck** a primeira grande obra de ficção genuinamente hipertextual<sup>16</sup>. É possível que Knode esteja equivocado, pois tal afirmação estaria ignorando uma série de publicações relevantes – eletrônicas ou não – que antecederam a publicação da obra de Hussie. Entretanto, nesse ponto, cabe o seguinte questionamento: o que entendemos por hipertexto? E, no caso de **Homestuck**, como tal característica contribui para a construção da narrativa? Antes de respondermos a essas questões, é necessário, primeiramente, explicar o que é **Homestuck**.

Em **Convergence Culture**, Henry Jenkins (2009) menciona um fenômeno curioso: o de que certas mídias e obras, atualmente, são voltadas para nichos. Jenkins exemplifica com os quadrinhos, ao apontar que estes passaram de um gênero de amplo apelo no século XX para um gênero de nichos no XXI. Nessa linha de raciocínio, podemos, portanto, afirmar que **Homestuck** é uma obra de nicho: famosa e bem-sucedida, mas exclusivamente entre aqueles que a conhecem. Esse argumento se sustenta ainda mais quando confrontado com a frase “Let me tell you about **Homestuck**”, proferida entre os fãs da obra de Andrew Hussie (Deixe-me te contar sobre **Homestuck**, em tradução livre para o português). Utilizamos esta expressão de forma irônica no título desta subseção, uma vez que aqueles que não estão inseridos no contexto dos fãs da obra provavelmente nunca ouviram falar dela. Além disso, esta ironia também faz referência à complexidade da narrativa.

---

<sup>16</sup>Citação original: “I say: *Homestuck* is the first great work of genuinely hypertext fiction”

**Homestuck** foi publicado entre 13 de abril de 2009 e 13 de abril de 2016 inicialmente no *website* [www.mspaintadventures.com](http://www.mspaintadventures.com), mantido pelo estadunidense Andrew Hussie. Posteriormente à sua finalização, a história ganhou um domínio próprio, o [www.homestuck.com](http://www.homestuck.com). O *site* MS Paint Adventures fora criado alguns anos antes e se dedica a publicar histórias curtas, na forma de *mock games*, baseadas em texto e com comandos enviados pelos leitores por intermédio de uma caixa de sugestões (HUSSIE, 2009-2016)<sup>17</sup>. As imagens utilizadas nas histórias eram, inicialmente, simples e rudimentares, em um estilo que visava imitar aquele utilizado em desenhos feitos utilizando o *software* MS Paint. Os textos apareciam sob as imagens, narrando as histórias em segunda pessoa, o que faz sentido, uma vez que as aventuras imitariam jogos. Logo, o leitor estaria no comando dos personagens. Quando há diálogos, eles aparecem na forma de *logs*, tal como em salas de bate-papo *online*.

Quatro histórias foram publicadas no site: **Jailbreak**<sup>18</sup>, inacabada; **BardQuest**<sup>19</sup>, também inacabada; **Problem Sleuth**<sup>20</sup>, finalizada em 2009 e **Homestuck**,<sup>21</sup> finalizada em 2016. As histórias contaram com grande participação do público por meio das sugestões postadas em uma caixa de texto no *site*. Entretanto, essa opção foi eventualmente desativada por Hussie, o qual disse que somente a reativará quando achar conveniente<sup>22</sup>. Tal decisão foi motivada pelo grande número de acessos que o site vinha obtendo durante a publicação do primeiro ano de **Homestuck**. Isto causou quedas no servidor, o que deixou o *site* indisponível quando o criador precisava realizar alterações importantes da história. Embora Hussie tenha tomado essa decisão extrema, ele afirma ainda verificar comunidades de fãs, para acompanhar os seus envolvimento com a obra – em fóruns, como o do próprio site e o *Reddit*<sup>23</sup>; e em mídias sociais, como *Facebook*<sup>24</sup> e *Twitter*<sup>25</sup> e, especialmente, o *Tumblr*<sup>26</sup>).

<sup>17</sup> Informações disponíveis no endereço <http://www.mspaintadventures.com/?viewpage=new>. Acesso em 7 de junho de 2015.

<sup>18</sup> Disponível em <<http://www.mspaintadventures.com/?s=1>>. Acesso em 07 de junho de 2015.

<sup>19</sup> Disponível em <<http://www.mspaintadventures.com/?s=2>>. Acesso em 07 de junho de 2015.

<sup>20</sup> Disponível em <<http://www.mspaintadventures.com/?s=4>>. Acesso em 07 de junho de 2015

<sup>21</sup> Disponível em <<http://www.mspaintadventures.com/?s=6>>. Acesso em 07 de junho de 2015

<sup>22</sup> Informação postada pelo autor em <<http://www.mspaforums.com/showthread.php?28356>>. Acesso em 07 de junho de 2015.

<sup>23</sup> O *Reddit* se trata de um site em que é possível criar diferentes fóruns, públicos ou não, a respeito dos mais diversos assuntos – desde programas de TV até *hobbies*, como corrida ou *yoga*. Um de seus fóruns mais populares é o IAMA (ou *Ask me Anything*), que recebe personalidades famosas para entrevistas em tempo real com os usuários. Ele pode ser acessado através do endereço [www.reddit.com](http://www.reddit.com).

<sup>24</sup> O *Facebook* é uma das mídias sociais mais famosas e influentes que existem atualmente. Acessada pelo endereço [www.facebook.com](http://www.facebook.com), o usuário cria um perfil pessoal, através do qual pode compartilhar fotos, músicas e outros detalhes particulares com amigos e família.

<sup>25</sup> O *Twitter* existe desde 2006 e consiste em um serviço de microblogging, em que os usuários podem compartilhar mensagens de até 140 caracteres. Pode ser acessado em [www.twitter.com](http://www.twitter.com).

<sup>26</sup> O *Tumblr* é um serviço de blogs que permite ao usuário postar conteúdo original ou a compartilhar

Assim como seus predecessores, **Homestuck** não foi publicado na íntegra e de uma só vez, ou seja, ele foi construído com as sugestões e interações do público leitor, suas postagens eram realizadas gradativamente, permanecendo, ao longo de seus sete anos, como uma obra aberta – ressaltando aqui que entendemos como aberta tanto uma obra inacabada quanto uma obra aberta a uma miríade de interpretações, tal qual descrita por Umberto Eco (2017).

Houve momentos em que novas partes da trama demoraram meses para ir ao ar, por motivos diversos. Essas pausas foram carinhosamente apelidadas pelos fãs com nomes como *Mega Pause* ou *Giga Pause*. A pausa mais recente culminou na publicação do arco final da história, contado na forma de uma animação em *Flash*<sup>27</sup> com mais de dez minutos de duração. A partir de 2014, a narrativa passou a incorporar artes de outros artistas além de Hussie, muitos dos quais passaram a contribuir regularmente para a história.

O aspecto da participação e da interação entre leitor, obra e autor é importante para a narrativa, uma vez que a *webcomic* foi construída de forma coletiva. Entretanto, apesar de relacionados e muitas vezes utilizados como sinônimos, participação e interação podem se referir a coisas diferentes. J. Yellowlees Douglas (2003) afirma que a interatividade refere-se a uma atividade mútua e simultânea da parte de dois participantes, trabalhando em direção a um objetivo. Para a autora, uma das pioneiras no estudo da ficção hipertextual, para uma atividade ser realmente interativa, deve-se observar alguns aspectos: a interruptibilidade, a granularidade fina, a transição (*graceful degradation*, no original em inglês)<sup>28</sup>, a previsão limitada, a ausência de um único caminho definido de ação e a impressão de se haver uma base de dados infinitos. As interrupções em narrativas interativas devem ser determinadas pelo autor, e não pelo leitor. Douglas ressalta que isso leva teóricos, como Aarseth, a alegar que o meio não seria propício à interação, mas sim à participação.

Como ressalta Douglas, “as narrativas interativas tipicamente representam um espectro de diálogos entre leitor e autor, antecipados pelo autor” (DOUGLAS, 2003, p. 45,

---

conteúdos de outros blogs. Com o passar do tempo, tornou-se um refúgio para grupos de fãs ávidos por compartilhar suas histórias, desenhos e teorias acerca de seus livros, filmes e programas preferidos. Grande parte das discussões de fãs de **Homestuck** se dá através de *posts* e interações nesse *website*, acessível através de [www.tumblr.com](http://www.tumblr.com).

<sup>27</sup> Segundo a Wikipedia, “*Adobe Flash* (formerly called *Macromedia Flash* and *Shockwave Flash*) is a multimedia and software platform used for creating vector graphics, animation, browser games, rich Internet applications, desktop applications, mobile applications and mobile games”. Disponível em <[https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Flash](https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash)>. Acesso em 14 de abril de 2016.

<sup>28</sup> O termo original é *graceful degradation* e descreve o processo de a interatividade poder continuar sem interrupção pelas partes envolvidas. Optamos por traduzi-lo como transição, uma vez que acreditamos que este termo em português conservaria a ideia original melhor do que outras opções de tradução.

tradução nossa)<sup>29</sup>. Douglas aponta que, por outro lado, há teóricos das narrativas digitais, como Janet Murray, que advogam pelo uso do termo participação, ao invés de interação, fazendo-a se referir ao processo que ocorre em textos em que se podem induzir comportamentos (DOUGLAS, 2003, p. 5). Murray trabalha com o conceito de narrativa digital, o qual seria congruente com a proposta de ficção interativa proposta por Jay Bolter: ou seja, narrativas que contenham episódios na forma de texto em pedaços e com um alcance de ações acompanhando uma única decisão a ser tomada pelo leitor/jogador.

O conceito de participação é central, também, às reflexões de Henry Jenkins acerca do que chama de cultura da convergência, na qual “as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis” (JENKINS, 2009, p. 29). Para o estadunidense, estaríamos passando por uma mudança de paradigmas em que as audiências, empoderadas pelas possibilidades das novas tecnologias, buscariam um papel mais ativo na determinação dos rumos dos produtos culturais que consomem. Jenkins ressalta que alguns consumidores teriam mais habilidades para participar dessa cultura do que outros e que o fenômeno não ocorre em aparelhos, mas sim nos cérebros dos consumidores. Haveria um incentivo extra para a discussão acerca dos conteúdos consumidos, tornando o consumo um processo coletivo, o que Jenkins entende como a criação de uma inteligência coletiva – termo esse originalmente cunhado por Pierre Lévy. Como ninguém sabe tudo sobre tudo, formam-se comunidades de conhecimento em torno de interesses intelectuais mútuos. Assim, como pontua Jenkins, “seguindo a lógica da economia afetiva, o consumidor ideal é ativo, comprometido emocionalmente e parte de uma rede social” (JENKINS, 2009, p. 48-49). A convergência referir-se-ia ao processo, e não ao produtor final, representando uma mudança no modo como lidamos com as mídias, e ela dependeria da ativa participação dos envolvidos. Logo, a participação, neste contexto, pressupõe uma contribuição direta, com a possibilidade real de interferência no produto cultural consumido. Assim, podemos concluir que, enquanto a interação pressupõe que se sigam caminhos já pré-determinados em narrativas já fechadas, sem a possibilidade de alterações concretas no rumo que elas seguem, a participação acarreta mudanças no curso de tais narrativas, estando seu final ainda em aberto.

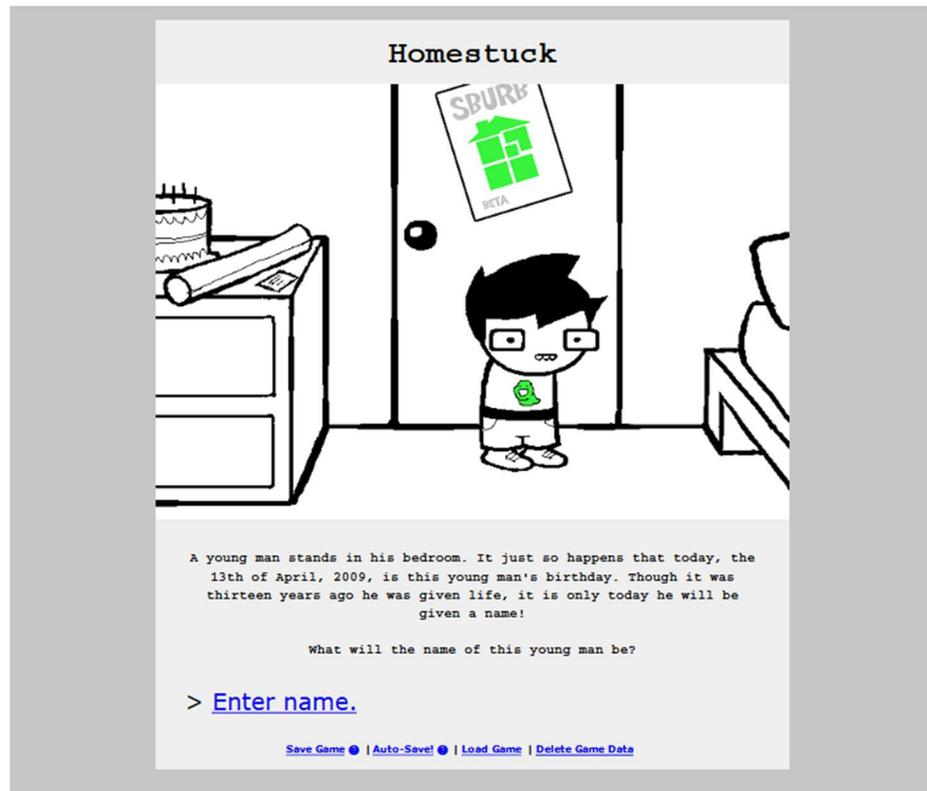
No caso de **Homestuck**, participação e interação podem ser observadas em momentos diferentes da trama. Aqueles que a acompanharam, ao longo de seus sete anos de

---

<sup>29</sup> Texto original em inglês: “interactive narratives typically represent a spectrum of dialogues between reader and author anticipated in advance by the author”.

publicação, tiveram a oportunidade de participar de sua elaboração; já os leitores que entraram em contato com a obra já finalizada (ou até mesmo com os trechos já encerrados durante seu processo de publicação) a conheceram meramente como obra interativa. Mesmo assim, podemos questionar até que ponto a participação na obra se verifica, considerando que Hussie interferia diretamente no fio narrativo. Sua presença era notável em ações, como trazer a história de volta para os eixos quando as sugestões saíam do controle, ou dando instruções do que deve ser ilustrado para os artistas colaboradores na etapa final de produção. Logo, por mais que **Homestuck** se coloque como uma obra fruto de uma criação coletiva, há um autor de interferência forte por trás de seus rumos. Afinal, como aponta Douglas, obras hipertextuais deixam claro que o autor, cuja morte fora profetizada por Roland Barthes nos anos 1970, está longe de estar morto: para ela, a intenção do autor é palpável na ficção hipertextual. No caso de **Homestuck**, o lembrete vem de forma curiosa: Hussie aparece, em diversos momentos, como autor-personagem.

De qualquer forma, a publicação de **Homestuck** iniciou-se no dia 13 de abril de 2009. Essa data transcrita em números de acordo com a convenção norte-americana – 413 – é importante para a narrativa, uma vez que esse número se repete em diversos momentos decisivos da história. Em sua primeira página, somos apresentados a John Egbert, o protagonista, no dia de seu aniversário de 13 anos de idade. Logo, os eventos narrados no primeiro capítulo acompanham a vida do personagem nesse dia, apresentando seus problemas com o pai – chamado simplesmente de Dad – e suas conversas com seus três amigos virtuais: (i) Dave Strider (um menino que mora com o irmão mais velho no Texas); (ii) Rose Lalonde (uma menina de tendências góticas que mora com a mãe, cuja aparência e gostos são uma referência direta à personagem Sabrina, uma aprendiz de feiticeira surgida nos quadrinhos da Archie Comics) e (iii) Jade Harley (uma menina que morava em uma ilha do Pacífico, com o avô, um explorador já falecido). Os diálogos, apresentados através de *chatlogs*, seguem os modelos de conversas *online* tanto em sua formatação quanto na linguagem utilizada pelos personagens, repleta de abreviações e gírias do meio virtual. A tela inicial da narrativa é reproduzida na Figura 4, a seguir, e, tanto na Figura centralizada no protagonista em seu quarto quanto no texto que a acompanha, reproduz um *cliché* de fácil identificação para um público que cresceu habituado a jogar jogos do tipo RPG: o do jovem protagonista que, em uma data de grande significado pessoal, parte em aventura, por destino ou por designação.

Figura 4 – Tela inicial da narrativa **Homestuck**

Fonte: Homestuck.<sup>30</sup>

O motivo desencadeador do desenrolar dos eventos da narrativa é um jogo chamado *Sburb*, apresentado a John em seu aniversário e que será compartilhado com seus amigos. Esse jogo combina elementos de outros títulos (reais) consagrados, como **Earth Bound**<sup>31</sup> e **The Sims**<sup>32</sup>. Porém, o que o grupo de amigos não esperava é que eles seriam tragados para o universo do jogo e distribuídos conforme papéis predeterminados pelo sistema, devendo seguir suas normas para vencê-lo. Ao ativarem o código do jogo, o grupo acaba ativando, também, um mecanismo que invoca meteoritos que, eventualmente, destroem o mundo tal qual o conhecem. Logo, sair da partida não é uma opção para o grupo, pois não haveria para onde irem. Sua única

<sup>30</sup>Reprodução do texto presente na imagem: “A young man stands in his bedroom. It just so happens that today, the 13th of April, 2009, is this young man's birthday. Though it was thirteen years ago he was given life, it is only today he will be given a name! What will the name of this young man be?”. Em livre tradução: “Um jovem rapaz está de pé em seu quarto. Acontece que hoje, dia 13 de abril de 2009, é o aniversário desse jovem. Apesar de ter nascido há treze anos, apenas hoje ele receberá um nome! Qual será o nome desse jovem rapaz?”. Disponível em <<http://www.mspaintadventures.com/?s=6>>.

<sup>31</sup> Jogo de RPG criado pela *Ape Inc.* e *Hal Laboratory* e publicado pela *Nintendo* em 1994; No Japão é conhecido como *Mother 2*.

<sup>32</sup> Jogo de simulação lançado no início dos anos 2000, criado pela *Maxis* e publicado pela *Electronic Arts*. Um dos mais bem-sucedidos do gênero. Sua estrutura requer que o jogador crie personagens e controle suas vidas.

saída é jogar o jogo até o fim, seguindo suas regras, para cumprir seu objetivo máximo: a criação de um novo universo.

Tanto o progresso quanto o sucesso no jogo dependem do desenvolvimento pessoal de seus personagens. Logo, os próprios personagens devem aprender a se aceitar, a se conhecer melhor e a crescer para “zerar” *Sburb*. A missão pessoal de cada personagem é materializada de duas formas: na ocupação que o jogo lhes impõe na forma de papéis mitológicos e nos planetas em que cada um dos jogadores é colocado na partida do jogo.

Os papéis mitológicos referem-se à combinação de classe e aspecto designados a cada jogador. A classe consiste em uma profissão mágica, havendo um total de quatorze opções possíveis, muitas das quais familiares a leitores inseridos em contextos de narrativas de fantasia: bardo, príncipe, ladrão, ladino, sílfide, aia, bruxa, cavaleiro, herdeiro/a, vidente, pagem, mago/a, musa e *lord*. As classes organizam-se em pares, com uma sendo mais ativa, e outra mais passiva, e cada qual possui seus poderes em particular. Embora alguns poderes e pares tenham sido explicitados ao longo da narrativa (como o par bardo e príncipe, no qual o príncipe teria o poder de destruir algo, sendo a metade ativa, e o bardo de convidar a destruição, sendo a metade passiva), Hussie deixou grande parte das combinações e habilidades em aberto.

A segunda metade do papel mitológico refere-se ao aspecto. Seriam doze aspectos existentes, cada qual representando algum aspecto (concreto ou abstrato) da existência. Assim como as classes, os aspectos também existiriam em pares, representando as duas metades das realidades. Seriam os aspectos de *Sburb*: tempo, espaço, esperança, desgraça, sangue, respiro, coração, mente, luz, vazio, vida e raiva. Durante muito tempo, o que cada aspecto representava em termos abstratos foi algo deixado em aberto por Hussie.

Ao deixar aspectos tão relevantes para a compreensão da narrativa e do universo que com ela construía, Hussie abriu espaço para discussões e especulações sem fim de fãs da obra, o que segue a lógica da construção de uma inteligência coletiva de Jenkins. Há fãs que dedicaram blogs e grupos de discussão à compreensão desses detalhes da narrativa, chegando a elaborar testes que diziam aos leitores qual seria seu papel mitológico em *Sburb*. Em 2018, com o lançamento do jogo *spin-off Hiveswap*, foi disponibilizado um teste que, além de permitir que os usuários descobrissem qual seria seu aspecto no universo de *Sburb*, explicava o que cada um representava. Por exemplo, sempre se especulou que o aspecto luz fosse ligado ao conhecimento, uma vez que as personagens a ele ligadas na trama (como a protagonista Rose Lalonde) eram marcadas pela curiosidade e o espírito investigativo. Tal teoria dos fãs acabou se confirmando no teste, por exemplo. Entretanto, até o presente momento, não há nenhuma informação oficial a respeito das classes.

Já quanto aos mundos, nunca houve nenhuma explicação oficial da parte de Hussie, ou dentro da narrativa. Sabe-se que cada jogador de Sburb recebe um mapa a explorar, na forma de um planeta, e que cada planeta possui uma missão a ser cumprida. Essa missão tem ligação ao aspecto em que o jogador precisa crescer enquanto indivíduo. Os nomes dos planetas sempre seguem a fórmula “land of X and Y” (ou “Terra de X e Y”, em português), em que X e Y são sintagmas nominais ligados aos gostos pessoais dos jogadores em questão e aos aspectos que a mecânica de Sburb lhes designa. No caso da personagem Rose Lalonde, por exemplo, seu planeta chama-se “Land of Light and Rain” (“terra de luz e chuva”, em português), e seu papel mitológico é o de vidente da luz. A missão de Rose em relação a seu planeta é a de fazer a chuva parar. Em um nível de crescimento pessoal, Rose tem que aprender a jogar melhor em grupos, usando seu conhecimento não somente para deleite próprio, mas também para auxiliar o grupo. Isso se inicia com sua decisão de escrever um guia do jogo, o qual compartilha com outros jogadores pela misteriosa internet do mundo criado por Hussie, que é universal e independente de tecnologias físicas, e culmina com as instruções que dá ao grupo para que possam chegar a outros mundos, fugindo da destruição iminente.

A combinação de classe e aspecto forma títulos como Seer of Light (vidente da luz), ou Knight of Time (cavaleiro do tempo), por exemplo. Tais combinações podem nos remeter a um baralho. Assim como no baralho tradicional, que contém cinquenta e duas cartas, há treze classes de cartas distribuídas em quatro naipes, tendo cada carta uma função dentro das inúmeras possibilidades de jogos. Cada jogador de Sburb possui uma função e características exclusivas. Igualmente, cada partida do jogo conta com uma combinação única de jogadores, a qual pode ou não ser vitoriosa nos termos do jogo. Por exemplo, para que uma partida de Sburb seja vencida, com a criação de um novo universo, deve haver, dentre os jogadores, um herói do espaço, uma vez que esse é o único que possui poderes para criar um novo universo. Sua ausência caracteriza uma partida perdida. Entretanto, a partida só pode ser resetada – ou, em termos de baralho, as cartas só podem ser redistribuídas – caso haja um jogador do tempo, o qual possui, em seu planeta, um mecanismo que permite que a partida seja recomeçada. Porém, esse recomeço implica que os jogadores não serão os mesmos da partida anterior. Assim, um novo leque de possibilidades se abre.

O grupo de protagonistas conta com um jogador do espaço, Jade, e um jogador do Tempo, Dave, sendo assim possível que alcancem a vitória. Entretanto, as circunstâncias de sua partida fazem com que ela seja mais difícil do que o normal de se vencer, impondo uma série de adversidades aos protagonistas, como o fato de que um dos personagens não jogáveis de

Sburb, o Spades Slick, rebelde-se contra o grupo e torne-se um empecilho em seu caminho rumo à vitória.

Eventualmente, eles descobrem não estarem sozinhos no universo do jogo: há outros jogadores, pertencentes a outros universos paralelos, presos com eles. Com o auxílio desse grupo de jogadores, os *Trolls*, os amigos descobrem que seu objetivo final no jogo é a criação de um novo universo. *Troll* é um termo usado para designar usuários da rede que se ocupam em perturbar ou praticar *bullying* com outros indivíduos. Em **Homestuck**, no entanto, *Troll* é utilizado para se referir a uma raça alienígena. A apropriação e ressignificação de termos do universo da internet por Hussie é uma das diversas maneiras através das quais a obra constrói-se como uma paródia da cibercultura.

À medida que a narrativa vai se desenvolvendo, seus mecanismos passam a se tornar um empecilho para os jogadores, uma vez que personagens NPC<sup>33</sup>, como o Spades Slick, começam a atacá-los e sabotá-los. Além disso, surge também uma força misteriosa, identificada como Lord English, que começa a destruir o universo paradoxal em que o grupo de amigos se encontra. Os personagens veem-se forçados a recomeçar o jogo, utilizando um mecanismo chamado de *scratch*, uma referência à palavra inglesa para “arranhar”, pois seria o equivalente a arranhar o disco do jogo com a finalidade de travá-lo e recomeçar do zero.

Uma vez que o jogo recomeça, novas cartas são distribuídas: uma versão adolescente dos pais dos meninos é inserida na narrativa e, dentro dos complexos mecanismos do universo paralelo ali apresentado, tornam-se os novos jogadores. Ao final das contas, todos os jogadores – os amigos originais, a versão adolescente de seus pais e os *trolls* – unem-se visando derrotar Lord English e criar o novo universo (este personagem, curiosamente, é um senhor do tempo alienígena, cujo nome e vestimenta são inspirados no protagonista do seriado inglês **Doctor Who**, que nada mais é do que um senhor do tempo alienígena).

A narrativa não segue de forma linear, pois, além das possibilidades de se decidir qual parte da história ler primeiro, utilizando *links* que levam para pontos diversos do *site*, o próprio enredo é construído em cima de diversas linhas paralelas do tempo, cada qual com seus eventos distintos, que acabam, ou não, encontrando-se. Por exemplo, no que se refere ao vilão Lord English, o leitor descobre, ocasionalmente, que ele é, na verdade, um jogador de *Sburb*, também chamado de Caliborn, que está compartilhando sua seção do jogo com a irmã, Calliope. Como se não bastasse dividirem a mesma seção, ambos dividem o mesmo corpo – um pela manhã, outro pela noite. Enquanto a parte masculina é extremamente violenta e raivosa e

---

<sup>33</sup> NPC é um *personagem* não jogável/manipulável (em inglês: *non-player character* ou *NPC*).

pretende prejudicar o grupo de jogadores protagonista, a parte feminina é bastante amigável e desenvolve uma amizade com os personagens principais. Na linha do tempo principal, entretanto, Caliborn destrói a irmã e toma conta do corpo, tornando-se Lord English e decidindo destruir John e seu grupo, pois, em uma outra linha do tempo paralela, John o havia desafiado em um duelo, o que gerou sua derrota e, conseqüentemente, sua humilhação. A solução encontrada pelos amigos para derrotar Lord English incluía acessar uma linha do tempo alternativa, em que Calliope tomara controle do corpo, tornando-se poderosa o suficiente para derrotar o irmão.

O que aparentemente parece ser uma narrativa confusa a respeito de adolescentes em conflito e jogos eletrônicos esconde temáticas interessantes e relações intertextuais ricas. Como bem pontua Knode, no que se refere aos diversos aspectos da narrativa:

Talvez eu devesse afirmar que *Homestuck* é uma obra prima pós-moderna sobre a quebra da quarta parede e sobre tirar o máximo proveito da inserção do autor e da participação do público? Acho que poderia resumi-la como um quadrinho envolvendo vídeo game e cultura da internet que gera mais *memes*, o que perpetua um ciclo de autorreferência entre autor e fãs? Talvez eu devesse descrever os quadrantes do romance entre os *trolls* e como se relacionam ao romance de formação? (KNODE, 2012, tradução nossa)<sup>34</sup>.

É possível reconhecer em **Homestuck** uma releitura do clássico literário **O Mágico de Oz**, de L. Frank Baum (2015). A história é a primeira de uma série de romances ambientados na terra mágica de Oz e provavelmente é a mais famosa da série, tendo sido adaptada para o cinema em 1939, com a atriz Judy Garland no papel principal. A narrativa é apontada por alguns como sendo o primeiro conto de fadas legitimamente americano. A trama acompanha Dorothy, menina que é levada de sua casa no Kansas para a terra de Oz por um tornado, em sua jornada de volta para casa. Ao longo do caminho, ela se junta a personagens que já populam o imaginário popular, como o Homem de Lata, o Leão e o Espantalho. Cada um do grupo tem algo a pedir ao grande Oz, mago que comanda a terra de Oz e vive na cidade das esmeraldas: o Homem de Lata quer um coração; o Leão quer coragem; o Espantalho quer um cérebro e Dorothy quer retornar ao seu lar. Após uma série de peripécias, o grupo consegue seu encontro com o grande Oz, eventualmente descobrindo que este não passa de um simples homem, que

---

<sup>34</sup>Trecho no original: “Maybe I should assert that *Homestuck* is a post-modern masterpiece about breaking the fourth wall and making the most of both author insertion and audience participation? I guess I could sum it up as a comic involving video game and internet culture that spawns more memes, which it then perpetuates in a cycle of self-reference between fandom and the author? Maybe I should discuss the quadrants of troll romance and how they relate to the bildungsroman?”.

se esconde atrás de disfarces diversos e de uma ilusão de cidade de esmeraldas (criada com a utilização mandatória de óculos verdes de todos aqueles que a visitem). Seus poderes mágicos, na verdade, são truques de ilusionismo. Entretanto, Dorothy obtém sucesso em sua empreitada, voltando para o Kansas.

No caso de *Homestuck*, ao invés de acompanhar Dorothy em sua jornada de volta para o Kansas, acompanhamos John em sua jornada de volta para casa – no caso, o novo universo que construirá com o auxílio de seus amigos. O personagem John é associado à cor azul, assim como as roupas de Dorothy na adaptação cinematográfica da obra. Seu papel mitológico é o de herdeiro do vento (*heir of breath*) – uma possível alusão ao vento que carrega Dorothy para fora de seu mundo. John também tem sua casa transportada para outro universo e, tal qual Dorothy com seus sapatos mágicos que a transportam, John obtém, em certo ponto da narrativa, o poder de circular livremente por ela. Ambos, ao longo de suas jornadas, apresentam amadurecimento, podendo assim ser ambas as histórias classificadas como narrativas de formação.

Figura 5 – Judy Garland como Dorothy no filme “The Wizard of Oz”, MGM (1939)



Fonte: <<https://tribkcpq.files.wordpress.com/2015/11/garland.jpg?quality=100&strip=all>>. Acesso em 01 de dezembro de 2018.

Figura 6 – John Egbert, protagonista de Homestuck



Fonte: VS Battles Wiki<sup>35</sup>.

Várias referências são feitas a elementos do **Mágico de Oz** em diversos pontos da narrativa, principalmente a elementos visuais da adaptação para filme da obra. A personagem Jade, por exemplo, é uma *witch* (bruxa) e aparece trajando meias listradas com sapatos vermelhos, tal qual a bruxa má da adaptação para o cinema do clássico. **Homestuck** também apresenta sua versão da estrada de tijolos amarelos que leva a uma figura mágica que pode apresentar uma solução maravilhosa para os problemas do grupo: Calliope esconde-se no fim de um caminho amarelo e se disfarça por não querer que os protagonistas se assustem com sua verdadeira face. Tal qual Oz, ela sozinha também não possui a solução para que saiam do jogo. Podemos observar Calliope em seu esconderijo, junto à personagem Jade, em suas vestes de bruxa e seus sapatos vermelhos, na Figura 7:

---

<sup>35</sup> Disponível em: <<https://vsbattles.fandom.com/wiki/John\Egbert>>. Acesso em 10 de dezembro de 2018.

Figura 7 – Calliope sendo descoberta pela personagem Jade em seu disfarce



Fonte: Tumblr When All Else Fails<sup>36</sup>.

Outra relação possível entre as obras é o fato de **Homestuck** poder ser analisado como um romance de formação que acompanha o amadurecimento dos personagens protagonistas e suas jornadas em busca do autoconhecimento e suas passagens pela adolescência.

Outra obra literária com que **Homestuck** tece relações é o romance **Middlessex**, de Jeffrey Eugenides (2015). Neste caso, a intertextualidade constrói-se em cima da dupla de personagens Calliope e Caliborn, os irmãos da raça alienígena querubim em **Homestuck**. Os dois ocupam o mesmo corpo, por cujo domínio brigam. Calliope é extremamente dócil e gentil e preza pela amizade do grupo de protagonistas. Caliborn, por outro lado, é agressivo e violento, chegando ao ponto de matar a projeção de sonho de sua irmã – cada jogador possui um “eu” no mundo de sonho, o qual permanece adormecido em uma das duas luas que há em cada partida do jogo. As duas luas, Derse e Propriet, abrigam jogadores de personalidades diferentes: os jogadores cujos “eu de sonho” estão em Prospit são mais calmos e possuem personalidades mais amenas, como no caso de John, Jade e Calliope. Já os jogadores de Derse possuem personalidade mais inquisitoras e rebeldes, como Rose, Dave e Caliborn. Uma exceção a essa regra é a personagem Vriska, cuja personalidade, em um primeiro momento, seria condizente

<sup>36</sup> Disponível em: <<https://mousathe14.tumblr.com/post/61952157301/a6a6i2>>. Acesso em 01 de dezembro de 2018.

com a dos jogadores de Derse, mas cujo *dream self* habita Prospit. Uma justificativa para tanto seria o fato de que, no fundo, por trás da aparente atitude superior da personagem, ela teria uma grande preocupação com o coletivo. A questão das duas luas também foi alvo de especulações dos fãs, tendo sido confirmadas as características atribuídas a cada jogador apenas recentemente por Hussie, através de textos de apoio em seu jogo **Hiveswap**.

De qualquer forma, Caliborn mata a irmã e assume o controle do corpo, passando a ser o único jogador em sua partida e, eventualmente, transformando-se no grande vilão da trama, Lord English. Os nomes da dupla, bem como sua condição como um ser intersexo e a morte simbólica da metade feminina a fim de que a masculina assumisse o controle, representam uma menção direta ao arco de evolução do personagem principal do romance de Eugenides. **Middlesex** trata-se de um romance com as memórias de Cal, nascido Calliope, que narra sua jornada da infância à fase adulta. A obra, narrada em primeira pessoa por um Cal já adulto, pontua, em diversos momentos, as diferenças que ele percebe entre sua metade masculina, Cal, e a metade feminina, morta simbolicamente em uma manhã, quando o personagem decide fugir de casa e corta os cabelos, uma castração simbólica daquilo que o ligava ao feminino. Cal chega a afirmar que “Nasci duas vezes: a primeira, como uma menina (...); e novamente, como um adolescente.” (EUGENIDES, 2015, p. 3, tradução nossa)<sup>37</sup>. Em ambas as narrativas, a metade masculina subjuga a feminina e assume o controle do corpo, apesar de ainda sentir a presença de Calliope – em leves trejeitos e questões subscientes, no caso do romance de Eugenides, e como um fantasma que trama contra o irmão, na *webcomic* de Hussie.

---

<sup>37</sup> Tradução nossa para o original em inglês: “I was born twice: first, as a baby girl (...); and then again, as a teenage boy” (EUGENIDES, 2002, p. 3)

Figura 8 – Calliope/Caliborn no traço da artista Shelby Cragg, colaboradora eventual de **Homestuck**



Fonte: Pinterest<sup>38</sup>.

É possível, também, entender a obra como uma grande paródia da cibercultura, que se apropria de sua linguagem, seus cânones e seus clichês, transformando-os em algo novo, em que a ironia é um dos tons principais. É importante destacar, novamente, que a concepção de paródia aqui utilizada é a mesma proposta por Hutcheon (1991): a de paródia enquanto um canto paralelo, uma repetição com diferença de um cânone que, ao mesmo tempo em que o copia, subverte-o, tratando-se de uma forma típica da pós-modernidade.

**Homestuck** é uma produção que não está vinculada a nenhuma editora. Hussie fez um *Kickstarter*<sup>39</sup> (no qual os fãs podiam contribuir com dinheiro para projetos ligados à obra – e que alcançou e ultrapassou rapidamente o valor estipulado), e seu objetivo não era financiar

<sup>38</sup> Disponível em: <<https://www.pinterest.com/pin/500532946064832033/>>. Acesso em 10 de dezembro de 2018.

<sup>39</sup> *Kickstarter* é uma entre várias ferramentas disponíveis na internet para financiamento coletivo de projetos. A ideia é que um usuário poste sua proposta (que pode se referir à produção de um livro, um brinquedo, um jogo, dentre outras possibilidades) e que os demais usuários, após terem se inteirado a respeito do que se trata o projeto, ajudem a financiá-lo. É estabelecido um objetivo inicial de arrecadação. A plataforma é bastante procurada por programadores de jogos que querem lançar suas produções sem ter que recorrer às grandes empresas do ramo, ou ainda por pessoas cujas ideias dificilmente passariam pelo crivo de companhias que visam sempre à produção de algo que alcance um público geral, e não apenas a um nicho. Além do *Kickstarter*, há outras ferramentas disponíveis, como o *GoFund.me*, o *Patreon* (mais usada por artistas e outros produtores de conteúdo) e os brasileiros *Padrim* e *Vakinha*.

a manutenção do *site*, mas sim juntar fundos para a criação de um jogo. Trata-se de **Hiveswap**, ambientando no universo de **Homestuck**, lançado no início de 2017. Além disso, o *site* conta com uma loja própria que vende produtos diversos ligados a **Homestuck**, como roupas, canecas, calendários e acessórios similares aos utilizados pelos personagens. A narrativa estende-se além dos limites do próprio *site*, apropriando-se da linguagem e dos domínios de redes sociais como *DeviantArt*, *Instagram* e *Snapchat* para contar sua história, configurando um uso interessante das redes sociais como ferramentas para a veiculação da narrativa. Nesse caso, entretanto, não se trata de conteúdos extras, mas sim de trechos canônicos da obra que se encontram hospedados nas plataformas sociais em questão, sendo necessário ao leitor que se desloque até elas para poder ler a história.

Além disso, **Homestuck** não apenas se apropria – e subverte – da temática dos *videogames* (a narrativa inteira é uma grande paródia de jogos de RPG e simuladores), mas também se utiliza da linguagem deste tipo de games como parte de sua linguagem narrativa, com os pequenos jogos que os leitores podem praticar ao longo da história.

#### 4.2 O DIÁRIO DE VIRGÍNIA – UMA EXPERIMENTAÇÃO FABULOSA

No capítulo 1 desta pesquisa, apresentamos a definição de HQtrônica, cunhada pelo pesquisador Edgar Franco para definir obras que utilizam a linguagem dos quadrinhos e os elementos multimídia disponíveis em mídias digitais. Segundo a definição, trata-se de obras hipertextuais, as quais englobam elementos disponíveis em tecnologias digitais ao lado da linguagem clássica dos quadrinhos. Assim, o termo se apresentaria como uma alternativa para lidar com obras produzidas e veiculadas em mídias digitais. As concepções teóricas de Franco acabaram por inspirar outros artistas a desenvolverem produções que se enquadrassem na descrição de quadrinhos eletrônicos por ele concebidas.

Uma delas é **O diário de Virgínia**, de Cátia Ana. A autora, que começou a produção da obra após terminar seus estudos de bacharel em artes e sentir a necessidade de ter uma produção artística mais constante, partiu de suas próprias experiências para criar a história, que se encontra finalizada com 27 capítulos e um epílogo. Publicada entre 2010 e 2016, no *website* <http://www.odiariodevirginia.com/>, seu subtítulo “uma HQtrônica fabulosa” apresenta duas pretensões, descritas pela autora em sua página na internet e em artigos em que detalha seu processo de criação: ser uma obra que se encaixe nas definições de Franco, aproveitando-se,

assim, dos recursos disponíveis *online*, e desenvolver uma narrativa que, em diversos momentos, remeta ao mundo das fábulas.

A história de Virgínia, alter ego de Cátia Ana, é aparentemente normal e introspectiva, acompanhando as dúvidas, os medos e o crescimento pessoal da personagem protagonista, de modo a mostrar um aspecto não visível em um primeiro momento: toda imaginação e fantasia que ocorrem em seu íntimo. Além disso, ao ser semiautobiográfica, a obra de Cátia Ana insere-se numa tradição longa de HQs autobiográficas.

Os capítulos são curtos e fazem uso constante da tela infinita, levando o leitor a navegar pela página em todas as direções para acompanhar a narrativa. A inspiração por trás da história é a vida da própria autora, entretanto ela não faz o uso de seu nome próprio, de modo a criar um alterego, chamado Virgínia. Além disso, a narrativa tem a propensão de ter um sentido fantasioso: alguns dos personagens mais importantes, Mike e Sabrina, representam o medo e a alegria de Virgínia, por exemplo. Grande parte dos capítulos debruça-se sobre as dúvidas e dificuldades do processo criativo, aproximando-se da metaficção – tal qual como no capítulo 8, em que a autora estabelece um diálogo com as obras do estudioso Scott McCloud, que desenvolveu sua teoria em forma de HQ para dar dicas de como criar quadrinhos.

A autora também incorpora outras mídias em sua obra (como músicas ou pequenos vídeos, ou ainda *gifs*), explorando assim as oportunidades oferecidas no meio digital. Ao contrário da empreitada de Hussie, **O Diário de Virgínia** prima pelo acabamento e finalização das artes – que, em certos momentos, especialmente no início, não é o ponto forte de **Homestuck**. Além de várias diferenças óbvias entre as duas obras – como a temática, o fato de serem colaborativas ou não, ou ainda a extensão –, enquanto **Homestuck** ocupa-se em construir uma grande paródia da cultura dos videogames e da internet, **O Diário de Virgínia** é mais introspectivo, intimista, e se apropria, em diversos momentos, de uma linguagem poética. Ambos, porém, tratam da experiência de crescer, amadurecer e aceitar-se, embora o façam de perspectivas diferentes. Os personagens de Hussie demonstram isso por intermédio de sua evolução, enquanto os personagens do *videogame* tornam-se mais poderosos e completam a jornada pessoal que o sistema do jogo lhes havia dado (vide o caso de Jade, que é a última personagem a demonstrar crescimento dentro da mecânica de *Sburb*, mas revela-se a mais poderosa ao final das contas; ou Caliope, que precisa vencer o medo de sua outra metade, seu maligno irmão, para conseguir ajudar seus amigos a salvar o mundo). Já a personagem Virgínia, da obra brasileira, passa pelo mesmo processo, dialogando com seus sentimentos – seu medo e sua alegria – e realizando, por fim, seu potencial artístico, o qual tanto temia no início da história. Virgínia encerra sua narrativa dialogando com sua “eu” mais jovem. No confronto

entre a Virgínia adulta, que se apresenta mais segura e realizada, e a Virgínia jovem, entende-se que a função da narrativa, enquanto uma jornada de autodescobrimento, consolidou-se.

Quanto à extensão das narrativas, o trabalho de Cátia Ana é menor do que o de Hussie, contando com vinte e sete capítulos, mais um prólogo. Embora haja uma ligação temática e narrativa entre estes capítulos, eles não apresentam necessariamente uma continuidade de enredo. A trama desenvolve-se de maneira mais sutil: o fio narrativo é o crescimento e as mudanças pelas quais a personagem passa, retratando suas experiências, medos e progressos na vida adulta. Muitas vezes, os eventos são contados de maneira bastante poetizada, valendo-se de metáforas, simbolismos e outros recursos próprios da linguagem literária, tal como no capítulo **Big Virginia in Slumberland**. Neste, Virgínia relata sua primeira experiência sexual, que se confunde com um conto de fadas ou, ainda, um sonho (título que faz referência a uma das primeiras publicações de tirinhas, intitulada **Little Nemo in Slumberland**, de Winsor McCay). O leitor é convidado a atualizar a página e, a cada atualização, a narrativa muda, como se Virgínia acordasse e se lembrasse dos fatos sempre de maneira truncada, não exata, como em um sonho. Além disso, a aura de conto de fadas que envolve a narrativa corresponde à expectativa criada por tantas jovens a respeito da atividade sexual, com a presença de um príncipe encantado e um cenário fantástico e romântico. A expectativa sempre é quebrada com o acordar abrupto, precedido de um final trágico à fantasia do sonho, que marca o medo diante do desconhecido: Virgínia virando pedra, ou o príncipe virando monstro.

O aspecto da fábula, aludido no subtítulo da obra, perpassa os capítulos, e a jornada de Virgínia pela vida adulta se encaminha rumo ao autoconhecimento e à aceitação retratados como um conto de fadas, em que a realidade e a ficção se misturam e se revezam. Situações, personagens e recursos típicos desse gênero – o príncipe encantado, a protagonista que vaga por uma floresta, castelos, por exemplo – permeiam a obra.

#### 4.3 HIPERTEXTO, CIBERTEXTO E NARRATIVAS INTERATIVAS: DEFINIÇÕES E IMPLICAÇÕES

O termo hipertexto, como afirma George P. Landow em **Hypertext 2.0**, foi criado por Theodor H. Nelson nos anos 1960, com o intuito de referir a algo que era uma forma de texto eletrônico, uma nova ferramenta de tecnologia da informação e um novo modo de publicação. Trata-se de um texto que se ramifica e permite escolhas ao leitor, sendo não sequencial e composto de blocos de textos, chamados por Landow de *lexias*, apropriando-se do termo proposto por Barthes, cuja definição seria a de

uma série [de] fragmentos breves e contíguos, os quais chamaremos de *lexias*, pois são unidades de leitura. (...) A *lexia* incluirá às vezes algumas palavras, às vezes várias frases; será uma questão de conveniência: basta que a *lexia* seja o melhor espaço possível em que possamos observar significados; sua dimensão, empiricamente determinada, estimada, dependerá da densidade de conotações, variáveis de acordo com o momento do texto: tudo o que pedimos é que cada *lexia* tenha pelo menos três ou quatro significados para ser enumerados (BARTHES, 2002, p. 13).<sup>40</sup>

Nessa modalidade de escrita eletrônica, vários caminhos são oferecidos ao leitor. Além disso, em um hipertexto, informações verbais e não verbais são ligadas. Segundo Landow, “Embora os hábitos convencionais de leitura se apliquem dentro de cada *lexia*, uma vez que se deixam os limites sombrios de qualquer unidade textual, novas regras e novas experiências se aplicam” (LANDOW, 1997, p. 4, tradução nossa)<sup>41</sup>.

Apesar de haver obras que proporcionam uma experiência de leitura interativa e não linear, com referências internas e externas, tais como em romances como **O jogo da amarelinha**, de Julio Cortázar, o hipertexto tem todas as suas potencialidades exploradas ao máximo em uma tela eletrônica. Landow lembra que seguir referências seria mais fácil no meio eletrônico, e isso mudaria radicalmente tanto a experiência da leitura quanto a natureza do que se lê (LANDOW, 1997, p. 4). Além disso, as fronteiras entre leitor e escritor tornam-se difusas neste contexto, o que estaria em conformidade com as propostas de Roland Barthes em *S/Z*: a de que o objetivo do texto literário seria fazer do leitor não apenas um consumidor, mas um produtor de textos.

A definição apresentada por Janet Murray é razoavelmente completa e pertinente para a argumentação que aqui queremos adotar. Segundo a autora, hipertexto define-se como:

Um conjunto de documentos de qualquer tipo (imagens, textos, gráficos, tabelas, vídeos) conectados uns aos outros por links. Histórias escritas em hipertexto podem ser divididas em 'páginas' que se desenrolam (como aparecem na world wide web) ou em 'fichas' do tamanho da tela (como nas pilhas de *Hypercard*), mas elas são melhor descritas como segmentadas em blocos de informação genéricos chamados *lexias* (ou unidades de leitura). (...) As *lexias* são geralmente conectadas umas às outras com 'hiperlinks' (ou

<sup>40</sup>No original em inglês: “a series of brief, contiguous fragments, which we shall call *lexia*, since they are units of reading. (...) The *lexia* will include sometimes a few words, sometimes several sentences; it will be a matter of convenience: it will suffice that the *lexia* be the best possible space in which we can observe meaning; its dimension, empirically determined, estimated, will depend on the density of the connotations, variable according to the moments of the text: all we require is that each *lexia* should have at most three or four meanings to be enumerated” (BARTHES, 2002, p. 13).

<sup>41</sup>No original: “[a]lthough conventional reading habits apply within each *lexia*, once one leaves the shadowy bounds of any text unit, new rules and new experiences apply” (LANDOW, 1997, p. 4).

'palavras em destaque'), isto é, termos exibidos em cores diferentes para avisar o leitor/espectador que elas conduzem a outro lugar (MURRAY, 2003, p. 64).

Nesse contexto, também se mostra relevante a definição de literatura ergódica, idealizada por Espen J. Aarseth (1997), a qual se refere a uma leitura em que “esforços não triviais são necessários para permitir que o leitor atravesse o texto” (AARSETH, 1997, p. 1, tradução nossa)<sup>42</sup>. Esse esforço ocorreria durante a leitura do cibertexto – que se refere, na concepção do estudioso, a uma organização mecânica do texto, e não seria exclusiva do meio eletrônico. Aarseth afirma ainda que, ao lermos um cibertexto, somos constantemente lembrados de caminhos inacessíveis e vozes não escutadas, pois cada decisão que tomamos significa que certas partes do texto estarão disponíveis, enquanto outras não. Logo, nunca saberíamos exatamente quais seriam as outras possibilidades perdidas. Nesse contexto, o leitor é um jogador, e o cibertexto, um jogo.

Já J. Yellowlees Douglas entende o hipertexto como algo formado por caracteres, texto e enredos (DOUGLAS, 2003, p. 7-8). A autora o diferencia, entretanto, da narrativa digital. Para ela, essa última seria uma obra coletiva, enquanto o hipertexto seguiria e daria continuidade à trajetória da mídia impressa, principalmente a dos romances de vanguarda, ressalta. Tal afirmação corrobora com o que já afirmara Landow (1997) anos antes, ao dizer que o hipertexto também se realiza de maneira não eletrônica, e que muitos romances seriam hipertextuais em suas relações intertextuais. De qualquer modo, Douglas entende que ambos, embora diferentes, possuiriam um ponto em comum: ao conter gêneros advindos da mídia impressa, ambos funcionariam como uma incubadora, ou uma forma em evolução que absorve a mídia e os gêneros que os precedem (DOUGLAS, 2003, p. 8). Enquanto as narrativas digitais se focariam em gêneros populares, o hipertexto se aproximaria da ficção do fim do século XX, caracterizada por suas múltiplas perspectivas e vozes, episódios ligados à lógica associativa e à memória, assim como a rejeição pelos finais tradicionais.

Entretanto, pontua a autora, nem todos os gêneros narrativos migram bem para os suportes encerrados pelas novas tecnologias. Muitos gêneros continuarão sendo mais bem realizados no suporte impresso, o livro, o qual, inclusive, a autora vê como um exemplo de uma tecnologia primitiva de grande refinamento. A pesquisadora ressalta ainda que as narrativas em hipertexto, assim como suas primas impressas, excitam, frustram, divertem, repelem e amedrontam os leitores. Logo, elas possuiriam a mesma capacidade de emocionar e comover

---

<sup>42</sup>No original: “nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text” (AARSETH, 1997, p. 1).

que o texto impresso. Cada leitura é uma nova leitura, ressalta, principalmente se considerarmos que cada combinação de segmentos encerrada no hipertexto gera milhares de versões possíveis de texto.

Douglas também discute o papel dos *links* na construção das narrativas em mídias eletrônicas, os quais, para ela, funcionariam como mecanismos de coesão textual dos hipertextos. Eles podem ser de tamanhos variados, e poderiam ser criados tanto pelos autores quanto pelos leitores. Douglas nos lembra, também, que o hipertexto é intertextual, descentralizado e polifônico. Em oposição à escrita impressa, a autora nos lembra que, enquanto as convenções da impressão tornam a escrita uma maneira de reduzir experiências multifacetadas e indeterminadas, removendo ambiguidades, até mesmo porque a impressão é linear e com começos e fins determinados, a ficção em hipertexto não possui inícios e finais fixos e tangíveis. Caberia, assim, ao leitor decidir quando se encerraria a experiência do texto (DOUGLAS, 2003, p. 23). Quanto a isso, Douglas ressalta: não temos modelos existentes de narrativas sem um final definido. Isso também poderia ser um problema, pois pode-se questionar como se realizaria a leitura de forma não sequencial, sendo que a língua é sequencial.

Porém, adverte Douglas, isso não quer dizer que o hipertexto é simplesmente uma obra do estilo “choose your adventure” (ou “escolha sua aventura”, em português). Neste ponto, a autora quebra uma das mais comuns acepções acerca do hipertexto: a ideia de que este seria necessariamente não sequencial é enganadora, pois tanto a ficção hipertextual quanto as narrativas digitais permitem que os leitores vivam a experiência de seus conteúdos em diferentes sequências. A leitura de narrativas interativas pode ser polissequencial, descontínua, não linear, associativa, mas nunca não sequencial, afirma. Enquanto a leitura no papel usualmente começa e termina de maneira reta da primeira à última página, maior parte das narrativas hipertextuais não tem um único começo e um único fim. Um fim definido, reitera Douglas, satisfaz, de algum modo, as expectativas levantadas ao longo da leitura da narrativa. Na impressão, as narrativas tradicionalmente apresentariam pontos de resolução (*points of closure*, em inglês), ou seja, pontos na narrativa em que os objetivos do protagonista de uma determinada narrativa são satisfeitos, ou nos quais as tensões e conflitos da narrativa são por fim resolvidos. A ausência destes gera frustração – tanto que, pensando-se em um exemplo prático, narrativas de vanguarda, seja na forma de livro ou de filme, que tenham finais em aberto, são às vezes tachadas de incompletas, enfadonhas ou incompreensíveis pelas audiências.

O hipertexto e as ficções interativas podem apresentar mais de um ponto de resolução – muitas vezes, sem necessariamente satisfazer o leitor. Aliás, afirma Douglas, o leitor pode se satisfazer sem ponto algum. Mas haveria, nas narrativas digitais e nos hipertextos,

maneiras de se sinalizar que a narrativa continua. Um desses modos seria o uso de *links*, em especial dos que Douglas batiza de *defaults*. Estes seriam os *links* mais fortes da narrativa, os quais os leitores identificam e utilizam para seguir em frente em sua leitura, tomando a forma de setas usualmente, segundo a autora, ou seriam manipulados ao longo da narrativa. Eles recebem essa denominação na terminologia do software de construção de histórias Storyspace, pois representam a ação tomada quando leitores escolhem explorar o que viria a seguir na narrativa, ao invés de acompanhar os caminhos de *links* presentes em menus ou em palavras no texto (DOUGLAS, 2003, p.46). Entretanto, eles não chegariam a representar uma versão “mestra” do texto, que prevaleceria sobre as outras, pontua Douglas: às vezes, eles simplesmente correspondem às expectativas dos leitores. Assim, estes tendem a ver esses *links* como equivalentes a conexões lineares típicas das narrativas impressas. O leitor é convidado a explorar, principalmente se considerando que as narrativas digitais são geralmente construídas na forma de jornadas (*quests*).

Neste sentido, os leitores da ficção hipertextual devem suprir seus próprios sentidos de finalização. Douglas destaca que, mesmo com a ausência de um fim definido, “nossa experiência do texto não é apenas guiada, mas ativada pelo nosso senso do ‘final nos aguardando’.” (DOUGLAS, 2003, p. 121, tradução nossa)<sup>43</sup>.

Assim, a ficção em hipertexto seria algo que Douglas chama de “criatura estranha”: ao mesmo tempo em que promete mais autonomia ao leitor, também oferece ao autor um grau de controle maior do que aquele oferecido pelas mídias tradicionais. O papel do autor é palpável, e, contradizendo Roland Barthes, Douglas confirma que, com o hipertexto, ele está longe de estar morto.

Além disso, o hipertexto se assemelharia aos palimpsestos, tábuas usadas nos primórdios da escrita que acumulavam camadas e camadas de textos sobrepostos uns aos outros, no ponto em que há pelo menos dois textos sobrepostos na construção da narrativa. Um, a nível superficial, é o texto a que temos acesso; o outro seria o código que permite que ele rode. Assim, o hipertexto se constrói por camadas, as quais encerram uma série de interações em potencial, bem como através das quais o autor insinua suas expectativas. Assim, ao importarem convenções da mídia impressa, os autores o fazem a fim de explorar e evoluir alguma estética do hipertexto, o que lhe confere um aspecto fortemente experimental.

---

<sup>43</sup> Texto original em inglês: “our experience of the text is not only guided but enabled by our sense of the ‘ending’ awaiting us”.

Douglas, entretanto, não está preocupada em encontrar uma definição fechada de hipertexto: ela acha improvável que qualquer teórico o faça por hora. Como aponta,

Não apenas estão a estética e as convenções do meio evoluindo, mas a tecnologia também está em fase de desenvolvimento, assim como seu conteúdo, o qual toma elementos emprestados de gêneros de ficção impressa de vanguarda, do cinema, de jogos de aventura e fliperama, de romances gráficos como *Maus*. (DOUGLAS, 2003, p. 38, tradução nossa)<sup>44</sup>.

Essa afirmação de Douglas é importante para nosso estudo, uma vez que ressalta um ponto importante: a ficção em hipertexto, por si só, incorpora elementos advindos de outras formas de arte e outros gêneros narrativos, sendo, por concepção, híbrida. Entretanto, isso não quer dizer que seja a única entidade de vanguarda em jogo: Douglas nos lembra que a ficção impressa está longe de ser uma entidade monolítica.

Outro teórico que tece considerações sobre o hipertexto, hipermídia e interatividade é Julio Plaza (2003). Em “Arte e mídia”, ele afirma que seria a hipermídia uma forma combinatória e interativa de multimídia, na qual a leitura se daria designada pela metáfora da navegação em um mar de textos polifônicos que se justapõem, tangenciam e constroem diálogos entre si. Plaza também ressalta que o hipertexto “possibilita associações entre vários tópicos de informação de acordo com o ritmo natural do pensamento humano” (PLAZA, 2003, p. 22) – ou seja, por associação.

A questão da leitura em tela e seus impactos nos leitores será mais bem aprofundada no capítulo 3. Por hora, com tais considerações em mente, voltemos a nossos objetos de análise.

#### 4.3.1 Características hipertextuais de *Homestuck*

Tendo em mente as considerações feitas na subseção anterior, relativamente ao que compreende o conceito de hipertexto, apontaremos a seguir quais elementos desta definição estão presentes em **Homestuck**.

Em primeiro lugar, é preciso destacar que os leitores da obra são de gerações que apresentam maior intimidade com a *hyper reading*, sendo, em sua maioria, adolescentes e jovens adultos. Além disso, a leitura de **Homestuck**, para um neófito neste gênero, pode ser

---

<sup>44</sup> Texto original em inglês: “not only are the aesthetics and conventions of the medium evolving, but the technology itself is also still developing, as is its content, which currently borrows from genre and avant-garde print fiction, cinema, adventure and arcade games, and graphic novels like *Maus*.”

intimidadora, uma vez que a história, além de apresentar diversos personagens, fios narrativos, conflitos e linhas do tempo variadas, conta com mais de onze mil *lexias*.

**Homestuck**, diferentemente da maioria dos quadrinhos digitais, não está dividida em quadros e tirinhas, mas em páginas que se encaixam com precisão na definição de Landow para cada bloco de texto de um hipertexto. O tamanho das páginas não apresenta estrutura fixa, podendo conter apenas uma Figura, uma Figura com texto (que também varia de tamanho), uma animação em *flash*, ou ainda um minijogo. Algumas páginas passam dos limites da tela, estendendo-se vertical ou horizontalmente, assim como as páginas que mostram o estado dos planetas dispostos no espaço do jogo após o ataque da vilã The Condesce, a mando de Lord English, por exemplo. Tais páginas exigem, portanto, que o leitor se desloque pela barra de rolagem para que veja a Figura em seu todo. Algumas outras *lexias* apresentam mais de uma situação ocorrendo ao mesmo tempo, tal como se verifica na parte em que o personagem Doc Scratch, um dos subordinados de Lord English, explica o desenrolar dos eventos do jogo, enquanto estes são mostrados na barra de rolagem superior, espaço em que o leitor tem a possibilidade de ver outros eventos da narrativa simultâneos à fala do personagem, conforme é possível visualizar nas imagens 8, 9 e 10, reproduzidas a seguir:

Figura 9 – Reprodução de tela com exemplo de minijogo

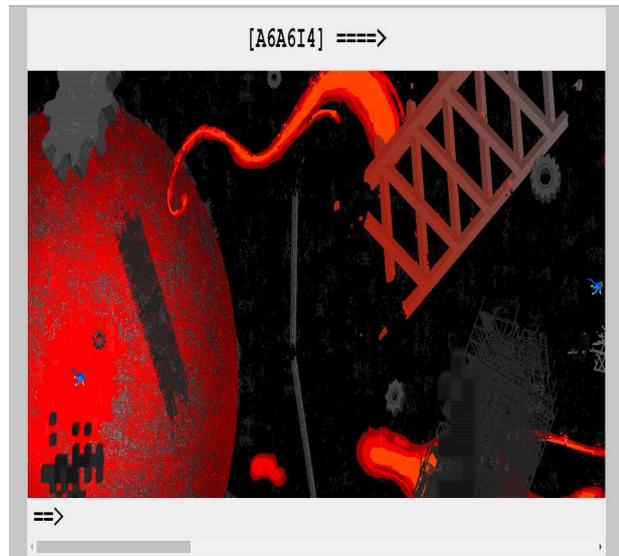
Fonte: Homestuck<sup>45</sup>

A Figura 9 apresenta uma reprodução de tela com um exemplo de um dos minijogos presentes na narrativa. Já a Figura 10, a seguir, reproduz uma das *lexias* que ultrapassam os limites da página. Nela é possível visualizar a seta indicando a direção que o leitor deve seguir e a barra de rolagem que revela o resto da Figura, na horizontal.

---

<sup>45</sup>Disponível em: <<https://www.homestuck.com/story/2792?fl=1>>. Acesso em 10 de Dezembro de 2018.

Figura 10 – Reprodução de *lexia* que ultrapassa o limite da página



Fonte: Homestuck<sup>46</sup>.

A Figura 11 apresenta a reprodução de uma *lexia* com mais de uma cena representada simultaneamente, todas narradas pelo personagem Doc Scratch.

---

<sup>46</sup> Disponível em: <<https://www.homestuck.com>>. Acesso em 10 de Dezembro de 2018.

Figura 11 – Reprodução de *lexia* que apresenta mais de uma cena



Fonte: Homestuck<sup>47</sup>.

No que diz respeito ao uso de *links*, encontramos, em **Homestuck**, linhas de comando que levam para outras *lexias* – podendo estar apresentadas na sequência da narrativa ou não – e *links* que levam para fora da narrativa. Nesse último caso, os *links* conduzem o leitor para vídeos no *YouTube*, imagens aleatórias ou, ainda, para histórias paralelas, como no caso da *webcomic* **Sweet Bro and Hella Jeff**, ficticiamente criada pelo personagem Dave Strider, reproduzida na Figura 12.

<sup>47</sup> Disponível em: <<https://www.homestuck.com>>. Acesso em 10 de Dezembro de 2018.

Figura 12 – *Webcomic Sweet Bro and Hella Jeff*

Fonte: Homestuck<sup>48</sup>.

A Figura 12 reproduz uma página da *webcomic* fictionalmente produzida pelo personagem de **Homestuck**, Dave Strider. Trata-se de uma produção dentro da produção. Percebe-se que **Sweet Bro and Hella Jeff** é criada com traços intencionalmente mais grotescos e caricaturais.

Também é possível aos leitores, por intermédio de *links*, acessar outros *websites*. Um dos casos mais singulares e interessantes é o do *link* que leva a uma suposta conta no site *DeviantArt*<sup>49</sup> – do personagem Caliborn. A página, com onze postagens de desenhos de gosto e qualidade artística duvidosos, seria de autoria do personagem em si, apresentando suas próprias *fanarts*<sup>50</sup>, da história na qual se insere. A página do vilão ganhou grande visibilidade por conta dos fãs de **Homestuck**, chegando a aparecer entre os destaques do site e causando grande

<sup>48</sup> Disponível em: <<https://www.homestuck.com>>. Acesso em 10 de Dezembro de 2018.

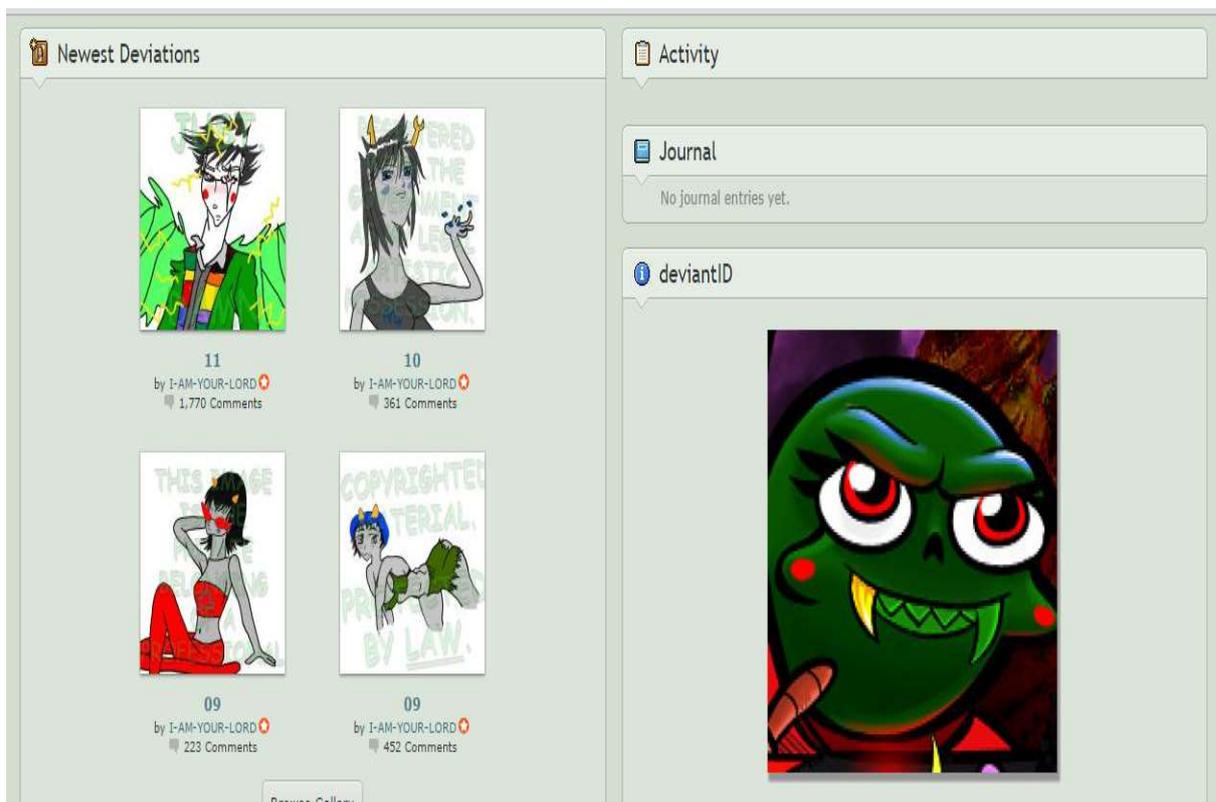
<sup>49</sup> Trata-se de uma rede social para desenhistas, *designers*, fotógrafos e outros tipos de artistas, comumente frequentada por fãs ávidos em divulgar suas *fanarts*.

<sup>50</sup> O termo *fanart* refere-se a obras artísticas – desenhos, pinturas e afins – feitos por fãs. Não são oficiais, mas são compartilhadas na rede de computadores com o *disclaimer* de que eles não possuem direitos sob os personagens ou a história. Atualmente, grande parte dessa produção pode ser encontrada com facilidade em *sites* como o *DeviantArt* e o *Tumblr*.

estranhamento entre os usuários que não estavam familiarizados com as histórias – muitos dos quais comentaram na página, perguntando do que aquilo se tratava. Este estranhamento de um público distante de **Homestuck** corrobora a afirmação feita anteriormente acerca do fato de ser uma obra bem-sucedida, porém apenas dentro do seu nicho de acesso.

Na Figura 13, a seguir, reproduz-se o *DeviantArt*, que causou grande espanto a usuários do site que não estavam familiarizados com a história.

Figura 13 – *DeviantArt* do personagem Caliborn



Fonte: DeviantArt<sup>51</sup>.

O caso da conta de Deviant Art, com autoria atribuída ao personagem Caliborn, pode ser visto como um dos casos mais interessantes de incorporação da linguagem da internet à construção da obra. Uma das artes atribuídas ao personagem em sua conta era, na verdade, uma *fanart* de uma *fanart* de outra usuária do *site*, feita numa época anterior à revelação da verdadeira aparência de English. A fã, cujo *nickname* no site é NakkiStiltz, retrata-o como um jovem magro e de traços que remetem ao estilo mangá. Algum tempo depois, descobre-se que English é, na verdade, Caliborn, e que sua aparência é a de um *alien* de pele verde e traços

<sup>51</sup>Disponível em: <<https://www.deviantart.com/i-am-your-lord>>. Acesso em 10 de Dezembro de 2018

reptilianos. Assim, ao fazer uma *fanart* da *fanart*, Hussie cria uma referência intertextual entre as duas obras, intensificando o aspecto metanarrativo que já é característico a **Homestuck**. Essa referência à comunidade de fãs pode ser entendida como uma das diversas maneiras através das quais a participação dos leitores efetiva-se na obra, somando-se a essas, também, os minijogos e o uso de senhas para se acessarem partes da narrativa.

Neste ponto da análise, é possível apontar a percepção de que Hussie se apropria das linguagens das mídias sociais e do meio em que se insere para construir a narrativa. Alguns meses após a publicação do *DeviantArt* de Caliborn, foi feita uma referência à rede social *Instagram*, com a criação de um perfil para a personagem Vriska Serket, contando com artes de artistas colaboradores e mostrando momentos da vida desta personagem. Muitos destes colaboradores foram descobertos pelo autor devido às *fanarts* de grande qualidade que estes divulgavam em suas próprias mídias. Em setembro de 2016, Hussie lançou um epílogo da história na plataforma *SnapChat*, uma rede social na qual vídeos amadores podem ser postados e compartilhados, sendo acessíveis apenas durante o período de 24h.

A incorporação de redes sociais à narrativa de **Homestuck** é outro ponto interessante a se considerar. O papel das redes sociais, no cenário da cultura da convergência aludido por Jenkins (2009), não é somente o de ser um facilitador no contato entre as metades do processo criativo – no caso, autor e audiências. As redes também se mostram como uma ampliação das possibilidades criativas para narrativas transmídia, multimídia e intermídia. Podemos, inclusive, destacar três momentos de inserção das redes na trama de **Homestuck**: o Deviant Art atribuído a Caliborn, o Instagram da personagem Vriska Serket e o prólogo da narrativa postado no Snapchat oficial do MS Paint Adventures. Tais inserções não se tratam de intervenções triviais, ou de conteúdos extras: todos os três casos configuram inserções de conteúdos canônicos, sem os quais a compreensão global da narrativa é prejudicada. Também não se trata de uma emulação da linguagem dessas redes, ou da apropriação de elementos destas sendo replicados na estrutura da narrativa. Como pontua Alvim de Almeida (2018c) a respeito desta questão,

Não se trata da primeira experiência de convergência midiática que visa introduzir elementos de uma mídia em uma outra como recurso narrativo; isso vem sendo feito há tempos na literatura impressa, por exemplo, ou em programas televisivos. Entretanto, neste caso, não se trata de uma reprodução de convenções e elementos que remetam a uma rede social: a própria rede social torna-se parte da narrativa, parte essa cuja não leitura acarreta na não compreensão de aspectos importantes da mesma. Neste ponto, consideramos a experiência de Hussie bem sucedida. (ALVIM DE ALMEIDA, 2018b, p. 462).

Há também *links* que encaminham o leitor a outros pontos dentro da própria narrativa, como os que levam à *lexia* seguinte – logo que seu leitor obedece à sequência de acontecimentos da história. Mas há também *links* que vão a pontos posteriores ou anteriores da trama. É preciso esclarecer que há uma profusão de linhas do tempo na história que, dentro do mecanismo do jogo que os personagens jogam, são criadas a cada nova escolha feita por eles. Muitas vezes, o que faz um personagem – e a narrativa – a ir e voltar é justamente o transitar por essas diferentes temporalidades.

Um momento marcante nesse sentido se dá quando John, o protagonista, é levado a voltar para pontos-chave da narrativa, com a finalidade de impedir a grande catástrofe que culminou com a morte de grande parte dos jogadores. Este evento foi protagonizado pela personagem The Condesce, serva de Lord English. Guiado pelas instruções da personagem Terezi Pyrope, o leitor deve, junto com John, revisitar esses pontos e desbloquear uma nova linha do tempo, em que certos acontecimentos serão alterados – com o auxílio de uma senha que deverá ser decifrada pelo leitor. A possibilidade de só se acessar esses eventos anteriores com uma senha exige do leitor mais do que apenas acompanhar a narrativa, exige também que ele extraia significados ocultos no jogo para então poder prosseguir. Isto nos remete a um jogo eletrônico, em que as escolhas do jogador definem os rumos da narrativa. Caso o leitor siga todas as instruções e revise as *lexias* anteriores, os eventos da história são alterados e a personagem Vriska<sup>52</sup> volta à vida e utiliza suas habilidades de comando e estratégia para criar um plano e derrotar The Condesce e Lord English. A Figura 14, a seguir, apresenta uma das *lexias* que exigem *password* para ser acessada, constituindo um dos *links* da narrativa que estão fora da sequência linear da obra:

---

<sup>52</sup>Uma das personagens jogadoras da raça *troll* que morre na linha do tempo principal da história.

Figura 14 – *Lexia* que exige *password*

Fonte: Homestuck<sup>53</sup>.

Conforme mencionado anteriormente, um dos pontos fortes de **Homestuck** é seu diálogo com os *videogames*. A proposta do *site* é criar histórias na forma de jogos, narradas em segunda pessoa, tendo o leitor o importante papel de jogador, já que a premissa de Hussie coloca a ideia da interatividade em um papel central. É importante lembrar que hipertextos podem conjugar, em uma única *lexia*, elementos de diversas mídias. No caso em questão, características de videogame são trazidas para a narrativa, ficando seu diálogo com esses jogos não restritos somente à apropriação de sua linguagem. Em certos pontos da história, o leitor pode jogar pequenos jogos – alguns mais simples, como uma luta entre dois personagens, e outros mais complexos, contando com mapas, troca de personagens e busca por itens específicos. Dessa forma, **Homestuck** é um jogo que apresenta jogos dentro dos jogos. Escondidos, nos mapas desses minijogos, estão particularidades importantes a respeito da trama, dos personagens e da mitologia do universo idealizado por Hussie. O leitor tem como opção saltar estas partes, mas, caso o faça, irá perder detalhes que contribuem para a

<sup>53</sup>Disponível em: <<https://www.homestuck.com>>. Acesso em 10 de Dezembro de 2018.

compreensão do desenrolar dos eventos e do universo da obra como um todo. Nesse ponto, podemos nos remeter ao que Aarseth (1997) postula: cada escolha em um texto dessa natureza acarreta caminhos não trilhados e informações perdidas.

As próprias escolhas dos personagens-jogadores são um dos temas principais da narrativa: cada alternativa acarreta a criação de uma nova linha do tempo, independente da linha principal. Em algumas dessas, há personagens que morreram na linha principal, mas encontram-se vivos; há outras em que os resultados do jogo são catastróficos, e os participantes encontram-se presos para sempre na simulação, sem a possibilidade de vencer. Entretanto, no contexto da história, há personagens cujos poderes permitem o livre acesso a outras linhas – sendo esses os personagens a que o jogo dera o poder do tempo, como é o caso do humano Dave Strider, da *troll* Aradia Megido e do querubim e grande vilão Caliborn. Há, ainda, personagens, como o caso de Terezi, que poderiam ver as consequências das ações de seus colegas em linhas alternativas, mas que não podem interferir sem o auxílio de outro jogador. No caso do evento citado anteriormente, em que o jogador precisa buscar senhas para acessar as partes perdidas da história, Terezi apenas serve como um guia, sendo que quem as acessa é John. Este, por sua vez, recebe o poder de se desprender da narrativa, vagando por diferentes pontos e linhas do tempo, podendo, de fato, interferir no desenrolar dos eventos, sendo o único capaz de corrigi-los. Além da investida bem intencionada de John e Terezi<sup>54</sup>, outro participante também faz sua tentativa de mexer nas ordens das linhas do tempo: a antagonista Aranea Serket, uma *troll* presente em uma linha alternativa do jogo há milhões de anos e, que, sendo extremamente poderosa, pretendia fundir duas linhas, a fim de que pudesse ela mesma voltar ao jogo principal. Sua tentativa, além de frustrada, acaba culminando na série de eventos que levam John e Terezi a colaborar para trazer a ordem novamente à partida.

Um dos grandes trunfos de **Homestuck** está justamente na construção de uma paródia a respeito da linguagem do jogo. Percebemos, por meio dos exemplos citados até aqui, que essa é uma questão central na obra, tanto no campo estético, quanto no temático.

No tocante a este tópico em particular, é válido retomar as considerações de Wolfgang Iser a respeito do jogo do texto. Seguindo os argumentos desse teórico, autores jogam com os leitores, sendo o texto o campo desse jogo. Ele aponta que “assim o texto é composto por um mundo que ainda há de ser identificado e que é esboçado de modo a incitar o leitor a imaginá-lo e, por fim, a interpretá-lo” (ISER, 2002, p. 107). Logo, ganhar esse jogo seria

---

<sup>54</sup>Terezi visava consertar diversos erros de vários personagens diferentes e trazer de volta a jogadora *troll* Vriska Serket, peça fundamental para que o grupo de protagonistas conseguisse vencer a partida de *Sburb* em que se encontrava preso.

estabelecer significado, lembrando não haver um significado prévio, admitindo-se diferentes desempenhos de diferentes leitores ao lidarem com o texto. Adicionalmente, o jogo do texto só poderia ser avaliado em termos de suas possibilidades, por intermédio das estratégias empregadas no jogo e pelos jogos nele realizados.

Assim, podemos entender que um texto permite diferentes leituras a serem construídas pelos leitores. Aplicando essa ideia ao jogo que Hussie propõe à sua audiência, vemos que, ao optar por controlar diferentes personagens nos *minigames* presentes na narrativa, esses mesmos leitores estariam construindo seus próprios significados e suas próprias leituras e descobertas acerca da narrativa. Ademais, a possibilidade de interferência nos rumos da narrativa, até certo ponto fazendo uso da “interatividade não trivial” apontada por Franco, daria ao leitor um papel ainda maior na criação do significado e no jogo entre leitor e autor: o de construir o significado.

O menor espaço do jogo, segundo Iser (2002), é aquele de significante fraturado, o qual estaria incompleto e denotaria algo além do que está posto no texto, produzindo assim matizes de duplo significado. **Homestuck** é um espaço repleto desses significantes, apresentando o sistema de classes dos personagens pertencentes ao *Sburb*, como melhor exemplo. Hussie dá poucas informações a respeito desse aspecto central da narrativa, visto que evoca os jogos clássicos de RPG, em que cada jogador tem uma profissão ou classe no universo da fantasia, caracterizando-se de magos ou cavaleiros, por exemplo. Esse sistema desempenha um papel fundamental na narrativa, visto que os personagens devem passar por uma jornada enquanto jogadores, chegando ao desenvolvimento pessoal. Esse aspecto importante da narrativa é pouco descrito, e as informações apresentadas são truncadas. Sabe-se, canonicamente, apenas: (i) que há quatorze classes (em inglês, seriam as classes básicas *maid*, *page*, *mage*, *knight*, *rogue*, *sylph*, *seer*, *thief*, *heir*, *bard*, *prince*, *witch*, além das classes especiais *lord* e *muse*); (ii) que algumas são ativas e outras, passivas; (iii) que há classes que são exclusivamente femininas e outras, masculinas; (iv) que se apresentam em duplas passiva/ativa, com habilidades semelhantes; (v) que há diferentes *aspects*. Estes últimos se referem a diferentes aspectos da vida, sendo alguns mais óbvios, como *breath* (“respiro”, em inglês, que estaria ligado a poderes de ar), e outros menos, como *mind* (que significa “mente”, mas que, na mecânica de *Sburb*, estaria ligado às decisões), havendo diversas combinações possíveis de classe e aspecto, que determinariam a jornada pessoal do jogador em *Sburb*.

Algumas classes têm seus poderes mencionados (por exemplo: os príncipes destruiriam, os ladrões roubariam), mas uma boa parte das classes não exhibe tal poder. Isso também é verdade para os *aspects*. Deixar um detalhe tão importante da trama sem maiores

explicações acabou criando um campo fértil para teorias de fãs. Em outras palavras, culminou com a criação de um significante fraturado que os fãs, enquanto leitores, buscam avidamente por decifrar, cada qual apresentando suas teorias para o que cada classe e cada aspecto significariam. Alguns vão mais longe e chegam a propor uma explicação para o sistema inteiro, baseando-se inclusive em conceitos de psicologia e criando testes para que outros fãs possam descobrir qual seriam sua classe e aspecto no jogo. Logo, a negociação de significado entre Hussie e sua base de leitores constitui, também, um jogo.

Ainda no que se refere a esse ponto, é natural que a linha que separa o jogo da narrativa (literária, em quadros, ou híbrida, como no caso que analisamos) seja tênue, principalmente por se tratar de obras que combinam elementos diversos oriundos de diferentes mídias. O que os diferenciaria, segundo Katherine Hayles (2008), seria sua finalidade. Para a autora, “nos jogos o usuário interpreta a fim de configurar, ao passo que nas obras cujo interesse principal é narrativo, o usuário configura a fim de interpretar” (HAYLES, 2008, p. 25). Além disso, muitas vezes, a diferenciação seria uma mera questão da tradição crítica em que as obras estariam sendo discutidas (HAYLES, 2008, p. 28). No mais, Murray (2003) já lembrava que podemos esperar um enfraquecimento contínuo dos limites entre jogos e histórias e entre autor e leitor.

O aspecto lúdico seria, inclusive, algo intrínseco e uma característica definitiva da mídia eletrônica. Como lembra Jay David Bolter, a literatura eletrônica permaneceria como um jogo, com ênfase no jogador:

o autor/programador é tão importante quanto o leitor/jogador, e o relacionamento entre autor e leitor pode tomar várias formas: podem trabalhar de maneira cooperativa ou competitiva. Não importa quão competitiva, a experiência de ler no meio eletrônico permanecerá um jogo, e não um combate, no sentido de que não tem finalidade (BOLTER, 1991, p. 130, tradução nossa)<sup>55</sup>.

Uma vez que o texto é um campo de jogo e negociação do significado, essa possibilidade se amplia no caso eletrônico: o leitor pode tocar o texto. Bolter declara que a ficção contemporânea é marcada pela experimentação, e que a flexibilidade do texto eletrônico permitiria o surgimento da chamada ficção interativa, aquela em que o leitor participaria e interferiria na narrativa ativamente. A participação do leitor é um dos pontos cruciais em uma

---

<sup>55</sup>No original em inglês: “(...) the author/programmer is as important as the reader/player, and the relationship between author and reader may take a variety of forms: they may work cooperatively or competitively. No matter how competitive, the experience of reading in the electronic medium remains a game, rather than a combat, in the sense that it has no finality” (BOLTER, 1991, p. 130).

narrativa hipertextual. Novas experiências desvelam-se, assim, como possibilidades para que os leitores viessem a se tornar criadores. O site *MS Paint Adventures* apresenta uma proposta que coloca os leitores em uma posição crucial para a narrativa: eles não irão apenas acompanhá-las, uma vez que se tornarão jogadores e deverão decidir e intervir diretamente nos rumos da história. Mesmo que tal interferência não ocorra mais de forma direta, como nos primeiros anos do site, suas sugestões ainda são levadas em consideração, ainda que discretamente, pelo autor/*webmaster*. Como afirma Murray, “quando o autor expande a história para incluir nela possibilidades, o leitor adquire um papel mais ativo” (MURRAY, 2003, p. 50).

Nesse sentido, a internet apareceria como um canal para que tais possibilidades se concretizassem, além de constituir um meio em que os fãs pudessem conversar diretamente com o autor. Trata-se de uma espécie de contato que não era possível antes do advento da *Web 2.0*. Talvez o mais próximo que tenhamos chegado dessa modalidade refere-se às sessões de cartas dos leitores encontradas em revistas de quadrinhos no século XX.

#### 4.3.2 O hipertexto em O diário de Virgínia

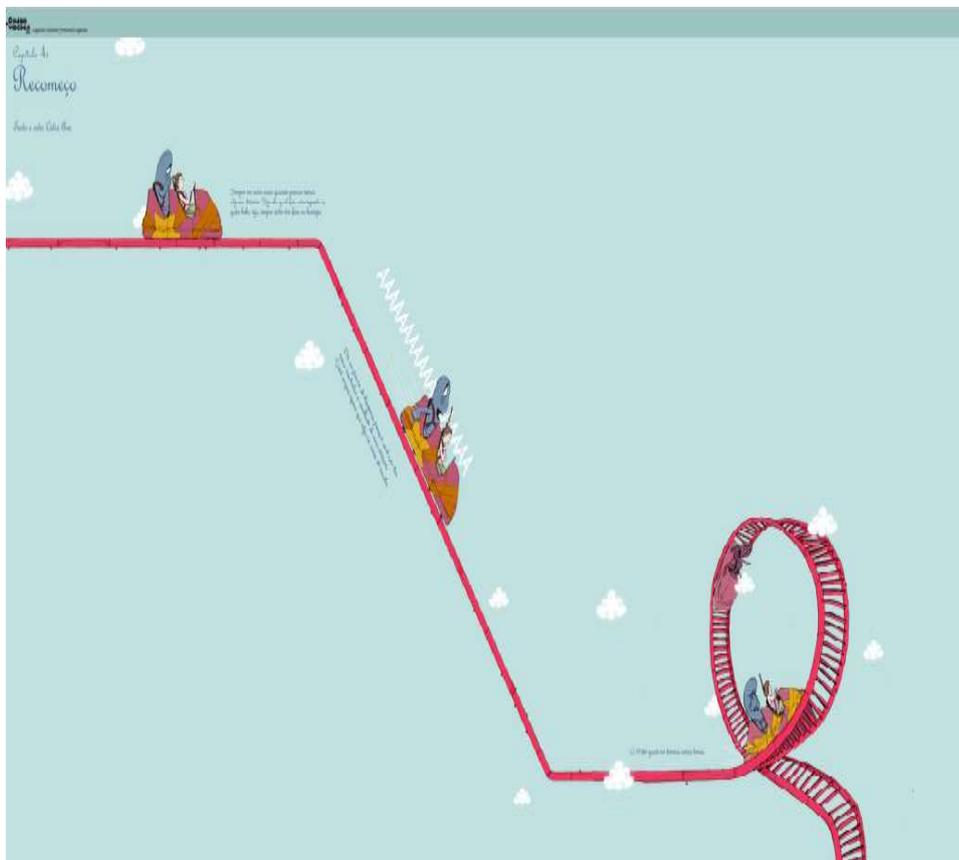
Se HQtrônicas seriam, por definição, consideradas como hipertextuais, **O diário de Virgínia** também não escapa de apresentar características que permitem a construção de um diálogo com as teorias do hipertexto.

Podemos começar explorando o conceito da tela infinita e de *lexia*: todos os capítulos da HQtrônica de Cátia Ana apresentam-se em uma única *lexia* que se expande e explora, ao máximo, a extensão da tela. É necessário, para acompanhar a narrativa, deslocar-se vertical, horizontal e diagonalmente – aspecto em que a obra de Cátia Ana é mais dinâmica do que a de Hussie. Muitas vezes, os desenhos e textos acompanham o caminho a ser percorrido. Em outros, a barra de rolagem é “escondida” graças ao código Compass, desenvolvido por Daniel Queiroz, o que leva o leitor a ter que usar o mouse e o movimento de segurar e arrastar para acompanhar o desenrolar da narrativa. Quanto à questão do nível de interatividade, essa HQ seria definida como nível reativo. Logo, as possibilidades de participação e interferência nos rumos da narrativa são limitadas.

**O diário de Virgínia** também explora a remediação, com a incorporação de recursos de outras mídias à narrativa. Como exemplo, é possível citar o momento em que Virgínia limpa sua casa e canta ao mesmo tempo. Neste capítulo, o leitor também recebe a oportunidade de cantar via *karaokê*, a partir de duas opções de música, animadas por um *gif* do personagem Mike dançando.

A Figura 15, a seguir, apresenta o aproveitamento da dimensão da tela, tal como explorado pela criação de Cátia Ana:

Figura 15 – Reprodução de tela de **O diário de Virgínia**



Fonte: O diário de Virgínia<sup>56</sup>.

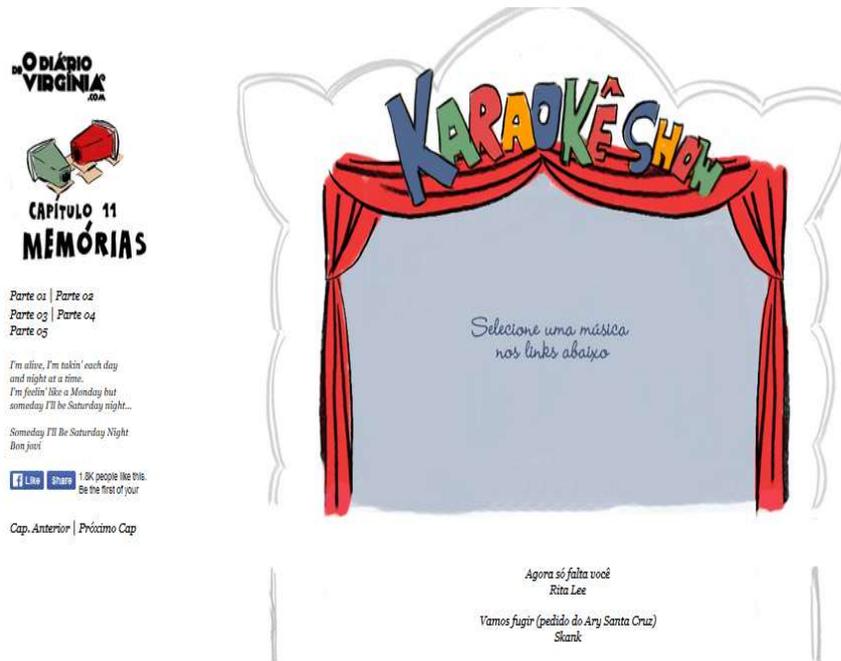
As possibilidades oferecidas pela HQ são limitadas, embora permita navegação por *links*, e os capítulos sejam independentes entre si (podendo ser lidos sem ordem pré-determinada, como se fossem aforismos, e não capítulos de um diário).

Na Figura 16, a seguir, reproduzimos a página relacionada ao capítulo 11, com exemplo do uso de *links* e trilha sonora.

---

<sup>56</sup> <Disponível em: <http://www.odiariodevirginia.com/>>.

Figura 16 – Exemplo do uso de links e trilha sonora em **O diário de Virgínia**

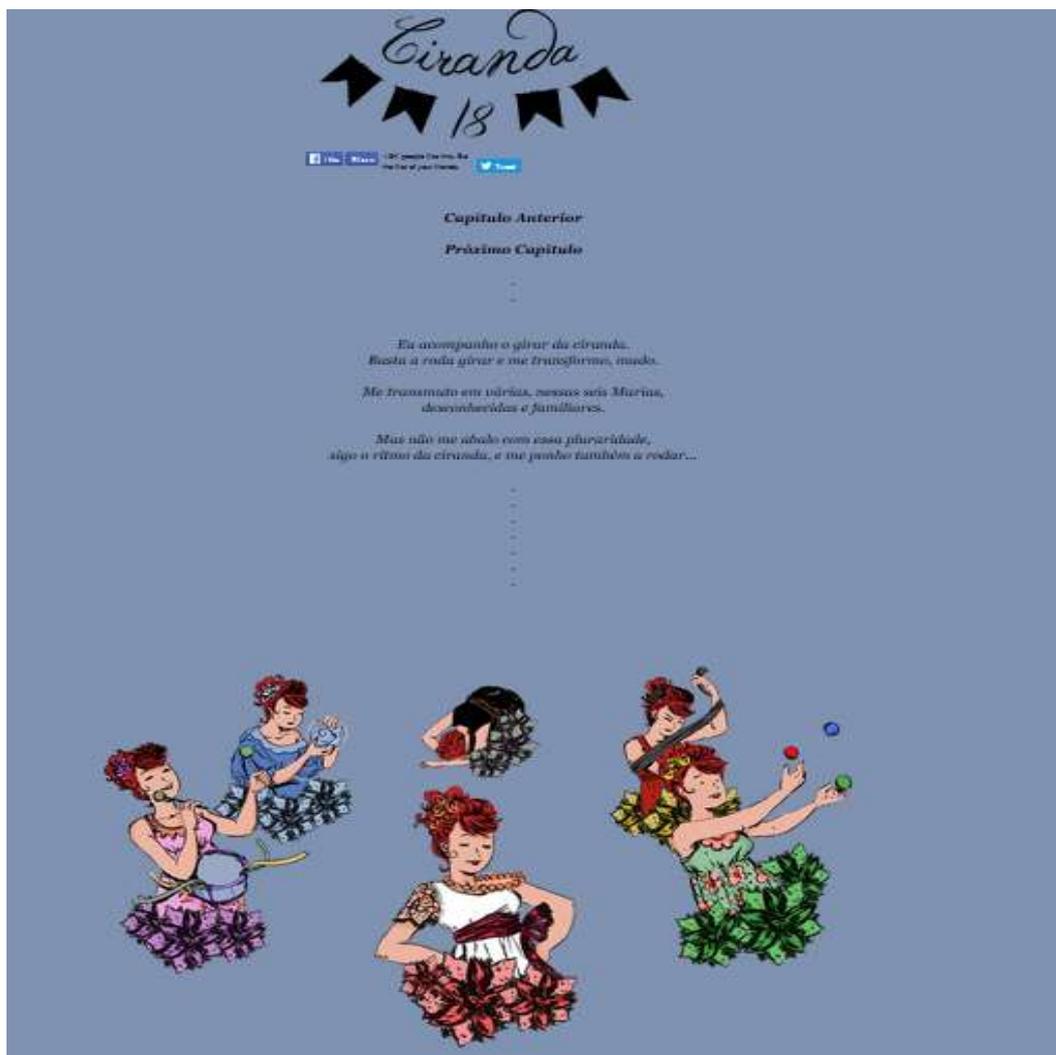


Fonte: O diário de Virgínia<sup>57</sup>.

A temática do jogo, central em **Homestuck**, não é tão aparente nessa obra em particular. Apesar disso, se entendermos o texto como o campo em que leitor e autor negociam significados, é possível apontar momentos em que isso ocorre, principalmente nos capítulos nos quais a prosa é mais poética. Ao apresentar suas reflexões introspectivas de maneira mais crítica, Cátia Ana convida o leitor a decodificar o significante truncado, chegando assim a possíveis interpretações a respeito dos conflitos íntimos da personagem e construindo, assim, seu entendimento acerca do seu desdobrar. A Figura 17 reproduz a página referente ao capítulo 18, intitulado Ciranda.

<sup>57</sup> <Disponível em: <http://www.odiariodevirginia.com/>>.

Figura 17 – Reprodução do capítulo 18, Ciranda, de **O diário de Virgínia**



Fonte: O diário de Virgínia<sup>58</sup>.

Nesse capítulo, o leitor é convidado a fazer as personagens se alternarem na frente da ciranda. Cada uma representa um aspecto da personalidade de Virgínia, cabendo ao leitor construir o significado de cada faceta a partir de um pequeno texto a respeito dela.

<sup>58</sup> <Disponível em: <http://www.odiariodevirginia.com/>>.

## 5 AS NOVAS FORMAS DE NARRAR NO CIBERESPAÇO

Diante das possibilidades desveladas pelo ambiente digital e pelo hipertexto, as narrativas construídas e lidas em meio digital fazem uso da remediação, ou seja, da justaposição de diferentes mídias em sua composição, bem como se colocam como obras que convergem diversas tradições artísticas e narrativas diferentes em si. Assim, pode-se defender que novos gêneros narrativos surgem nesse contexto. Neste capítulo, exploraremos essa possibilidade, caracterizando o que chamamos de narrativas interativas híbridas e exemplificando como estas se materializam.

Para auxiliar e sustentar a discussão, adotaremos ferramentas das humanidades digitais (*Digital Humanities*, no termo original em inglês). Uma possível definição para essa área de estudo seria a de uma “‘*atividade interdisciplinar*’ que transfere para os meios digitais o trabalho tradicional com textos, objetos culturais e outros dados, estendendo, com isso, seus usos e potenciais de forma radical”<sup>59</sup>. Tratar-se-ia de um campo de estudo, ensino e pesquisa preocupado com a intersecção entre as disciplinas de humanidades e a computação. Neste sentido, utilizam-se ferramentas da computação para auxiliar na análise de dados, o que torna possível lidar com um grande volume de informações e obter resultados mais acertados que, de maneira tradicional, demandariam do pesquisador mais tempo do que ele dispõe, o que o forçaria a reduzir o número de obras e informações acessadas.

A respeito da análise de textos literários, David L. Hoover afirma que quase todos os estudos em literatura podem se beneficiar de pelo menos algum tipo de investigação assistida por computador, em virtude de as possibilidades serem amplas. As ferramentas computacionais auxiliam desde funções mais comuns até as mais relevantes, por exemplo: a contagem de palavras em um poema ou romance ou a verificação da relevância de certos termos (ou personagens) dentro de uma determinada obra.

Logo, o computador seria capaz de detectar detalhes e padrões que poderiam passar despercebidos pelos olhos do pesquisador em uma leitura tradicional. Nesse ponto, chegamos ao que o teórico Franco Moretti chama de *distant reading*, que se contraporia ao *close reading*, método de análise que ganhou grande popularidade no campo dos estudos literários, e que consiste na análise crítica e atenta de um texto, focando-se em detalhes e padrões a fim de se obter uma compreensão de diversos aspectos deste. Como lembra Moretti, “[a] distância faz

---

<sup>59</sup> Definição disponível em: <https://humanidadesdigitais.org/o-que-sao-humanidades-digitais/>. Acesso em 12 de abril de 2016.

com que se vejam menos os detalhes, mas faz com que se observem melhor as relações, os *pattern*, as formas” (MORETTI, 2008, p. 8). Assim, podem-se empregar mecanismos próprios para que se gerem gráficos, tabelas, *graphos*, dentre outros recursos que permitam visualizar melhor dados e chegar a análises mais precisas, ou mesmo ilustrar de maneira mais concreta uma hipótese de trabalho, tornando a análise mais palpável.

Stephen Ramsay, em **Reading Machines: towards an algorithmic criticism** (2011), advoga em favor do que chama de crítica algorítmica. Segundo ele, a proposta desta crítica seria algo que

Propõe-se a criar ferramentas – mecanismos práticos, instrumentais, verificáveis – que permitam o engajamento crítico, a interpretação, conversação e contemplação. Propõe que canalizemos a objetividade aumentada tornada possível pelas máquinas no cultivo das subjetividades aumentadas necessárias para o trabalho crítico. (RAMSAY, 2011, p. X, tradução nossa)<sup>60</sup>.

Já a respeito das humanidades digitais, Ramsay afirma que estas, como grande parte dos campos de investigação, constituíram-se através de um longo processo de *insights* revolucionários, disputa por territórios, ruptura com paradigmas e convergência social. O que o diferenciaria dos demais campos seria que, normalmente, em seu caso, aponta-se um momento de fundação, bem como um fundador: Roberto Busa, padre jesuíta italiano que, no fim dos anos 1940, empreendeu a produção de uma concordância automaticamente gerada por computador dos trabalhos de São Tomás de Aquino (RAMSAY, 2011).

Ressalta ainda Ramsay que ainda há resistência no campo dos estudos literários em se aceitar a revolução tecnológica e seus benefícios. Em sua visão, o campo dos estudos literários, apesar de diversas revoluções de natureza mais epistemológica passadas ao longo dos tempos, ainda estaria mais preocupado com a análise interpretativa de artefatos culturais escritos – tradição à qual se liga o *close reading*. Ramsay ressalta que as ferramentas computacionais seriam úteis para trabalhos comparativos, auxiliando a testar hipóteses e verificar intuições do pesquisador. Após apresentar alguns modelos de análise crítica de obras assistidas por computadores, Ramsay conclui suas reflexões sobre a crítica algorítmica afirmando que as ferramentas utilizadas no processo nada mais são do que detalhes técnicos, e não o ponto principal da crítica. Afirma também que

---

<sup>60</sup> Texto original em inglês: “It proposes that we create tools – practical, instrumental, verifiable mechanisms – that enable critical engagement, interpretation, conversation, and contemplation. It proposes that we channel the heightened objectivity made possible by the machine into the cultivation of those heightened subjectivities necessary for the critical work”.

A crítica algorítmica anseia não pelo amplamente difundido reconhecimento de sua utilidade, mas pelo dia em que “crítica algorítmica” soa tão estranho quanto “crítica baseada em bibliotecas”. Pois aí então teremos entendido a crítica feita por computadores como o que ela sempre foi: crítica feita por humanos com computadores. (RAMSAY, 2011, p. 81, tradução nossa)<sup>61</sup>.

Franco Moretti (2008) é um dos pesquisadores do campo das humanidades digitais que corrobora da visão de Ramsay. Moretti afirma que “gráficos, mapas e árvores nos colocam, literalmente, diante dos olhos (a literatura vista de longe...) o quanto é imenso o campo literário e como sabemos tão pouco dele” (MORETTI, 2008, p. 9). Ao longo de sua obra, **A literatura vista de longe** (2008), Moretti apresenta, de fato, modelos de análise literária baseados na geração de gráficos, mapas e árvores, utilizando ferramentas de análise textual digitais. Por fim, ele apresenta, com os modelos de análise literária explorados ao longo da obra, i) uma concepção pragmática e operativa do conhecimento teórico; ii) uma preferência pela explicação em relação à interpretação e iii) uma concepção materialista da forma literária. Nesse ponto, Moretti reflete se seu modelo de análise não seria um eco do marxismo predominante nas análises das décadas de 1960 e 1970. Para ele, a resposta é, simultaneamente, sim e não. Sim, no ponto em que prioriza a forma como o aspecto mais profundamente social da obra literária; não, no ponto em que ele estaria convencido de que “uma única teoria possa explicar os vários níveis da produção literária e suas múltiplas ligações com o sistema social em seu conjunto” (MORETTI, 2008, p. 153).

Desse modo, utilizaremos algumas ferramentas para auxiliar nossa análise, a saber: o *Google Ngram Viewer* (disponível no site <https://books.google.com/ngrams>) e o *Local Wikipedia Map* (disponível em <http://lwmap.uni-koeln.de/index.html>). O *Google Ngram Viewer* é uma ferramenta que busca a ocorrência de termos na biblioteca do *Google*. Logo, nosso objetivo, ao utilizá-lo nesta pesquisa, advém do fato de que, com ele, será possível verificar a relevância e o histórico do uso de palavras-chave para nossa análise, tais como *webcomic*. Já com o uso do *Local Wikipedia Map* (um programa que traça relações entre termos, a partir de suas páginas na *Wikipedia*), pretendemos verificar as ligações entre conceitos com os quais trabalharemos, tais como: *homestuck*, *webcomic*, *interactive literature*, *video games* e *hypertext*. Esperamos encontrar, com o mapa gerado, relações entre esses termos que nos

---

<sup>61</sup> Texto original em inglês: “(...) algorithmic criticism looks forward not to the widespread acknowledgement of its utility but to the day when “algorithmic criticism” seems as odd a term as “library-based criticism”. For by then we will have understood computer-based criticism to be what it has always been: human-based criticism with computers.”

auxiliem a embasar nosso argumento de que **Homestuck** encontra-se ligado não somente ao gênero *webcomics*, mas a outros gêneros limítrofes, o que pode auxiliar a entendê-la como uma obra híbrida. Também pretendemos identificar ligações e conceitos que, numa análise preliminar, podem nos ter escapado, e que podem ser cruciais no momento de investigar o aspecto interativo e hipertextual da obra, bem como mostrar relações intertextuais que a **Homestuck** tece com a literatura, o cinema, os *videogames* e a cultura cibernética.

Partiremos, em seguida, para a análise dos gráficos obtidos, para que possamos sinalizar relações das obras com outras mídias.

### 5.1 WEBCOMIC, HQTRÔNICA, FICÇÃO INTERATIVA – OU TUDO JUNTO?

No capítulo 1, quando delimitamos o que seriam *webcomics*, foi possível perceber que há bastantes dúvidas quanto à terminologia. Teoricamente, uma *webcomic* seria meramente uma história em quadrinhos em um suporte diferente, conservando muito das características que os quadrinhos impressos apresentam. São quadrinhos, com todas as características enumeradas por Groensteen – quadros, requadros, pranchas – que optaram pelo suporte digital ao invés do impresso. Entretanto, ao nos depararmos com obras, como **O diário de Virgínia** e **Homestuck**, é notável que a definição tradicional deixa de ser suficiente quando confrontada com alguns pontos das narrativas e suas características.

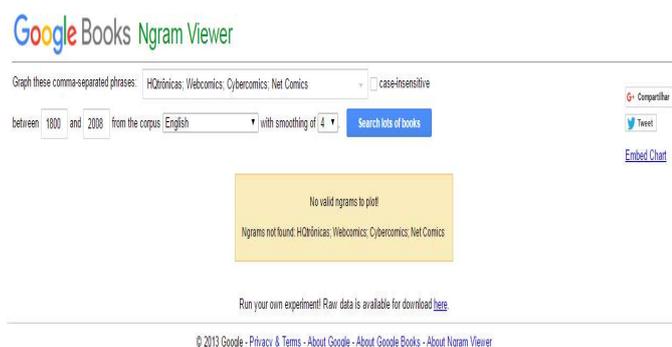
Ao longo do capítulo, foi possível perceber que os conceitos de HQtrônica e *webcomic* englobam uma série de termos que visam classificar tais obras, propostos, sobretudo, pelos autores brasileiros Santos, Corrêa e Tomé (2013), a saber: HQtrônicas, *webcomics*, *cybercomics* ou *net comics*. Nesse sentido, é possível perceber que não há somente dificuldade em definir esse gênero, como também não há consenso a respeito da nomenclatura a ser adotada. Além disso, ao explorar com mais cuidado o significado de cada uma dessas expressões, percebe-se que apenas três delas poderiam ser utilizadas como sinônimos, referindo-se ao mesmo tipo de objeto, ou seja, tanto *webcomic* quanto *cybercomic* e *netcomic* designariam narrativas em quadrinhos, independentemente da extensão, produzidas e lidas em meio digital. Já a proposta do termo português HQtrônica referir-se-ia a algo à parte, que possui elementos dos quadrinhos, mas também de outras mídias, sendo uma opção para lidar com produções de natureza hipertextual já caminhando na direção de ser considerada como um texto híbrido. Diante dessa problemática, optamos por verificar as ocorrências dos termos na

literatura, com o intuito de encontrar aquela que fosse a expressão mais utilizada. Para tanto, utilizamos a ferramenta *Google Ngram Viewer*<sup>62</sup>.

Essa ferramenta realiza buscas no grupo de publicações disponíveis na *database* de livros da biblioteca *Google Books*, pesquisando os termos elencados pelo usuário, de modo a traçar um gráfico referente às suas ocorrências. O eixo vertical do gráfico refere-se ao número de menções, já o eixo horizontal diz respeito aos anos de publicação das obras consultadas. Nesse sentido, ao se utilizar este serviço de busca, além de definir a expressão a ser consultada pela ferramenta, o pesquisador também pode selecionar o período em que quer realizar essa busca. O gráfico gerado permite a visualização do número de ocorrências da palavra pesquisada, sendo fornecidas informações, como: a primeira vez em que a palavra foi utilizada, qual a frequência e, por fim, qual seria sua relevância. Termos em destaque serão mais utilizados e, logo, mais facilmente reconhecíveis, tanto por estudiosos do assunto quanto por leigos.

Diante desta ferramenta, optamos por verificar os dados referentes aos seguintes termos: *HQtrônicas*, *webcomics*, *cybercomics* e *net comics*. Optamos por realizar a pesquisa durante o período de 1800 a 2008 – sendo este o ano mais recente que a ferramenta permite buscar. O resultado da pesquisa está reproduzido na Figura 18, a seguir:

Figura 18 – *Ngrams* para busca dos termos na ferramenta *Google Ngram*



Fonte: Google Books/Ngram<sup>63</sup>.

Segundo a ferramenta, conforme a informação em destaque, não foi possível encontrar as expressões na *database* do *Google*. Sendo assim, no corpus de língua inglesa, não

<sup>62</sup> Disponível em: <https://books.google.com/ngrams>.

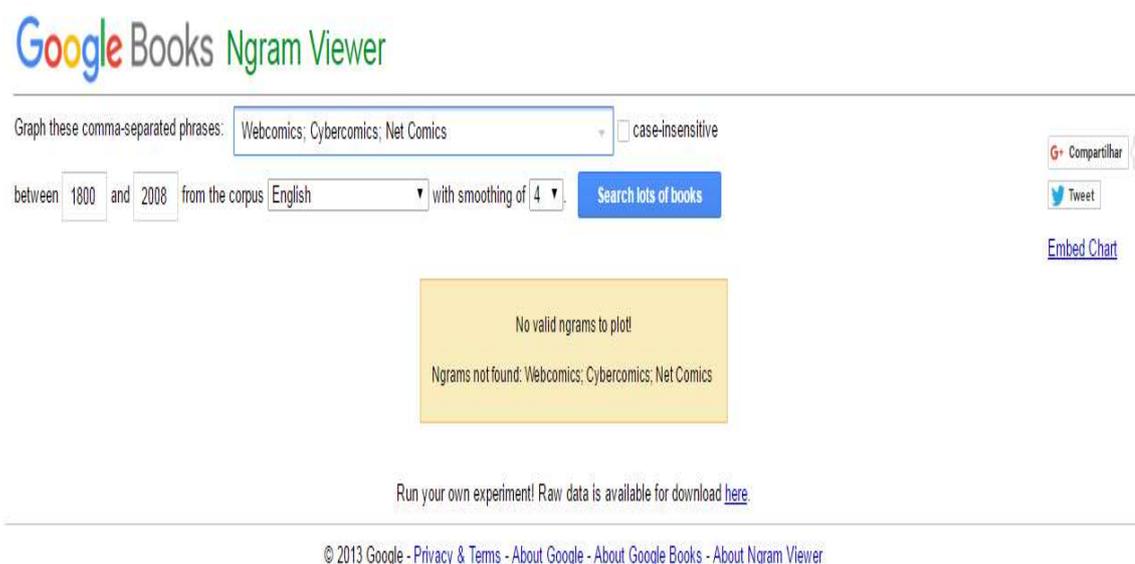
<sup>63</sup> Disponível em:

[books.google.com/ngrams/graphs?content=HQtrônicas%3B+Webcomics%3B+Cybercomics%3B+Net+Comics&year\\_start=1800&year\\_end=2008](https://books.google.com/ngrams/graphs?content=HQtr%C3%B4nicas%3B+Webcomics%3B+Cybercomics%3B+Net+Comics&year_start=1800&year_end=2008).

foi encontrada qualquer menção a nenhum destes termos. Embora estivéssemos quase cientes de que a expressão de língua portuguesa, HQtrônica, tivesse pouca probabilidade de aparecer – sobretudo no período consultado e principalmente pela *database* consultada ser somente de termos em língua inglesa – foi inusitado notar que não havia nenhuma ocorrência para os termos em inglês. A situação evidencia o quanto as investigações a respeito deste tema ainda são precárias.

Diante deste primeiro resultado encontrado, optamos por realizar uma segunda pesquisa, desta vez utilizando apenas as três expressões em inglês. Porém, o resultado se manteve:

Figura 19 – Segunda tentativa de busca para os termos do *Google Ngram*



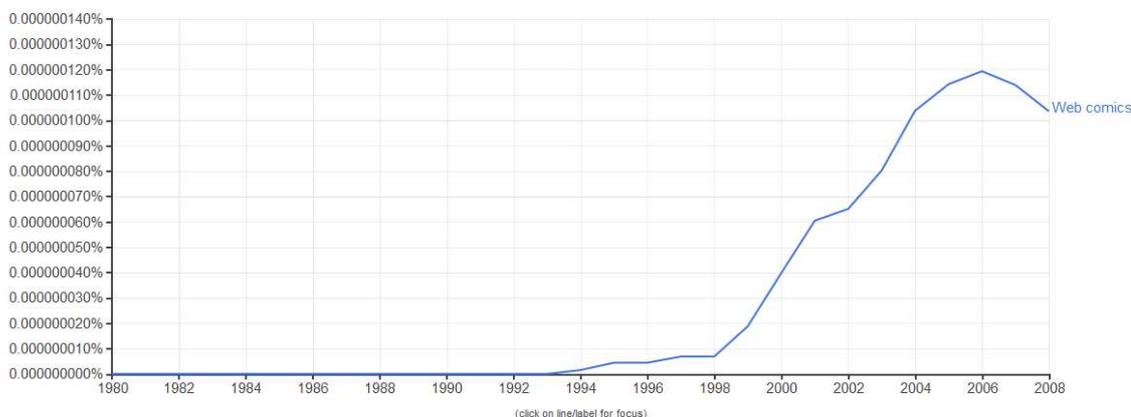
Fonte: Google Books/Ngram<sup>64</sup>.

Entretanto, ao se refazer a busca utilizando somente o termo “Web comics” – com grafia separada –, há resultados a partir do ano de 1994. O termo, como podemos ver na Figura 19, abaixo, apresenta crescimento modesto entre os anos de 1994 e 1998, tendo um salto a partir dos anos 2000 de aproximadamente 400%. Tal expressão apresenta crescimento constante até 2006, apresentando leve queda a partir de 2008 – último ano em que a plataforma permite consultas.

<sup>64</sup>Disponível em:

<books.google.com/ngrams/graphs?content=Webcomics\$3B+Cybercomics%3B+Net+Comics&year\_start=1800&year\_end=2008>.

Figura 20 – Terceira tentativa: busca pelo termo “web comics”



Fonte: Google Books/Ngram<sup>65</sup>.

A ausência de resultados neste sistema pode ser atribuída a dois motivos: (i) a falta de estudos na área e (ii) ao fato de esses estudos serem ainda recentes, assim como os próprios *webcomics* também o são. Logo, isso justificaria não encontrarmos menções ao assunto em um período anterior a 2008 no *corpus* disponível no *Google Books*.

Entretanto, devemos ressaltar que, uma vez que a ferramenta permite a consulta em títulos publicados nos anos em questão e que estejam na biblioteca do Google, os picos de popularidade dos termos pesquisados coincidirão com o quão discutidos estes eram na época. Uma menor ocorrência não está necessariamente associada a uma menor produção, e vice-versa, de *webcomics*, mas sim a quanto obras que se encaixem nesta definição estavam sendo notadas e discutidas pela fortuna crítica. Os primeiros resultados datam de meados dos anos 1990, os quais coincidem com o que Franco identifica como a primeira geração de quadrinhos eletrônicos. Logo, há um *delay* entre o início da produção e o interesse e discussões acadêmicos sobre o assunto. O aumento de ocorrências e seu ápice ocorrem justo em épocas que coincidem com a popularização da internet de uso doméstico e com o advento da web 2.0 (focada na produção de conteúdos pelos usuários). Logo, a empolgação com a possibilidade, agora já consolidada, reflete-se no número de menções ao termo. Sua queda, após o ano de 2006, não quer dizer que *webcomics* não estejam mais sendo produzidos, ou o estejam em menor quantidade: simplesmente reflete uma estabilização e queda no interesse em se discutir a

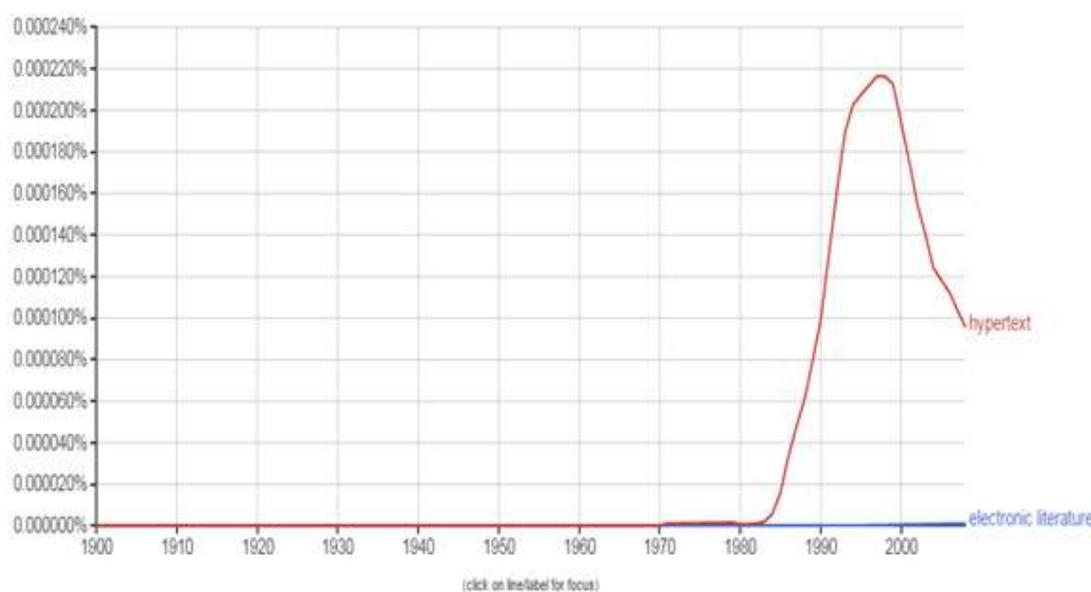
<sup>65</sup>Disponível em:

<[https://books.google.com/ngrams/graph?content=Web+comics&year\\_start=1980&year\\_end=2008&corpus=15&smoothing=3&share=&direct\\_url=t1%3B%2CWeb%20comics%3B%2Cc0#t1%3B%2CWeb%20comics%3B%2Cc0](https://books.google.com/ngrams/graph?content=Web+comics&year_start=1980&year_end=2008&corpus=15&smoothing=3&share=&direct_url=t1%3B%2CWeb%20comics%3B%2Cc0#t1%3B%2CWeb%20comics%3B%2Cc0)>.

respeito. Devemos ressaltar que, como em diversas outras áreas, os estudos acadêmicos possuem suas tendências.

Escolhemos efetuar, ainda, uma quarta tentativa, desta vez, utilizando termos relacionados a conceitos afins, tais como *electronic literature* e *hypertext*. A seguir, na Figura 21, reproduzimos o gráfico obtido por intermédio desta nova pesquisa.

Figura 21 – Quarta tentativa: busca por *hypertext* e *electronic literature*



Fonte: Google Books/Ngram<sup>66</sup>.

Conforme é possível perceber com este gráfico, ao utilizar outras expressões relacionadas ao tema, obtivemos um gráfico que demonstra como há mais menções às citações e aos termos mais difundidos e mais pesquisados, mesmo que em menor quantidade, somente a partir da década de 1980. Também é possível notar um aumento e subsequente queda no interesse pelo termo “hypertext”, muito provavelmente motivada pelos mesmos motivos atrelados ao termo “web comics”: seu ápice se dá no advento do novo milênio, época em que discussões acerca das novas possibilidades das tecnologias digitais e da internet de uso doméstico estavam em alta. Passada a empolgação, o termo tende a ser menos mencionado em publicações. De qualquer modo, o que se depreende destes dados é que as pesquisas sobre o tema ainda são necessárias.

<sup>66</sup>Disponível em:

<[https://books.google.com/ngrams/graph?content=electronic+literature%2Chypertext&year\\_start=1900&year\\_end=2008&corpus=15&smoothing=3&share=&direct\\_url=t1%3B%2Celectronic%20literature%3B%2Cc0%3B.t1%3B%2Chypertext%3B%2Cc0](https://books.google.com/ngrams/graph?content=electronic+literature%2Chypertext&year_start=1900&year_end=2008&corpus=15&smoothing=3&share=&direct_url=t1%3B%2Celectronic%20literature%3B%2Cc0%3B.t1%3B%2Chypertext%3B%2Cc0)>.

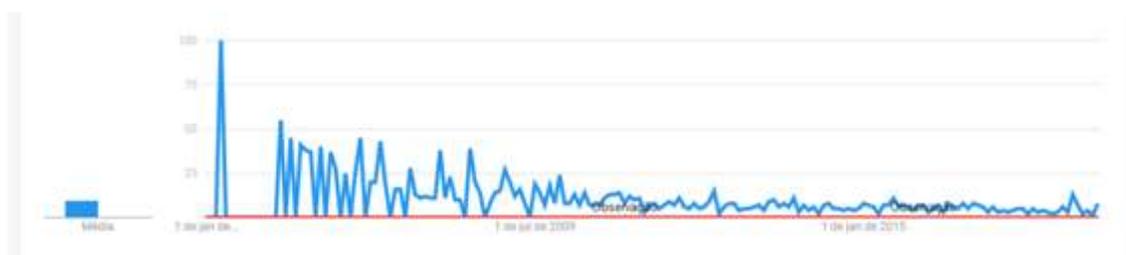
Com o intuito de se fazer uma última verificação, foi realizada a quinta consulta, desta vez no sistema de busca tradicional do *Google*, utilizando as quatro expressões anteriormente pesquisadas. A pesquisa foi feita no dia 8 de março de 2019. Nesta data, obtivemos o seguinte resultado: para *webcomics*, foram encontradas aproximadamente 12.200.000 menções (dentre elas, artigos em sites como a Wikipedia, *apps* específicos para leitura em lojas de aplicativos e listas de recomendações em *sites* especializados); para *cybercomics*, 61.100 (sendo os resultados mais relevantes, no topo da lista, uma loja de venda de quadrinhos online chamada Cybercomics e uma linha de quadrinhos digitais da Marvel intitulado Marvel Cybercomics, descontinuada em 2000); para *net comics*, aproximadamente 639.000.000 (sendo o mais relevante uma editora com este nome, de mangás e manhwas nos Estados Unidos da América); e, finalmente, para HQtrônicas, o buscador informou 6.190 menções, dentre as quais figuram uma matéria de 2006 da Folha de São Paulo e vídeos do pesquisador Edgar Franco explicando o termo. Ao pesquisar o termo *web comics*, com grafia separada, o número de menções revela-se o mais alto de todos: 834.000.000 – o que confirma a relevância observada na consulta feita ao *Google Ngram Viewer*.

Nesse sentido, é possível observar que o termo *webcomics* é o mais largamente difundido e utilizado, enquanto o termo HQtrônicas, de origem brasileira, é menos difundido em outros países, e utilizado somente dentro da comunidade que pesquisa o tema, o que justifica sua baixa ocorrência.

Outro dispositivo das empresas Google que pode nos auxiliar a ter uma ideia da relevância de um termo é o *Google Trends*. Disponibilizado no endereço <https://trends.google.com.br/trends>, ele tem como objetivo mostrar os termos mais populares (ou a popularidade de um termo) em buscas realizadas na ferramenta de buscas. De todos os mecanismos de buscas existentes na atualizada, não há dúvidas de que o Google seja o mais utilizado pelos usuários, o que torna os resultados indicados pelo recurso extremamente importantes. Ele permite a profissionais de diversos setores, assim como curiosos, que se interessem das tendências de diversos setores. A ferramenta também permite que se verifiquem quais são os termos mais buscados em conjunto. Por exemplo, ao se buscar pelo nome de um político, a ferramenta permite que sejam pesquisados quais são os assuntos mais associados a ele. Ela também permite que se verifique um recorte temporal e regional, fornecendo um panorama da relevância do termo na rede, assim como se este estaria em voga ou em queda. As aplicações práticas são muitas, indo de verificar quais são os assuntos do momento, a se gerar dados a respeito de candidatos em corridas eleitorais.

No nosso caso, optamos por realizar a busca pelo termo *webcomics* e HQtrônicas. Colocamos a busca por resultados datando de 2004 até o momento presente, em todas as categorias, na *web*. A busca restringe-se ao território do Brasil, sendo geograficamente delimitada. O gráfico gerado pode ser verificado na Figura 22. A pesquisa pode ser conferida na íntegra no endereço fonte da figura 22.

Figura 22 – Gráfico gerado pela ferramenta Google Trends



Fonte: Google Trends<sup>67</sup>.

O gráfico gerado mostra uma recorrência de zero resultados, ao longo do tempo, para buscas pelo termo HQtrônica, num espaço de tempo posterior ao vocábulo ter sido cunhado por Edgar Frango, que o apresenta pela primeira vez em sua dissertação de 2001. Entretanto, o termo *webcomics*, mesmo estando em língua inglesa, apresenta um maior interesse, tendo seu pico na primeira metade do século XXI e apresentando poucos resultados na segunda década do século. Podemos questionar o resultado, uma vez que o interesse acadêmico e popular pelos temas cresceu nos últimos tempos. Entretanto, o gráfico confirma a predileção do público pelo termo mais popularizado (*webcomic*, no caso) do que uma proposta mais adequada em termos teóricos e formais.

Talvez tal predileção se dê pelo fato de que o termo HQtrônica estaria restrito a um ambiente acadêmico, tendo pouca penetração junto ao público leitor, e também por não se apresentar como um selo comercial tal qual *webcomic* o é. Mesmo **O diário de Virgínia**, obra concebida para experimentar as possibilidades das HQtrônicas, é “vendida” (no sentido de ter seu marketing voltado para) como uma obra de quadrinhos eletrônicos. Mas essa possível explicação não exclui o fato de que *webcomic* ainda seria um termo insuficiente para se entender um escopo de obras recentes, com fortes características intermediárias, tais como **O diário de Virgínia e Homestuck**.

<sup>67</sup>Disponível em:

<<https://trends.google.com.br/trends/explore?date=all&geo=BR&q=webcomics,HQtr%C3%B4nica>>.

Assim, além da insuficiência da definição de *webcomic* para lidar com obras como **Homestuck** e **O diário de Virgínia**, a categoria das HQtrônicas surgiria como uma alternativa para entender essas produções. As obras dessa natureza não apresentariam realmente todas as características de quadrinhos tradicionais. De fato, o trabalho de Cátia Ana surgiu da intenção da autora em fazer uso do formato, portanto já apresentaria as características que permitiriam encaixá-la na definição, em virtude de sua construção ser direcionada intencionalmente para tanto.

Já a obra de Hussie faz uso de animações que dão destaque aos momentos decisivos da narrativa, ao exemplo da animação que finaliza a quinta parte da história, a *lexia* intitulada **[s] Cascade**. Trata-se de um segmento dividido em cinco partes e com dez minutos de animação que culmina com o jogo sendo resetado. Essas partes podem ser acessadas individualmente pelo leitor e pausadas em qualquer momento.

Hussie também se utiliza de trilha e efeitos sonoros. Além disso, muitas das animações em *flash* contam com uma trilha sonora original, composta por músicos colaboradores da obra. É possível encontrar o recurso da tela infinita, por exemplo, em *lexias* como a mencionada anteriormente, em que John desloca-se pelo espaço verificando os estragos da batalha entre seus amigos e os capangas de Lord English. Hussie também explora o recurso da narrativa multilinear, composto por: “narrativas com bifurcações ao longo dos caminhos e links paralelos que levam o leitor a sites de assuntos correlatos aos tratados no roteiro da história” (FRANCO, 2013, p. 18). Um bom exemplo seria o caso das *lexias* que requerem senhas, encontradas fora da linearidade da narrativa.

Em **Homestuck**, o recurso da interatividade é um dos que mais merecem atenção. Cabe aqui retomar a divisão apresentada por Franco quanto aos níveis de interatividade (passiva, reativa e não trivial) para algumas considerações. Para o caso de um leitor que inicie a leitura de **Homestuck**, após a finalização de sua produção, a interatividade apresentada é de nível intermediário. Ou seja, este leitor poderá interagir com a história, com os jogos e com os cenários, mas não interferir nos rumos da trama, pois estes já estão determinados. Já para os leitores que iniciaram e finalizaram sua leitura antes de 2016, a interatividade define-se como de nível não trivial, uma vez que suas contribuições realmente alteram os rumos da história, permitindo sua participação enquanto cocriadores.

Já no caso de **O diário de Virgínia**, a definição, desde o começo, instala-se no campo de nível reativo (intermediário). Assim, apesar de a interação ser um aspecto importante na narrativa e necessário para seu avanço, ela limita-se a clicar em *links* ou acionar animações já pré-estabelecidas, não permitindo ao leitor, portanto, interferir nos rumos da narrativa.

Apesar de estarmos diante de uma definição que abarcaria essas obras, e que já é difundida entre pesquisadores, devemos nos indagar se, realmente, seria necessário ou, até mesmo, suficiente limitar essas novas modalidades de narrativas surgidas no ciberespaço. Isso porque, como é possível verificar ao longo desta pesquisa, as duas obras analisadas apresentam muito em comum com outras linguagens e artes, aproximando-se destas últimas, mas não abrindo mão, em sua composição, de elementos familiares às histórias em quadrinhos. Sendo assim, pode-se questionar se **Homestuck** e **O diário de Virgínia** também não dialogariam com outros gêneros de ficção interativa. Para investigar tais relações, exploraremos a ferramenta *Local Wikipedia Maps*<sup>68</sup>. Esse recurso requer que o usuário insira *links* para artigos da *Wikipédia* (em inglês) referentes aos temas que pretende investigar, com a finalidade de que se gere um mapa de relações a respeito dos assuntos, a fim de que seja possível visualizar melhor as ligações estabelecidas e, inclusive, perceber detalhes que poderiam passar despercebidos em uma análise desprovida de tecnologia. Ela foi criada por Rasmus Krempel e está disponível na internet no site <http://lwmap.uni-koeln.de/>. Fruto de sua tese de doutoramento, Krempel a criou com a motivação de que, mesmo sendo a *Wikipedia* fonte de críticas pelo fato de que seu conteúdo pode ser facilmente editado por qualquer usuário da rede, ela ainda assim representa uma importante fonte de dados para grande parte daqueles com acesso à internet. Ele ainda argumenta que seria impossível a leitura de todo conteúdo disponível na Wikipedia, mas que, uma vez que as páginas encontram-se interligadas por *links*, a ferramenta auxiliaria os usuários a vislumbrar a teia de fatos e conexões que a formariam. A ferramenta só permite a análise da relação entre cinco conceitos por vez. Além disso, os artigos devem estar em língua inglesa ou alemã.

Assim, tendo seu uso aplicado à pesquisa, a ferramenta auxilia na visualização dos pontos de intersecção e diálogo existentes entre diferentes tópicos. Algumas das intersecções que a ferramenta evidencia já seriam esperadas dentro do previsto, entretanto outras não o seriam. É neste ponto que ela prova seu valor: o de desvelar questões e relações que, em um primeiro momento, passariam despercebidas diante de uma análise “analógica”.

Alvim de Almeida (2018a) apresenta um exemplo de análise, a fim de ilustrar as relações existentes entre a *webcomic* **Homestuck**, o conceito de Webcomic, o de Electronic Literature e o de Video Game – logo, entre uma obra em particular e as três áreas da qual ela toma elementos emprestados. O mapa apresentado no capítulo em questão demonstra uma forte ligação entre as noções de jogo e *webcomic* e entre os três conceitos e a obra **Homestuck**, o

---

<sup>68</sup> Ferramenta disponível em: <http://lwmap.uni-koeln.de/index.html#CreateAnchor>.

que pode ser utilizado como argumento a favor da hipótese de que estaríamos lidando com um objeto novo e híbrido. A autora, no entanto, ressalta que tal resultado já era esperado. O ponto que destaca como novidade é o conjunto de obras que surgem nas intersecções, o que sugere haver muitas outras obras com características semelhantes, não sendo Homestuck um caso isolado.

A fim de levar adiante o estudo acima mencionado, realizado originalmente em 2017, optamos por gerar um novo mapa, a fim de aprofundar o estudo das relações existentes entre os campos de conhecimento em questão e a obra de Hussie, utilizando os seguintes conceitos, a saber:

- 1) *Homestuck* (<https://en.wikipedia.org/wiki/Homestuck>);
- 2) *Hypertext Fiction* ([https://en.wikipedia.org/wiki/Hypertext\\_fiction](https://en.wikipedia.org/wiki/Hypertext_fiction));
- 3) *Webcomic* (<https://en.wikipedia.org/wiki/Webcomic>);
- 4) *Interactive Fiction* ([https://en.wikipedia.org/wiki/Interactive\\_fiction](https://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_fiction)).
- 5) *Video Game* ([https://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game](https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game))

Além da escolha da obra por nós analisada neste capítulo, **Homestuck**, optamos por acrescentar quatro áreas do conhecimento com as quais ela se intersecciona. Em vez da opção pela busca em *electronic literature*, optamos por buscar *hypertext fiction* e *interactive fiction*, termos mencionados por teóricos aos quais recorreremos anteriormente para delinear o conceito de hipertexto e de interação, dois aspectos centrais à obra e que também se verificam na literatura eletrônica.

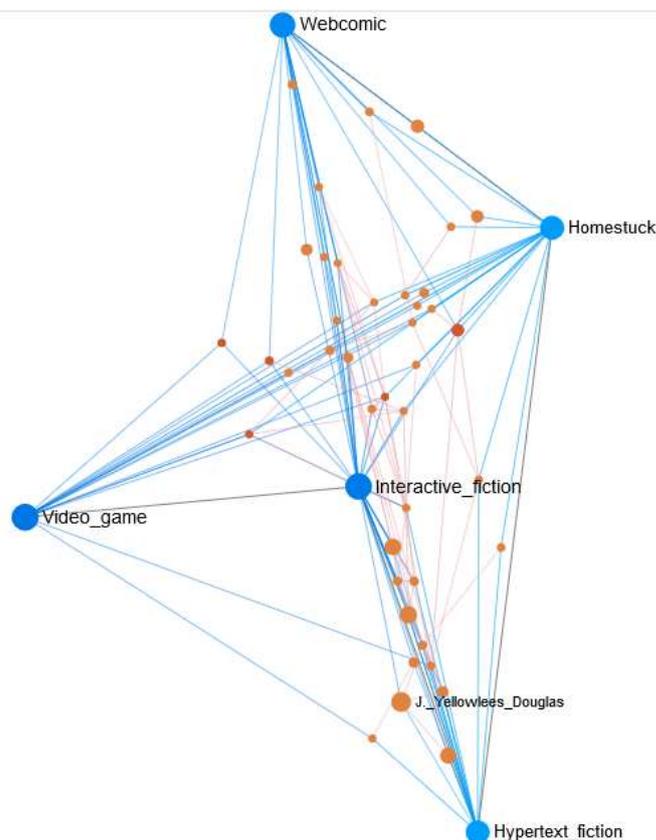
Ressaltamos que, como só é possível, por enquanto, utilizar a ferramenta com artigos em inglês, e como não há artigo da *Wikipedia* para **O diário de Virgínia**, não foi possível desenvolver uma investigação da mesma natureza com essa obra.

No caso da análise em questão, a ferramenta gerou um mapa de relações, cujos dados mais pertinentes estão selecionados na Figura 23<sup>69</sup>:

---

<sup>69</sup>O mapa completo pode ser acessado e explorado em: <http://lwmap.uni-koeln.de/display.html?existingFile=47736fb30860eb4b29206daa28f9a1db&idReferencer=b5cc90fd63acfa2fba3f0135e67e03abc351211dfa13083f>

Figura 23 Mapa dos termos selecionados para a *Wikipedia*



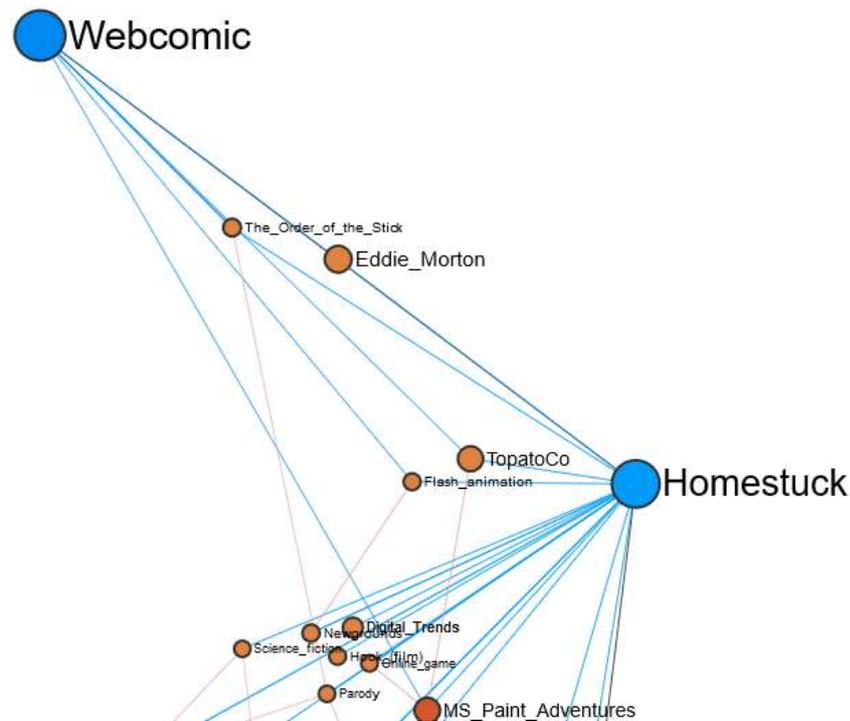
Fonte: [http://lwmap.uni-](http://lwmap.uni-koeln.de/display.html?existingFile=47736fb30860eb4b29206daa28f9a1db&idReferencer=b5cc90fd63acfa2fba3f0135e67e03abc351211dfa13083f)

[koeln.de/display.html?existingFile=47736fb30860eb4b29206daa28f9a1db&idReferencer=b5cc90fd63acfa2fba3f0135e67e03abc351211dfa13083f](http://lwmap.uni-koeln.de/display.html?existingFile=47736fb30860eb4b29206daa28f9a1db&idReferencer=b5cc90fd63acfa2fba3f0135e67e03abc351211dfa13083f)

Na Figura, os pontos em azul representam cada um dos cinco termos consultados. Os pontos em laranja, dispostos ao longo das linhas azuis, referem-se a artigos/conceitos intermediários. Essas linhas azuis seriam as conexões existentes entre os conceitos. Por meio desse mecanismo e do mapa gerado, é possível perceber novos diálogos que até então não haviam sido cogitados ou abordados na pesquisa.

Ao analisar o gráfico, é possível perceber que **Homestuck** encontra-se realmente ligado aos quatro conceitos em particular. Entretanto, nem todos os quatro conceitos apresentam ligações entre si. Deste modo, a narrativa aparece como um ponto à direita do mapa, ligando-se aos demais. No mapa maior, um dos pontos laranja de maior destaque é justamente o do artigo referente à pesquisadora J. Yellowlees Douglas, expoente na área dos estudos da ficção interativa e hipertextual.

Ao analisar a relação existente entre Homestuck e Webcomics, alguns pontos chamam a atenção, como podemos ver na figura 24:

Figura 24 – Mapa das relações entre webcomics e **Homestuck**

Fonte: [http://lwmmap.uni-](http://lwmmap.uni-koeln.de/display.html?existingFile=47736fb30860eb4b29206daa28f9a1db&idReferencer=b5cc90fd63acfa2fba3f0135e67e03abc351211dfa13083f)

[koeln.de/display.html?existingFile=47736fb30860eb4b29206daa28f9a1db&idReferencer=b5cc90fd63acfa2fba3f0135e67e03abc351211dfa13083f](http://lwmmap.uni-koeln.de/display.html?existingFile=47736fb30860eb4b29206daa28f9a1db&idReferencer=b5cc90fd63acfa2fba3f0135e67e03abc351211dfa13083f)

O mapa expande-se até abaixo da tela, englobando também o conceito de hypertext fiction. Isso caracteriza uma das conexões que já poderiam ser previstas, visto que o aspecto hipertextual é uma das características mais fortes encontradas nas obras em quadrinhos eletrônicas, como apontado por Franco (2001). O que nos chama a atenção são os conceitos intermediários. Termos como TopatoCo e Ms Paint Adventures referem-se a *websites* diretamente ligados à obra de Hussie, sendo o primeiro um dos responsáveis pelo comércio de itens oficiais da série, e o segundo a página em que a narrativa surgiu. No que se refere à ligação entre os gêneros pesquisados na busca, vemos que *webcomic* conecta-se a *interactive fiction*, mas não se liga diretamente a *hypertext fiction*. Já *interactive fiction* dialoga tanto com o conceito de *webcomic* quanto com o de *hypertext fiction*. Nesse sentido, é possível perceber que a interatividade nos quadrinhos *online* não é tão incomum quanto parecia inicialmente.

Ao passar para os pontos menores, temos algumas revelações positivas: aparece, na rede que conecta **Homestuck** a *webcomic*, não apenas a menção ao site *MS Paint Adventures* (o que já era esperado), mas também ao termo *webfiction*, como uma categoria independente ligada a três dos quatro itens por nós sugeridos. Aparecem, igualmente, nas ligações, as

adaptações de **O Mágico de Oz** – que, como exploramos na seção 2, é uma das possíveis chaves para a leitura de **Homestuck**. O artigo a respeito de “Lovecraftian Horror” é outro ponto em comum. Embora **Homestuck** não seja uma história de terror, há entidades no universo criado por Hussie que muito se aproximam dos **Ancient Ones** de Lovecraft: tratam-se dos *horrorerrors*, criaturas gigantescas, medonhas, anciãs, que habitam a região entre seções de *Sburb*, chamada *furthest ring*. De qualquer forma, o mapa gerado evidencia e comprova os diálogos estabelecidos na obra de Hussie com a literatura. Por fim, há menções, na conexão entre **Homestuck** e *interactive fiction*, ao termo *PC game*. Devemos lembrar acerca da apropriação feita por Hussie da linguagem dos *videogames* na narrativa de **Homestuck**.

Dentre os conceitos que surgem no mapa de ligações, destacamos a presença de *online games*, *science fiction* e *parody*. Os três referem-se a temáticas que perpassam a narrativa de Hussie. Os jogos online aparecem na obra não somente como uma temática, mas também como um recurso formal de composição da narrativa. Inclusive, devido ao fato de os jogos da narrativa serem feitos utilizando a ferramenta Flash, não é de se espantar o surgimento de um nó referente a *Flash Animation*. Já a ficção científica é uma das categorias em que a obra poderia se encaixar, visto que aborda temáticas típicas desse gênero, como viagens espaciais e temporais, por exemplo.

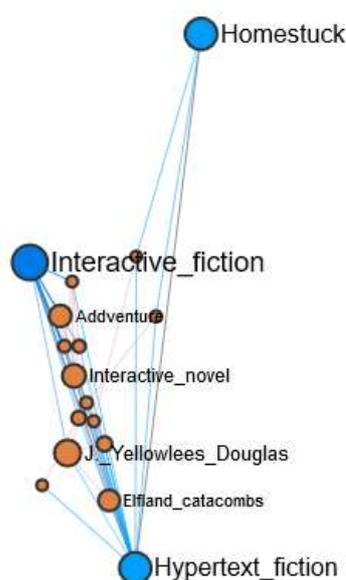
Já o conceito de paródia é uma aparição curiosa. Se entendermos paródia nos termos propostos por Linda Hutcheon (1991), como uma repetição com diferença, que busca se apropriar de elementos de um cânone ao mesmo tempo em que o subverte, é possível enxergar aspectos paródicos na obra de Hussie. Esta se constrói como uma grande paródia da cibercultura e da cultura popular e *nerd* dos anos 1990 e início do século XXI, na qual se insere e, ao mesmo tempo, subverte. Essa relação é evidenciada pelo apontamento visível no nó do mapa.

Duas conexões interessantes referem-se ao surgimento do nome de Eddie Morton e *The order of the Stick*. O primeiro, referente a um cantor de teatro vaudeville e de músicas cômicas, teve uma de suas canções, “I’m a member of the midnight crew”, como trilha sonora de um dos trechos de **Homestuck** – mais especificamente, o trecho em que aparece um grupo de personagens, formados por NPCs e liderados por uma das várias versões de linhas temporais alternativas do Spades Slick, chamada Midnight Crew. Já **The order of the stick** é o nome de uma série de *webcomics*, desenhado em estilo boneco-palito (motivo pelo qual a palavra *stick*, ou palito em inglês, aparece em seu título), da autoria de Rich Burlew, que envolve temáticas ligadas à fantasia medieval e jogos do tipo RPG. A série, publicada desde 2003, é apontada como uma leitura valorosa para fãs destas temáticas, assim como foi vencedora de prêmios diversos e apresenta, também, uma mitologia própria construída por seu autor, além de também

construir paródias da cultura em que se insere. A série antecede **Homestuck**, tendo sido criada seis anos antes. Entretanto, seu sucesso, somado ao fato de evidenciar a existência de um nicho de leitores ávidos por aventuras nas temáticas abordadas, pode ter sido um dos fatores que abriram espaço para que obras como **Homestuck** surgissem.

Ao se delimitar o mapa somente às relações de **Homestuck** com conceitos ligados à literatura e à ficção digitais, obtemos o resultado, que pode ser visto na Figura 25:

Figura 25 – As relações entre **Homestuck** e ficção digital



Fonte: [http://lwmap.uni-](http://lwmap.uni-koeln.de/display.html?existingFile=47736fb30860eb4b29206daa28f9a1db&idReferencer=b5cc90fd63acfa2fba3f0135e67e03abc351211dfa13083f)

[koeln.de/display.html?existingFile=47736fb30860eb4b29206daa28f9a1db&idReferencer=b5cc90fd63acfa2fba3f0135e67e03abc351211dfa13083f](http://lwmap.uni-koeln.de/display.html?existingFile=47736fb30860eb4b29206daa28f9a1db&idReferencer=b5cc90fd63acfa2fba3f0135e67e03abc351211dfa13083f)

Além da presença do nome de J. Yellowlees Douglas, os pontos intermediários trazem à nossa atenção conceitos pelos quais passamos ao longo deste capítulo, como hipertexto, a literatura ergódica de Aarseth, romances interativos, literatura eletrônica, narrativa não linear e *choose your adventure* (“escolha sua aventura”). É possível encontrar alguns pontos em comum entre esses termos e os demais escolhidos inicialmente: as características de hipertexto; a conjugação de texto, imagens e outras mídias; o uso de narrativas não lineares; a interação em diferentes graus; a necessidade de se movimentar pela tela para dar seguimento à história e, finalmente, o diálogo com a literatura.

Logo, podemos argumentar que o diálogo construído entre **Homestuck** e a literatura eletrônica é mais profícuo do que pode parecer num primeiro momento. A obra constrói relações intertextuais com obras literárias, como **O mágico de Oz** e **Middlesx**, de Jeffrey Eugenides, mas pode-se afirmar que seu diálogo vai além. A narrativa de Hussie também é construída de grandes blocos de texto, e, como se evidencia pela conexão existente entre ela e o conceito de literatura eletrônica, possui muito em comum com obras de ficção eletrônica e interativa.

Ainda no que diz respeito ao diálogo de **Homestuck** com a literatura, encontramos outro aspecto interessante: um dos pontos que ligam o artigo referente à obra de Hussie e à *hypertext fiction* é **Ulysses**, de James Joyce. Em termos de relações intertextuais, não há menções à obra prima de Joyce em **Homestuck**, porém isso aparece devido a comparações feitas por alguns leitores e críticos da obra, que veriam em **Homestuck** uma estruturação semelhante à utilizada por Joyce em seu romance – logo, seria mais uma ligação estrutural do que uma ligação temática. É possível argumentar que o grau de dificuldade de leitura apresentado por Hussie, em sua criação, seja alto em comparação a outras *webcomics*, entretanto podemos também questionar até que ponto essa complexidade se assemelharia àquela apresentada por **Ulysses**. De qualquer modo, a comparação fora feita anteriormente, como vimos nos supracitados artigos de Mordicai Knode e no vídeo de Mike Rugnetta, e reiteramos acreditar que tal comparação seria apelativa.

O conceito de *video game* é o que constrói menos ligações com outros conceitos, estando ligado à **Homestuck** através de conceitos intermediários como *PC Game* e *interactive fiction*.

Inclusive, é possível perceber poucas ocorrências de artigos relativos a quadrinhos no mapa gerado, sendo a maior parte deles referentes a gêneros específicos (como o caso do mangá) ou a obras em *webcomics* com temáticas semelhantes à de **Homestuck**. Essa ausência poderia reforçar a hipótese de que terminologias tradicionais não seriam suficientes para lidar com essas obras. De fato, as grandes produções de cada época costumam extrapolar os limites de gênero, formato e temáticas, sempre antecipando tendências e aspectos de algo que ainda estaria por vir. Logo, estaríamos caminhando em direção a uma nova maneira de se desenvolver narrativas, proveniente das tecnologias digitais que, ao mesmo tempo em que faz uso das ferramentas apresentadas por essas tecnologias, subvertem-nas. Assim, poderíamos argumentar que as obras apresentadas nesse capítulo vão além das amarras dos gêneros que normalmente lhes designam, apresentando-se como narrativas eletrônicas híbridas e hipertextuais que constroem múltiplos diálogos com a literatura, com o jogo, além de outras artes.

## 5.2 UM NOVO GÊNERO NARRATIVO SURGE NO CIBERESPAÇO: AS NARRATIVAS HÍBRIDAS

Até o presente momento, pudemos ver como as obras analisadas neste capítulo, que se propõem como histórias em quadrinhos num primeiro momento, constroem diálogos diversos com outras formas de artes e outras mídias além dos quadrinhos. Os diálogos, em ambos os casos, vão além da construção de relações intertextuais, chegando ao ponto de haver a incorporação de convenções estéticas e temáticas dos vídeos, jogos e da literatura em sua composição.

Como já ressaltamos anteriormente, a hibridez não é incomum nas artes, nem o ato de desafiar, romper ou apagar fronteiras que dividiriam diferentes gêneros narrativos, manifestações artísticas ou mídias. O meio digital dispõe de ferramentas que auxiliam na composição de obras que estejam nas fronteiras, entretanto isso também não quer dizer que elas só sejam possíveis num contexto digital. A literatura dialoga com a Figura, e os quadrinhos se valem, muitas vezes, da composição do cinema. O vídeo, lembra Christine Melo (2008), sempre fora híbrido. A autora alude ao termo pós-mídia, de Rosalind Krauss, para entender o momento atual e as obras nele produzidas. Afirma que “à ampla profusão, disseminação e contaminação das mídias nas práticas sociais, culturais e artísticas, Krauss denomina condição pós-mídia” (MELO, 2008, p. 28).

Melo ainda faz mais ressalvas quanto à recepção da arte no século XXI: deve-se entendê-la como um processo, e não como um produto. Também afirma que, não havendo a autonomia do objeto artístico, há a expansão das fronteiras da arte. A autora faz, ainda, menção ao fenômeno da convergência de mídias, discutido anteriormente neste trabalho nos termos de Jenkins (2009), afirmando que ao

estado de experiência híbrida na medida em que nela há o constante confronto entre realidades diferentes, fazendo com que haja a mistura de diferentes naturezas de linguagens. Esse fenômeno, conhecido como convergência de mídias, diz respeito ao processo de digitalização de Figura, som e texto. (MELO, 2008, p. 199).

Essas reflexões nos levam a uma de nossas hipóteses iniciais de trabalho: a de que, ao lidar com obras como **O diário de Virgínia** e **Homestuck**, estaríamos lidando com um novo gênero narrativo, criado e realizável no contexto do ciberespaço. Tal gênero caracterizar-se-ia por ser híbrido e por englobar elementos de diferentes mídias e diferentes artes. O próprio aspecto hipertextual destas narrativas propicia esse processo.

É notório que novas mídias encerrem novas maneiras de se construírem as narrativas e de se lidar com elas. Iremos, nas linhas a seguir, apresentar uma proposta do que entendemos ser um novo gênero narrativo que, em nosso entendimento, é advindo da cibercultura e do ciberespaço, alimentando-se e alimentando-a, e que converge características de diversas artes. A esse gênero narrativo chamamos, por hora, de narrativa inter-híbrida – neste caso, sendo o “inter” relativo à interatividade que tais narrativas pressupõem, e o “híbrida”, aos diversos processos de hibridação (inter-artes, intertexto e intermídia) envolvidos na composição de tais obras. Acreditamos que ela daria conta de compreender objetos culturais complexos, como **Homestuck** e **O diário de Virgínia**. Afinal, como pudemos esmiuçar até o presente momento, tais obras rompem com as convenções dos quadrinhos ao estenderem suas mãos à literatura, aos jogos eletrônicos e ao hipertexto.

Como pontua Lúcia Leão (2004),

o ciberespaço engloba: as redes de computadores interligadas no planeta (incluindo seus documentos, programas e dados); as pessoas, grupos e instituições que participam dessa interconectividade e, finalmente o espaço (virtual, social, informacional, cultural e comunitário) que emerge das interrelações homens-documentos-máquinas. (LEÃO, 2004, p. 9).

A cibercultura, para André Lemos (2004), dar-se-ia a partir do desenvolvimento que o autor chama de microinformática, ainda nos anos 1970, com o estabelecimento do computador pessoal, o PC. A sua popularização, para Lemos, deu-se nas décadas seguintes, com o advento da internet de uso doméstico, caminhando até se chegar ao século XXI, com o “desenvolvimento da computação móvel e das novas tecnologias nômades (laptops, palms, celulares)” (LEMOS, 2004, p. 18). Para este autor, estaríamos na era da mobilidade. De fato, sua afirmação, feita na década passada, confirma-se à medida que avançamos rapidamente em direção à terceira década do século XXI, com a popularização da internet móvel e com a chamada internet das coisas, termo utilizado para se referir a objetos de uso doméstico e cotidiano em geral que dependem de uma conexão com a rede para seu pleno funcionamento, como relógios, aparelhos de TV e, claro, telefones celulares.

Lemos também ressalta que a história da cibercultura é marcada pela sinergia entre as instituições de pesquisa universitárias, militares, grandes empresas e cultura popular. Coloca ainda o autor que, neste contexto, “a maior parte das grandes revoluções foram feitas pela cultura popular: artistas, designers, escritores, programadores, hackers e demais ciberativistas” (LEMOS, 2004, p. 30).

Assim, podemos entender que o momento histórico seria propício a uma das revoluções que pautam o caminhar da história da humanidade da qual falara Castells (2000). No campo das artes, o resultado da equação que tem a cibercultura, a convergência de mídias, a intensificação da participação das audiências, bem como uma dinamização nas relações entre leitores e autores, somando-se às possibilidades das narrativas interativas e hipertextuais como fatores, é duplo: temos, de um lado, uma nova maneira de se lidar com a ficção e, retroalimentando essa demanda, a necessidade de novos gêneros narrativos.

Steven Johnson, tanto em **Surpreendente** (JOHNSON, 2005) quanto em **O que é ruim é bom para você** (JOHNSON, 2012), já ressaltou que as novas tecnologias, a despeito das previsões dos apocalípticos que profetizavam um emburrecimento das massas frente às novas mídias, na verdade, estariam contribuindo para que nosso pensamento se tornasse mais complexo. Com uma maior sofisticação e evolução da técnica, viria, a “tiracolo”, uma necessidade por narrativas de um maior grau de complexidade. **Homestuck** pode ser visto como um exemplo dessas narrativas: as diversas linhas dos tempos e relacionamentos entre os personagens requerem atenção do leitor, o qual, muitas vezes, precisa recorrer a outros membros de sua comunidade de fãs para que alcance a compreensão global do objeto. Esse movimento também é algo já previsto em Jenkins (2009), dentro de seu conceito de inteligência coletiva (que é um pouco diferente do de Pierre Lévy) e de seu apontamento a respeito da formação de comunidades que buscam construir, coletivamente, o conhecimento.

Além disso, tais novas formas narrativas também requerem esforços físicos não usuais de seus usuários, além de todo malabarismo mental individual e coletivo. Ao se apropriarem das possibilidades de composição do espaço digital, assumindo seu caráter experimental, tais narrativas exigem aquilo que Aarseth chama de esforços não triviais – requisitos para a fruição de suas narrativas ergódicas. O leitor deve romper com a ordem linear de leitura – que, no ocidente, se realiza da esquerda para a direita, de cima para baixo, de página em página – sendo necessário que role barras de rolagem no sentido vertical, horizontal e diagonal. Deve-se ir e voltar na página, ou de página em página, a fim de se obter uma Figura do todo. **O diário de Virgínia** coloca-se como um exemplo de narrativa que exige esse esforço: o leitor deve seguir a tela, arrastando seu cursor para acompanhar a protagonista cavar um buraco, ou descer de montanha russa, ou ainda atravessar um bosque.

Assim, podemos já delimitar algumas características dessas narrativas inter-híbridas, a saber:

- 1) Apresentam diferentes graus e modalidades de interatividade, que pode ir da escolha de qual caminho tomar no fio narrativo quanto a controlar um personagem em um jogo. Entretanto, a interatividade é limitada aos caminhos pré-determinados pelo autor, como tipifica Douglas (2003);
- 2) Estariam abertas à participação, contando com sugestões da audiência, a qual se organiza em comunidades (online ou offline) de discussão para sugerir rumos à narrativa ou, ainda, criar teorias a respeito da mitologia desta. Essa última possibilidade se dá por se tratar de obras abertas – num sentido mais amplo – com significantes truncados, cujos significados devem ser preenchidos pelo leitor.
- 3) Apresentam características hipertextuais, podendo ser ou não digitais, mas, sendo hipertextuais, como lembra Landow (1997), se realizam melhor no ambiente eletrônico;
- 4) E, por fim, apresentam uma convergência de convenções de diferentes mídias, artes e gêneros narrativos.

Neste último aspecto enumerado, tais narrativas são marcadas pela intermedialidade. As relações entre artes, como pontua Walter Moser (2006), comportaria sempre questões intermediáticas, mesmo quando não explicitadas – embora o contrário não se verifique, já que afirma que as relações entre mídias podem se articular sem que as artes estejam aí implicadas. Muser ressalta ainda o papel do advento das tecnologias digitais como um catalisador nas relações entre mídias. Afirma o estudioso que

Por volta do final do século XIX e ao longo de todo o século XX, novas mídias se desenvolveram e se impuseram como mídias de massa: fotografia, fonógrafo, telefone, rádio, cinema, televisão, vídeo, para mencionar apenas as mais conhecidas e que fazem parte constitutiva de nosso cotidiano (Lebenswelt). A informática e a tecnologia digital lhes permitiram uma difusão ao mesmo tempo ampla e acelerada, favorecendo a interação entre essas mídias. (MOSER, 2006, p.54).

O conceito de intermedialidade cobriria a imprecisão que termos como “Estudos Interartes” encerram. Ele fora cunhado pelo teórico comparativista alemão Klaus Clüver (2006) com a finalidade de abranger toda a tradição dos estudos comparados entre artes, assim como também daria conta das relações entre diversas mídias.

Clüver (2006) tece as seguintes considerações sobre os estudos intermediáticos:

A combinação de “artes e mídias”, com a qual já nos deparamos, bem como o termo “intermedialidade”, já corrente no âmbito científico alemão, sugere a

escolha deste ou de outro nome bem semelhante para o uso internacional. Intermidialidade diz respeito não só àquilo que nós designamos ainda amplamente como “artes” (Música, Literatura, Dança, Pintura e demais Artes Plásticas, Arquitetura, bem como formas mistas, como Ópera, Teatro e Cinema), mas também às “mídias” e seus textos, já costumeiramente assim designadas na maioria das línguas e culturas ocidentais. (CLÜVER, 2006. P. 18).

Diante da possibilidade do uso de termos com finalidades parecidas, como intertexto, por exemplo, Cluver ressalta ainda que as artes podem ser entendidas como estruturas sógnicas, geralmente complexas, o que permite vê-las como texto (independente do sistema sógnico através do qual se realizem). Ele ressalta que, de uma perspectiva semiótica, levantou-se a objeção a essa ampliação do conceito de texto, uma vez que ela leva à já aludida supervalorização do modelo linguístico, mencionada em nossa introdução e em nosso primeiro capítulo. Para ele, no entanto, tratar-se-ia de uma questão de hábito, e a “a palavra ‘texto’, na aplicação intertextual, rapidamente se torna um conceito neutro.” (CLÜVER, 2006, p. 15). Clüser também ressalta que, sendo a recepção um ato de constituição textual, e que dois observadores nunca veem exatamente a mesma Figura, o caso se torna ainda mais complexo diante de tarefas performativas e manipulativas. Afirma que “o leitor nunca vai produzir o mesmo texto” (CLÜVER, 2006, p. 16), e que algo semelhante ocorreria.

Já sobre os estudos interartes, Cluser faz a seguinte afirmação:

Minhas observações sobre intertextualidade e intermidialidade devem ter indicado, entre outras coisas, que um texto isolado – seja lá em que mídia ou sistema sógnico – pode representar um rico objeto de pesquisa para os Estudos Interartes, da mesma forma que um texto literário isolado, considerando suas implicações intertextuais, já se oferece ao comparativista, frequentemente, como objeto de pesquisa promissor. Contudo, na maioria das vezes, tais estudos se ocupam de mais de um texto e tratam de formas de relação entre textos isolados, entre um texto e classes textuais (por exemplo, gêneros), ou entre classes textuais em diversas mídias. O leque dos Estudos Interartes parte dos estudos de fontes, passa por questões de periodicidade, problemas de gênero e transformações temáticas, até alcançar todas as formas possíveis de imitação que ocorrem através das fronteiras entre mídias (em formas e técnicas estruturais, tendências estilísticas, e outras mais). (CLÜVER, 2006, p. 16).

Para ele, os estudos interartes sempre tratariam de relações transmidiáticas nos objetos de pesquisa. Por fim, o pesquisador aponta que, em alemão, os estudos intermediáticos dariam conta de formas mistas, estudando formas de expressão e comunicação que haveriam se institucionalizado isoladamente, cada qual com disciplinas específicas a elas dedicadas, com métodos específicos que consideram seus materiais e funções social e cultural. Assim, a

intermedialidade cobriria três formas possíveis de relação: i) relações entre mídias em geral; ii) transposições de uma mídia para a outra e iii) união ou fusão de mídias – caso em que Cluser encaixa obras multimídia ou *mixed media*, que combinam diferentes mídias em sua composição.

A mistura e a hibridização de artes também são abordadas por Julio Plaza. Em **Arte e interatividade**, o argentino aponta uma expansão no conceito de arte ao decorrer do século XX, ao qual se soma

um deslocamento das funções instauradoras (a poética do artista) para as funções de sensibilidade receptora (estética), o que produz no meio artístico uma grande confusão conceitual caracterizada, ainda, pela mistura e hibridização de gêneros, poéticas e atitudes artísticas. (PLAZA, 2003, p. 9).

Plaza tipifica, neste texto, três graus de abertura à interatividade. A de primeiro grau liga-se ao ato de completar as lacunas do texto, de modo a se relacionar à concepção de Umberto Eco de obra aberta, num exercício de recepção e interpretação. Já a abertura de segundo grau, com a qual alguns neoconcretos se identificariam mais, caracterizar-se-ia por ser uma “arte de participação”, sem se identificar com o que Plaza chama de caráter ambíguo da inovação.

Já a abertura de terceiro grau se promoveria através dos avanços tecnológicos. Como pontua Plaza, citando Jurgen Claus, “a arte eletrônico-tecnológica e midiática constitui uma nova etapa qualitativa, comparável àquela da introdução da tela na pintura, em todas as suas incidências econômicas, sociais e criativas” (PLAZA, 2003, p. 16). Plaza pontua que os artistas tecnológicos teriam uma preocupação maior com os processos criativos e com a exploração estética do que em apresentar uma obra acabada, havendo um interesse pela obra inovadora e “aberta”. Nesse contexto, “as noções de interação, interatividade e multisensorialidade interseccionam-se e retroalimentam as relações entre arte e tecnologia” (PLAZA, 2003, p. 17), frisa. Nesse contexto, a interatividade, compreendida como uma relação recíproca entre usuários e interfaces computacionais inteligentes, suscitada pelo artista, permitiria uma comunicação criadora, a qual estaria fundamentada nos princípios da sinergia, da colaboração construtiva, crítica e inovadora (PLAZA, 2003). Para o autor, o conceito de interatividade, tal qual inicialmente idealizado por Ivan Sutherland em 1962, tomara uma forma cultural mais definitiva com o surgimento das artes de telepresença e das redes telemáticas, durante a década de 1980. Plaza destaca ainda que a interatividade torna-se, no contexto da terceira abertura, um intermediário essencial, não passivo, com papel transformador.

Nesse ponto, Plaza ressalta que noções ligadas à arte, à recepção, à reprodutibilidade e, até mesmo, ao que se entende como artista, autor e poética encontram-se, em suas próprias palavras, revolucionarizados. Nesse contexto, aponta Plaza, “o destinatário potencial torna-se coautor, e as obras tornam-se um campo aberto a múltiplas possibilidades e suscetível a desenvolvimentos imprevistos numa coprodução de sentidos” (PLAZA, 2003, p. 20). O pesquisador aponta que, a partir deste ponto, nasceria a inteligência coletiva. Sua concepção encontra-se em consonância com o que é advogado por outros pesquisadores do assunto, como no caso das considerações de Jenkins (2009).

Assim, no hipertexto (cujas concepções para Plaza apresentamos na subseção 2.3), o leitor é um pouco também escritor, pois, como afirma Plaza (2003, p.24), “ao navegar no sistema, vai estabelecendo elos e delineando um tipo de leitura”. Entretanto, mesmo assim, ressalta o autor que a navegação interativa ainda não seria, por si só, uma escrita, já que afirma ser toda leitura uma reescrita interna do texto lido. Para ele, mesmo em suportes estáveis, leitura e escrita não podem ser separadas, pois “entre a apreensão do sentido e a criação, na escrita, interpõem-se a capacidade e a competência com a linguagem” (PLAZA, 2003, p. 25).

Plaza, por fim, aponta que, neste contexto de arte telemática e interatividade, as relações entre leitores e autores, e destes com a obra, estariam, de fato, sofrendo alterações. Citando Couchot, o autor afirma que

num processo dialógico ou de troca interativa, o estatuto da obra, do autor e do espectador sofrem fortes alterações. Na metáfora geométrica ou no triângulo delimitado pela obra, o autor e o espectador vêem a sua geometria questionada, pois **esse triângulo pode se tornar um círculo onde os três elementos não ocupam posições definidas e estanques, mas trocam constantemente estas posições, cruzam-se, opõem-se e se contaminam.** (PLAZA, 2003, p. 26, grifo nosso).

As considerações de Plaza, datadas do fim do século XX, sinalizam já, naquela época, uma mudança em curso nas relações entre os elementos existentes na tríade autor – leitor – obra que, em nosso entendimento, culmina com a intensificação do acesso aos meios digitais, às tecnologias digitais e à internet. Tratava-se de uma mudança em curso desde as vanguardas artísticas do século XX, que foi potencializada pelas novas tecnologias. Entendemos que narrativas que se encaixem nos moldes de nossa definição de inter-híbridas, tais como **Homestuck** e **O diário de Virgínia**, contemplem tanto a questão da interatividade quanto a condição de intermedialidade acima apontadas.

Assim, teríamos um exemplo dos possíveis efeitos das novas tecnologias em um nível material, com obras que apresentem tais características. Entretanto, estaríamos lidando com uma tríade: obra, autor e leitor. Como apontado por Plaza (2003), o leitor passa à condição de coautor neste novo contexto. As relações entre autor e audiência, no contexto dessas novas tecnologias, também se encontram dinamizadas.

Assim, encerramos a primeira metade de nossa tese, mais focada no aspecto formal das obras neste contexto. Passamos, agora, a nos debruçar em outro ponto deste tripé: o leitor.

## 6 O LEITOR ENQUANTO ITERATOR: NOVOS PAPÉIS E NOVAS POSTURAS

Ao longo da primeira parte de nossa tese, pudemos nos debruçar sobre os impactos que as novas tecnologias teriam no aspecto formal das obras. Vimos como, com as múltiplas possibilidades dispostas pelas tecnologias digitais, as fronteiras entre gêneros narrativos, mídias e artes estariam cada vez mais fluidas, o que favoreceria o surgimento de obras híbridas. Pudemos ver o impacto que tais mudanças estariam tendo no campo das artes e de seus estudos em geral, com destaque para os estudos da intermedialidade, das teorias do hipertexto e da ficção interativa e eletrônica. Vimos que há muitas tentativas de tentar entender tais obras e fizemos também nossa proposta de leitura, apontando possíveis características que tais narrativas inter-híbridas teriam em comum, ilustrando-as com as análises de **Homestuck** e **O Diário de Virgínia**.

Agora, neste segundo momento em nossa tese, após tanto refletir sobre os impactos do advento das tecnologias digitais sobre as obras, iremos nos voltar para os outros dois envolvidos no processo de produção e recepção: o autor e o leitor. Entretanto, nosso foco, neste capítulo, recairá sobre o leitor, aquele sem o qual a obra não se realiza. Até o presente ponto, pudemos ter uma ideia de qual seria seu papel diante das novas tecnologias e percebemos também que suas características e papéis se modificaram ao longo do tempo, em diferentes momentos históricos e diante dos diferentes suportes de leitura. Vimos, partindo dos princípios da interatividade e da participação, que seu papel em relação à concepção e execução de obras ficcionais alterou-se com o tempo, chegando ao ponto em que, empoderado pelas novas possibilidades, ele clama por uma maior participação, como nos lembra Jenkins (2009). De acordo com Bolter (1991), “o computador liberta o escritor do agora gasto artifício da escrita linear, mas o preço dessa nova liberdade para o escritor é que ele deve permitir que o leitor interfira no espaço da escrita” (BOLTER, 1991, p. 146, tradução nossa)<sup>70</sup>. Mesmo que a ideia de que toda escrita em ambiente hipertextual seja não linear – ideia essa posta em dúvida por Douglas (2003) anos mais tarde – o recado de Bolter é claro: o leitor tem um novo papel no cenário das tecnologias digitais – papel esse também prenunciado por Plaza (2003), por exemplo. No capítulo seguinte, pudemos vislumbrar uma proposta de entendimento de um novo gênero narrativo – lembrando que novas tecnologias implicam o surgimento de novos gêneros. Entretanto, não há leitura sem o leitor.

---

<sup>70</sup> Texto original em inglês: “The computer frees the writer from the now tired artifice of linear writing, but the price of this new freedom for the writer is that the writer must allow the reader to intervene in the writing space.”

Assim, essa figura, que sempre ficava num plano ideal e em postura não reativa diante da concepção de obras ficcionais, cada vez mais desponta como uma figura relevante no ciclo de vida de uma narrativa. Diante de objetos tão múltiplos quanto às narrativas híbridas concebidas e fruídas no ciberespaço, o leitor pode ser chamado de vários nomes. A palavra leitor, em si, pressupõe aquele que lê – ou seja, aquele que decodifica signos linguísticos em uma página, a partir de um sistema linguístico, sintaxe e significados compartilhados entre si e o autor. A palavra ler, devemos ressaltar, tem sua origem no latim *lego, is, legi, lectum, legere*, com o significado de “captar com os olhos” ou, ainda, “ler em voz alta”. Sendo assim, refere-se, em sua origem, tanto a uma ação fisiológica, em que os olhos são os principais agentes, quanto ao ato de se proclamar – ou seja, refere-se também à produção e materialização sonora daquilo que se capta. Devemos lembrar que, a princípio, era usual a leitura em voz alta. Assim, o leitor é aquele que desempenha as duas funções: a de captar e a de declamar. Entretanto, devemos lembrar que, no caso das artes, os significados são compartilhados até certo ponto. Os espaços em branco, as lacunas, as sarjetas, os significantes truncados são o espaço onde a construção dos sentidos denotativos do texto (em seu sentido amplo) se dá.

Assim como Clüver (2006) acusa a redução de tudo a textos de acabar contribuindo para o logocentrismo que perpassa a cultura ocidental (e do qual a crítica literária não está isenta), pode ser que tratar as audiências simplesmente como leitoras também o faça. No caso de obras literárias que se valem puramente da palavra para sua concepção, a nomenclatura seria válida. Mesmo assim, ignora-se que palavras (e letras) também são imagens, e que a escrita evolui da Figura, como lembra Campos: “a própria escrita surgiu a partir de uma lenta transformação de imagens imitativas do real em signos.” (CAMPOS, 2015, p. 10). Entretanto, há autores que sugerem outras maneiras de se referir às audiências, dependendo da natureza da obra.

Para obras interativas, há a possibilidade de chamá-los de interatores. O interator surge das proposições de Murray (2003) e Jenkins (2009). Sua concepção liga-o diretamente aos jogos eletrônicos, o que não é incorreto: o interator *joga* a narrativa que acompanha, como um ator que interage com a história. Narrativas eletrônicas têm muito de jogo, sendo a diferença entre estas e os jogos digitais, como pontua Hayles (2008), a intenção que elas possuem. Bolter (1991) também ressaltar que a experiência de leitura em mídia eletrônica permanece como um jogo, de qualquer forma. Logo, nada mais natural do que tratar os leitores como jogadores, tendo em vista que tomarão decisões que constroem diferentes leituras, desvelando novas histórias a cada leitura e diferentes maneiras de desenrolar o fio narrativo de leitor para leitor.

Bolter (1991) ainda nos lembra que, ao sacrificar as páginas lineares, o livro se abre a múltiplas leituras, e seus leitores / jogadores tornam-se detetives literários.

Não que o decifrar e preencher as lacunas do texto não faça parte da leitura “analógica” – ela, para Plaza (2003), caracterizaria a primeira abertura de primeiro grau em uma obra de arte – nem que o leitor em mídias tradicionais não possua um papel determinante no processo. Entretanto, aumentados os níveis e aberturas de interação possíveis, bem como mediante a possibilidade de real participação do leitor na obra, torna-se, de fato, o leitor um interator. Tais obras hipertextuais estariam mais abertas a múltiplas leituras, já previstas em Bolter (1991) e reforçadas por Murray (2003). Tais múltiplas leituras desvelariam múltiplas formas, caracterizando o que a estudiosa chama de narrativas caleidoscópicas. Aponta ela que

assim como precisamos definir novas convenções narrativas para entrar no mundo imersivo e para exercer agência dentro dele, também necessitamos de um novo conjunto de convenções para lidar com a multiplicidade (MURRAY, 2003, p. 154).

A respeito do papel do interator, ela pontua que, idealmente, qualquer objeto numa narrativa deveria proporcionar a ele uma “sensação de agência tão clara e uma conexão com o mundo imersivo tão direta” (MURRAY, 2003, p. 143) quanto as sentidas ao se jogar um jogo em um fliperama, por exemplo. Ainda ressalta a autora que, nos meios digitais, a autoria é procedimental, ou seja: refere-se a escrever as regras que serão seguidas pelos interatores, criando um mundo de possibilidades narrativas. Esse seria exatamente o papel de Hussie em **Homestuck**: a criação de um mundo a ser explorado fisicamente, com a movimentação dos personagens em tela, e no nível mental, ao se propor diversas leituras para a obra labiríntica do autor.

Neste capítulo, nossa proposta é entender os impactos físicos que a leitura em tela pode acarretar. Discutiremos as diferenças entre a leitura no papel e a leitura em tela, apoiando-nos em considerações encontradas na literatura a respeito. Em seguida, exemplificaremos como a leitura em tela se realiza em obras inter-híbridas, de modo a nos basear em exemplos de *lexias* de **Homestuck** e **O Diário de Virgínia**.

## 6.1 HYPER READING VERSUS CLOSE READING: LENDO EM MÍDIAS ANALÓGICAS E LENDO EM MÍDIAS DIGITAIS

Juntamente com a invenção da escrita (atrelada aos diversos suportes pela qual passou até chegar à tela), vem a invenção da leitura. Paul Zumthor (2016) a descreve como um ato neutro, que consiste na “decodificação de um grafismo, tendo em vista a coleta de uma informação” (ZUMTHOR, 2016, p. 28). Antes mesmo que possamos tecer quaisquer críticas à concepção de Zumthor, ele mesmo continua:

em certos casos (...) a leitura deixa de ser unicamente decodificação e informação. Somam-se a isto e, em casos extremos, em substituição, elementos não informativos, que têm a prioridade de propiciar um prazer, o qual emana de um laço pessoal estabelecido entre o leitor que lê e o texto como tal. (ZUMTHOR, 2016, p. 28).

Porém, Zumthor não exclui que a leitura seja um ato físico – tanto que a proposta de sua obra é justamente a de se pensar a questão da performance junto à recepção, já que entende que “recorrer à noção de performance implica então a necessidade de reintroduzir a consideração do corpo no estudo da obra” (ZUMTHOR, 2016, p. 41).

A leitura, metaforicamente, pode ser entendida como uma viagem, na qual o leitor seria o viajante. Essa metáfora é defendida por Alberto Mangel em **O leitor como metáfora** (2017). Ele baseia suas constatações no fato de que a linguagem recorre a metáforas para explicar experiências abstratas, a fim de se criar um espaço mais amplo de sentido. Como ressalta, “por meio de metáforas, experiências num campo são iluminadas por experiências em outro” (MANGEL, 2017, loc 48). Para o argentino, a leitura pode ser, assim, um tipo de reconhecimento do mundo. O livro, em sua visão, pode ter várias funções, que vão de repositórios de memória e arquivo à representação de conceitos mais abstratos, como o de felicidade. Ele ressalta que entende o livro, neste sentido, em suas diversas encarnações – ou, em termos mais concretos, suportes – indo das placas de barro às páginas eletrônicas. As qualidades e características nele vistas transcendem o meio escolhido, focando, assim, em sua função, acima de tudo. Ressalta também haver uma função ritualística na linguagem, uma vez que o verbo é colocado como agente criador de realidades em diversos contextos religiosos – como, por exemplo, no caso do Cristianismo. Assim, explicita sua metáfora: “viver, então, é viajar através do livro do mundo; e ler, abrindo caminho através das páginas de um livro, é viver, viajar pelo próprio mundo” (MANGEL, 2017, loc. 171).

Mangel também entende, pensando em termos de temporalidade, que a comunicação oral existe quase que exclusivamente no tempo do ouvinte. Em contrapartida, o texto escrito ocuparia toda extensão do tempo de seu leitor: ele se estende para o passado, nas páginas já lidas, e para o futuro, representado pelas páginas que ainda virão, o que possibilitaria a visualização do caminho percorrido. Tal possibilidade do suporte livro – a de se ter uma clara ideia do caminho percorrido, como uma metáfora para o tempo – também se aplicaria ao caso dos quadrinhos, principalmente a ideia de solidariedade icônica de Groensteen (2015). Vê-se, numa mesma lâmina, passado, presente e futuro da narrativa, organizados sequencialmente em quadros dispostos na página, os quais, juntos, formam um todo coerente.

Para Mangel, ler, tal qual viajar, seria uma tarefa ativa – ao passo que ouvir seria passiva, a seu ver. Apesar de sermos viajantes enquanto leitores, não seríamos pioneiros, uma vez que o caminho trilhado já fora desbravado antes por outros leitores. Explica: “o caminho que seguimos já foi trilhado antes, e os mapas do país já foram traçados (mesmo que, em tempos de hipertexto, em certos casos os mapas possam ser modificados pelo leitor)” (MANGEL, 2017, loc. 375). O autor ressalta ainda que a leitura permitiria que se vivenciem as instituições como fatos, e que se transforme o movimento pela experiência, numa “travessia reconhecível do texto” (MANGEL, 2017, p. 396).

Mangel também ressalta um caráter social da leitura: afirma que sentimos desconforto ao lermos sozinhos e que teríamos o desejo de ler de forma “interconectada”, compartilhando nossos comentários em tela. Essa ideia vai de encontro ao que a professora Marcel Proust, em seu ensaio **Sobre a leitura** (PROUST, 2003). Nesse texto, o escritor francês evoca as lembranças suscitadas por suas leituras de férias enquanto criança de um lugar idílico de calma e de experiência individual, em um lugar isolado (uma “campânula de vidro” sobre um poltrona da qual não conseguia se levantar), longe do que chama de “contatos vulgares” do exterior. Por outro lado, corrobora proposições como as de Jenkins (2009) e Lévy (1999) (ou até mesmo as de McLuhan (2016)) de que buscaríamos nos juntar em comunidades de conhecimento interconectadas por redes. Isso não quer dizer que a visão de Mangel seja totalmente positiva em relação a essas redes. Segundo ele,

não precisamos viajar em direção a nada porque tudo aparece de repente, não precisamos registrar nada na memória porque nossas memórias eletrônicas realizam essa tarefa por nós, não precisamos explorar e garimpar volumes intermináveis porque mecanismos de busca encontram os tesouros. (MANGEL, 2017, loc. 724).

Ele ainda entende que a leitura em tela não encorajaria sessões prolongadas de um único texto, sendo sim um convite a “lambiscar pequenos fragmentos” (MANGEL, 2017, loc. 1365).

Mangel ainda tece considerações sobre a leitura como um alheamento do mundo, discutindo a ideia do leitor na torre de marfim. Esse local, antes ligado à reclusão de intelectuais, não seria mais utilizado somente no sentido de um refúgio, mas também de um esconderijo do mundo. Ressalta que, na visão do grande público, a torre de marfim serviria como uma oposição à vida nas ruas abaixo dela, sendo o intelectual ali escondido visto como um esnobe inimigo do povo. Assim, coloca-se essa torre como um espaço de melancolia.

Na terceira parte da obra, Mangel ressalta a figura do leitor como inventor do mundo. Neste ponto, o autor discute o pacto firmado entre escritor e leitor ao se terminar a leitura de um livro – pacto esse que seria baseado no “autoengano e fingimento, no qual são estabelecidos limites ao ceticismo desdenhoso e à confiança incondicional, definindo o que Umberto Eco chamou de ‘os limites da interpretação’” (MANGEL, 2017, loc. 1435). Haveria, assim, entre leitores e autores, um laço duplo: de um lado, o desejo de que o que ali foi relatado fosse verdadeiro, e, de outro, a crença de que aquilo não é. Entretanto, ressalta que, para alguns leitores, aquele mundo ali relatado adquiriria tamanha vivacidade, que suplantaria o mundo dos sentidos racionais. Essa ideia vai ao encontro da antiga noção de verossimilhança encontrada em Platão e Aristóteles – ou seja, crê-se que aquele universo ficcional ali apresentado é verdadeiro dentro de seus limites – e da suspensão da descrença, de Samuel Taylor Coleridge. De qualquer modo, Mangel, alinhando-se a essa tradição de peso, lembra-nos de algo: a leitura – ou, mais amplamente, a ficção – move paixões. Mangel fala do que chama de “louco dos livros”: o “leitor onívoro que confunde acúmulo de livros com aquisição de conhecimento, e que termina convencido de que os eventos narrados entre uma capa e outra são eventos do mundo real” (MANGEL, 2017, loc. 1465) – o que nos remonta a figuras ficcionais, como Dom Quixote, que enfrenta moinhos convencido de que vivia na realidade dos romances de cavalaria que consumia, ou ainda Emma Bováry, que se torna adúltera na esperança de viver um amor idêntico ao que lia em seus folhetins.

A leitura, entretanto, não se realiza somente em um nível abstrato: ela envolve estruturas fisiológicas bastante palpáveis e teve um papel fundamental na evolução de nosso aparato cerebral tal qual ele é hoje. Maryanne Wolf, em **Proust and the squid** (WOLF, 2007), abre suas reflexões sobre os efeitos da leitura em nossa plasticidade cerebral com uma provocação: nunca fomos feitos para ler. Entretanto, uma vez que inventamos a leitura, teríamos, assim, alterado a maneira como nosso cérebro se organiza e, conseqüentemente, a

maneira como pensamos. Por sua vez, essas mudanças teriam sido as responsáveis pela alteração na evolução intelectual de nossa espécie. Como pontua,

Ler é uma das mais notáveis invenções da história; a habilidade de gravar a História é uma de suas consequências. A invenção de nossos ancestrais somente pode vir à tona por causa da habilidade extraordinária do cérebro humano de fazer novas conexões em suas estruturas já existentes, um processo tornado possível pela habilidade do cérebro de ser moldado pela experiência. Essa plasticidade intrínseca a estrutura do cérebro forma a base para muito do que somos, e de quem podemos nos tornar (WOLF, 2007, p. 24, tradução nossa)<sup>71</sup>.

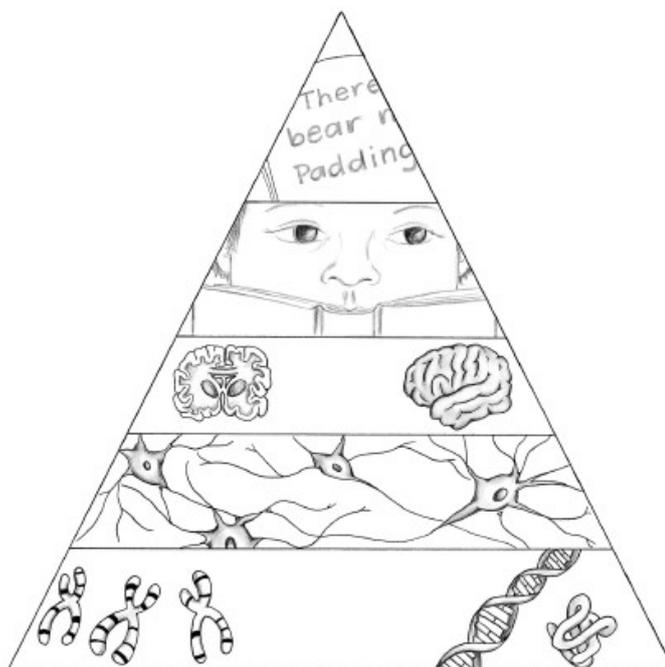
Assim, só aprendemos a ler devido à plasticidade do cérebro e, uma vez que se comece a ler, o cérebro está para sempre mudado. Wolf ilustra o impacto desta habilidade com o exemplo das diferenças entre os cérebros de uma pessoa que aprendeu a ler em chinês, com ideogramas, e outra que aprendeu a ler em inglês, que são tanto fisiológicas quanto psicológicas. Segundo a pesquisadora, especialista na questão da dislexia, até mesmo as conexões neurais diferem-se de maneiras significativas. Quando uma pessoa que aprendeu a ler em chinês aprende a leitura em língua inglesa, seus neurônios tentarão seguir os caminhos usados pela leitura em ideogramas – e não os que a leitura alfabética requereria. Assim, grande parte do que pensamos e das associações que fazemos é gerada a partir do que lemos.

Wolf descreve, ainda, quais seriam os processos fisiológicos pelos quais passamos ao nos preparar para a leitura: planejamento da leitura, resposta do sistema visual aos formatos de letras, palavras e sintagmas comuns ao sistema linguístico utilizado, os quais juntamos em nossos cérebros, formando palavras, sons. Há uma série de processos mentais e cognitivos envolvidos no processo da leitura: atenção, memória visual e auditiva, além de processos linguísticos, como a atribuição dos significados corretos de cada palavra no contexto. A tudo isso, somam-se as inferências e hipóteses construídas sobre um texto, geradas ao se ligarem as informações conceituais e linguísticas, baseadas em nosso conhecimento de mundo e engajamento na leitura. Wolf apresenta o que chama de “pirâmide da leitura” para exemplificar tal processo:

---

<sup>71</sup> Texto original em inglês: “Reading is one of the single most remarkable inventions in history; the ability to record history is one of its consequences. Our ancestors’ invention could come about only because of the human brain’s extraordinary ability to make new connections among its existing structures, a process made possible by the brain’s ability to be shaped by experience. This plasticity at the heart of the brain’s design forms the basis for much of who we are, and who we might become.

Figura 26 – A pirâmide da leitura de Maryanne Wolf



Fonte: WOLF, Maryanne. **Proust and the squid** – the story and science of the reading brain. Kindle Edition. New York: Harper perennial, 2007. p. 36.

Wolf destaca também o papel das células oculares no processo de leitura. De acordo com ela, a capacidade dessas células de reciclar circuitos visuais já existentes torna a leitura um processo possível. Essas células possuiriam a capacidade de se tornar altamente especializadas e específicas e de também formar novos circuitos a partir daqueles já existentes. Por fim, aponta que

a combinação de diversas habilidades inatas – para adaptação, para especialização e para fazer novas conexões – permitiram nosso cérebro a fazer novos caminhos entre a área visual e aquelas áreas que servem aos processos linguísticos e cognitivos que são essenciais para a linguagem escrita.” (WOLF, 2007, p. 37, tradução nossa)<sup>72</sup>.

Todos esses processos são incorporados em um terceiro: a capacidade dos neurônios de tornar tudo virtualmente automático, graças à organização retinotópica, à

<sup>72</sup> Texto original em inglês: “the combination of several innate capacities – for adaptation, for specialization, and for making new connections – allowed our brain to make new pathways between visual areas and those areas serving the cognitive and linguistic processes that are essential to written language.”

capacidade de reconhecimento de objetos e à nossa habilidade de representar padrões altamente aprendidos de informação em nossas regiões especializadas. Essa habilidade, porém, desenvolve-se após a exposição de centenas (às vezes milhares, em casos específicos, como no caso de crianças com dislexia) de exposições a letras e palavras. O processo que ocorre desde a primeira vez que somos expostos a palavras até quando nos tornamos leitores habilidosos, ressalta Wolf, forneceria aos cientistas a oportunidade única de observar o desenvolvimento ordenado de um processo cognitivo.

O processo de leitura, reitera Wolf, reflete mais do que a habilidade do cérebro de ir além do *design* inicial de suas estruturas: ele reflete também a habilidade do leitor de ir além do que é dado pelo texto e pelo autor. Assim, conectamos o que lemos a experiências próprias, criando, assim, associações – e, claro, construindo *links* e relações de intertextualidade. Wolf afirma que ler é um processo circular, em termos de intelecto e neurônios, enriquecido pelas indireções imprevisíveis das inferências e pensamentos dos leitores e pela mensagem direta mandada do texto para os olhos (WOLF, 2007, p. 40).

Em **The pleasures of reading in the age of distraction** (2011), Alan Jacob tece reflexões menos físicas sobre o processo de leitura, indo mais para o lado do que nos motivaria a querer ler. Ele destaca que a leitura envolve o processo fisiológico, começando com os movimentos da retina, que recebe os fótons refletidos da página escrita e os decodifica – seguindo os passos descritos acima por Wolf (2007). Entretanto, destaca Jacob, lemos basicamente por dois motivos: por prazer ou para acumular conhecimentos através do estudo. E, dependendo da finalidade do processo de leitura, adotamos posturas físicas e atitudes mentais diferentes. Afirma Jacob que, “quando lemos por prazer, não tomamos, nem devemos, tomar notas: alegrar-se é nossa única ambição” (JACOB, 2011, p. 98, tradução nossa)<sup>73</sup>. Em contrapartida, ao se ler com o objetivo de obter informações, ressalta o autor, é mandatório que tomemos notas. Todavia, quando a leitura tem por finalidade compreender algo, as notas são opcionais.

Jacob concentra grande parte de suas notas ao discutir as diferenças entre a leitura em tela e a leitura em suportes escritos. Em suas discussões, chega às considerações de Nicholas Carr e às de Katherine Hayles.

Nicholas Carr, em **A Geração Superficial**, aponta para possíveis mudanças advindas do hábito de leitura em telas, afirmando que esta modalidade cresce cada vez mais e

---

<sup>73</sup> Texto original em inglês: “When we read for pleasure we don’t, or shouldn’t, take notes: being rapt is then our only ambition”.

diariamente, mudando a maneira como pensamos, de modo a tornar as pessoas mais desatentas e menos dispostas a ler textos impressos. Como ele mesmo afirma: “As dádivas são reais. Mas elas têm um preço. [...] E o que a net parece estar fazendo é desbastar a minha capacidade de concentração e contemplação” (CARR, 2011, p.19). De fato, grande parte da empolgação que se via com as possibilidades da literatura em meio eletrônico nos anos 1990 começa a dar lugar a uma descrença acerca das virtudes e vantagens que ela traria. Sérgio Ferreira (2013) reflete que as narrativas virtuais acabariam contribuindo para a formação de leitores mais preocupados com uma visão geral e não aprofundada do texto, lembrando estudos que apontariam para o fato de que, muitas vezes, as pessoas que liam em mídias eletrônicas acabavam por reter menos informações e detalhes dos textos do que aqueles que os leram impressos.

Naomi S. Baron, em **Words onscreen** (2015), comenta também a respeito dessa preguiça que muitos membros nas novas gerações teriam quanto à leitura. No segundo capítulo de sua obra, ela cita um estudo do Citation Project, o qual analisou as referências utilizadas por estudantes universitários estadunidenses em seus trabalhos acadêmicos. De acordo com os dados citados por Baron, a grande parte das citações utilizadas apareciam nas primeiras três páginas dos textos consultados. Ela ressalta que, obviamente, tais textos de referências eram bem mais longos do que três páginas. Baron, que é professora universitária, também conta uma anedota a respeito da disponibilização de textos em formato pdf para seus alunos nos cursos por ela ministrados. Ela menciona que, certa vez, disponibilizara um texto que tinha sido escaneado para seus alunos. Ao se escanear textos, o computador os decodifica como sendo imagens, e não textos – logo, buscas de palavras no documento em formato pdf não funcionam neste caso em particular. Diante disso, um de seus alunos lhe perguntou se ela não havia disponibilizado a cópia errada do texto, para então ela descobrir uma prática comum entre os discentes: a de pescar citações importantes nas obras através das ferramentas de busca de palavras. Assim, com essa curadoria acadêmica, esses alunos leriam somente o mais relevante das obras indicadas nas bibliografias de seus cursos – isso quando não recorreriam a ferramentas como o SparkNotes, um site que se dedica a disponibilizar resumos e análises de obras relevantes (e frequentemente pedidas em currículos de escolas e universidades pelo mundo), o que possibilita ao usuário conhecer a obra sem tê-la lido. Baron lembra que, no próprio site, há uma frase que afirma que, muitas vezes, o aluno não entende o livro ou o professor, e teria que ler dezesseis capítulos para o dia seguinte. Ela afirma não ver problemas em guias de estudo, mas que, geralmente, o que ressoa com a clientela do site é a parte do “dezesseis capítulos para o dia seguinte”. O próprio Umberto Eco afirma que “há mais livros neste mundo do que horas que dispomos para tomar conhecimento deles” (ECO, CARRIÈRE, 2010, p. 217) e que somos

profundamente influenciados por obras que nunca lemos, mas sobre as quais sabemos tudo. Neste contexto, destaca Baron que, assim, “o significado de ‘ler’ torna-se cada vez mais ‘encontrar informações’ – e frequentemente se contentar com a primeira coisa que vier a calhar – ao invés de ‘contemplar e entender’” (BARON, 2015, p. 39, tradução nossa)<sup>74</sup>.

A velocidade com que se lê os textos e a prática do *speed reading* também se tornaram populares neste cenário. A prática de se sumarizar textos muito longos, em especial em páginas da internet, também se prova popular, chegando-se ao ponto de haver um neologismo que a definiria: o “tl;dr” – ou “too long, didn’t read”, algo como “longo demais, não li”, em português. O próprio fato de o nome da prática ser conhecido por uma abreviatura diz muito sobre ela. A versão completa seria a expressão “too long, didn’t read”, ou “longo demais; não li”. Geralmente, a sigla aparece ao final de textos longos, introduzindo um resumo do que foi dito. Diante destas constatações, Carr estaria em êxtase.

Não é novidade o receio em relação às novas tecnologias – em especial às do texto – principalmente em uma área tradicional, como nas humanidades e nos estudos literários. Há um pessimismo, um saudosismo e até mesmo resistência quanto àquilo que não seja natural. Podemos encontrar tais elementos na obra de Martin Heidegger (1999), por exemplo, que acredita que as máquinas nos afastariam de nossa essência. Em sua conferência, no que diz respeito à língua técnica e à língua de tradição, o filósofo alemão chega a afirmar que um poema não poderia ser programado. Seguindo essa linha de raciocínio, Vilém Flusser vai um pouco mais adiante ao afirmar que “É como se os códigos escritos estivessem se perdendo, de maneira semelhante ao que aconteceu com os hieróglifos egípcios e aos nós indígenas. No futuro, apenas os historiadores e outros especialistas terão de aprender a ler e a escrever” (FLUSSER, 2010, p. 19-20).

Este trabalho de pesquisa não tem a pretensão de discutir a escrita na tela e o hipertexto a fim de emitir algum juízo de valor – se é melhor ou pior, ou se está, de fato, afastando-nos da essência. Neste momento, ocupamo-nos apenas em analisar esses fenômenos.

Podemos apontar que possíveis soluções já vêm sendo sinalizadas. Por exemplo, Katherine Hayles, em **How we read** (HAYLES, 2012), afirma que, embora ainda se veja o ensino do *close reading* – aquele mesmo ao qual Moretti propõe um contraponto com sua *distant reading* – como a essência dos estudos e do ensino de literatura, o chamado *hyper reading* tornou-se uma necessidade. Este caráter indispensável é verdadeiro, especialmente em

---

<sup>74</sup> Texto original em inglês: “The meaning of ‘reading’ increasingly becomes ‘finding information’ – and settling for the first thing that comes to hand – rather than ‘contemplating and understanding’”.

ambientes virtuais, mesmo que requisitem habilidades e funções cerebrais diferentes daquelas utilizadas na leitura tradicional, impressa. Logo, uma saída seria procurar unir leitura tradicional e *hyper reading*, para que se pudesse tirar o maior proveito de ambas. Hayles também lembra que, muitas vezes, algumas das características do hipertexto acabariam contribuindo para a distração do leitor, tais como o uso indistinto de *links* e a tendência à leitura em formato de F (ou seja, focada nas primeiras linhas da tela, descendente a partir de certo ponto, o que levaria o leitor a não prestar tanta atenção a elementos apresentados no canto inferior direito da tela). Steven Johnson lembra, entretanto, em seu livro com título bastante sugestivo, **O que é ruim é bom para você** (2012), que a distração seria o preço da interatividade. No contexto de uma obra que discute as novas tecnologias e como elas estariam forçando a produção de produtos culturais mais intrincados, essa afirmação também pode ser relacionada aos *videogames* – apesar de o senso comum afirmar que novas tecnologias como a TV e a *internet* estariam nos deixando mais ignorantes. Entretanto, é bastante válida para outras produções que contêm o fator interação em sua composição. Seguindo a tese defendida pelo autor, o público – apesar de estar desorientado no princípio – estaria também apto e ávido por lidar com jogos, programas de TV, filmes e livros cada vez mais complexos, uma vez que explorar narrativas complexas se tornou mais comum. Como afirma Johnson, “a ascensão da internet desafiou nossa mente de três maneiras fundamentais e correlacionadas: por ser participativa, por forçar usuários a aprender novas interfaces e por criar novos canais de interação social” (JOHNSON, 2012, p. 93).

Pode-se argumentar que os leitores que interagem melhor com hipertextos (e com a leitura em tela), dominando o *hyper reading* de Hayles, seriam diferentes daqueles que preferem a leitura tradicional em mídias impressas. Leitores mais jovens, possivelmente, sentem-se mais confortáveis com leituras em tela por terem crescido convivendo com este tipo de leitura. Já leitores de gerações anteriores depararam-se com a leitura em ambiente virtual somente em sua fase adulta. Como afirma Franco, citando Scott McCloud, as novas gerações crescem totalmente à vontade com o uso de mídias digitais (FRANCO, 2013).

Embora seja comum dizer que as gerações mais jovens têm resistência quanto à leitura de obras impressas demasiadamente longas, é notável que o volume de páginas de romances para adolescentes e jovens adultos vêm aumentando apenas nos últimos anos. Um exemplo notório é a série **A Song of Ice and Fire**, da autoria de George R. R. Martin, que conta com vários volumes de mais de 500 páginas cada, no formato de épico medieval, e que tem uma bem-sucedida adaptação para televisão no canal HBO. Muitos desses romances voltados para gerações de pessoas nascidas já habituadas às tecnologias digitais também contam com

adaptações para outras mídias, sejam elas filmes, seriados televisivos ou quadrinhos – como se verifica com séries, como **Hunger Games**, que conta com quatro filmes, ou a pioneira **Harry Potter**. Eventos literários, como a Bienal do Livro do Rio, têm investido em jovens<sup>75</sup> e alcançado recordes de público e vendas<sup>76</sup>. Apesar de a qualidade literária dessas obras poder ser questionada, obviamente, é perceptível estarmos diante de um fenômeno que merece ser estudado mais detalhadamente, a fim de que se possa entender, de fato, qual seria o perfil de tal público. Dentre esses jovens leitores, é também recorrente o consumo de canais no *site Youtube* a respeito de livros, apresentando resenhas de obras lidas, por pessoas autointituladas *booktubers*. Há também perfis e *hashtags* em redes sociais, como o Instagram, dedicados a compartilhar diários de leitura de seus usuários, além das propostas de desafios de leitura temáticos, a serem completados em um mês ou em um ano.

Entretanto, apesar de tudo, o público leitor ainda representa um nicho do mercado. No ano de 2018, redes de livrarias, como a Saraiva, anunciaram o fechamento de algumas lojas, sob o pretexto de se fortalecer o *e-commerce*<sup>77</sup>, uma vez que haveria, no público brasileiro, uma tendência pela predileção a se comprar livros em *sites*, como o da própria Saraiva e o da rede norte-americana Amazon. Além do anúncio feito pela Saraiva, outra grande livraria brasileira, a Cultura, fez, no segundo semestre de 2018, um pedido de recuperação judicial<sup>78</sup>, a fim de normalizar sua situação após um baque sofrido pela redução do mercado editorial nos últimos anos, reflexo da crise econômica pela qual passara o país.

Mesmo que o *e-commerce* e, até mesmo, os *ebooks* tenham tido um papel determinante nos rumos tomados em relação a lojas e edições físicas de livros, devemos lembrar que uma mídia antiga não extingue uma nova. Como coloca Henry Jenkins, os novos meios de comunicação não tomam o espaço dos antigos, mas os transformam (JENKINS, 2009). Além disso, como coloca Janet Murray, em **Hamlet no Holodeck**, “o computador não é inimigo do livro. Ele é o filho da cultura impressa, o resultado de cinco séculos de investigações e invenções organizadas e coletivas que o texto impresso tornou possíveis” (MURRAY, 2003, p. 23). O formato do códex, como ressaltaram diversos autores até aqui abordados, ainda não foi superado. Mesmo as novas tecnologias da leitura – como os leitores digitais, cujo representante

<sup>75</sup>Disponível em: <<http://g1.globo.com/rio-de-janeiro/noticia/2015/09/bienal-do-livro-do-rio-investe-em-jovens-e-reune-estreantes-e-veteranos.html>>. Acesso em 15 de abril de 2016.

<sup>76</sup>Disponível em: <<http://g1.globo.com/rio-de-janeiro/noticia/2015/09/bienal-do-livro-no-rio-bate-recorde-de-publico-e-vendas.html>>. Acesso em 15 de abril de 2016.

<sup>77</sup>Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/economia/crise-no-mercado-editorial-leva-saraiva-a-fechar-20-lojas/>>. Acesso em 28 de novembro de 2018.

<sup>78</sup> Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/economia/endividada-livraria-cultura-pede-recuperacao-judicial/>>. Acesso em 28 de novembro de 2018.

mais famoso é o Kindle, da Amazon – apresentam um formato que emula o do livro analógico: retangular e portátil. Ele simula, ainda, o movimento de passar a página, arrastando o dedo na tela da direita para a esquerda. Até mesmo a animação que acompanha a mudança de telas apresenta uma página virtual sendo virada.

Também é relevante, nesse contexto, a observação de Steven Johnson de que a maioria dos estudos a respeito da leitura não leva em consideração a quantidade de leitura realizada no contexto da internet, e que se estaria lendo menos porque teríamos menos horas disponíveis para o lazer e mais opções disponíveis, não sendo a leitura a única atividade cultural em declínio (JOHNSON, 2012, p. 142-143).

Deve-se lembrar, como aponta Pedro Barbosa (1996), de que a própria escrita já foi alvo de desconfiças no passado, sendo ela também uma tecnologia. Como o autor afirma: “na transição das culturas orais para as culturas escritas, também esta tecnologia rudimentar foi por vezes olhada com suspeição, porquanto parecia solidificar o pensamento vivo da palavra oral (*desumanizá-lo*, como agora se diria), exteriorizando-o numa imobilidade fixista” (BARBOSA, 1996, p. 30, grifo do autor).

Outro que apresenta objeções à desvalorização das mídias analógicas – bem como dos produtos culturais advindos destas – é David Sax. Em **A vingança dos analógicos** (2017), ele afirma que a “lua de mel” com as tecnologias digitais acaba alguma hora e que, “cercados pelo digital, nós agora ansiamos por experiências que sejam táteis e humanocêntricas” (SAX, 2017, p. 17). Ao longo de sua obra, Sax visita casos em que mídias e indústrias consideradas mortas pelo advento das tecnologias digitais ressurgem, como no caso dos jogos de tabuleiro, da fotografia de filme, dos discos de vinil e dos livros. Grande parte desse movimento contra a corrente, entretanto, não vem de saudosistas de velhas gerações que cresceram com essas tecnologias, mas de jovens *millennials*<sup>79</sup> - e, algumas vezes, de pessoas mais jovens ainda. Nascidos imersos na cultura digital, eles a têm como algo dado, e não como a novidade recebida com espanto, desconfiança e dúvidas que muitos dos teóricos aqui visitados apresentam. Para eles, o analógico é a novidade – e não somente o iPhone de última geração. Aliás, argumenta Sax, pode ser que essa tecnologia de última geração seja até mesmo entediante para esses jovens. Assim, volta-se para o analógico em busca do que Sax chama de “experiências mais humanas”. Sax conclui que o analógico procuraria nos conectar uns com os outros de formas mais profundas que as tecnologias digitais.

Ressalta o jornalista que

---

<sup>79</sup> Nome dado à geração nascida entre os anos 1980 e o ano de 1995.

A noção de que bens e ideias não digitais estão se tornando mais valiosos pareceria ir de encontro à narrativa que vem do Vale do Silício e outros centros de startups, mas, na verdade, simplesmente mostra que a evolução tecnológica não é definitiva. Nós podemos abraçar avidamente novas soluções, mas, a longo prazo, elas só se sustentam se realmente oferecerem experiências melhores – e se elas puderem competir com a tecnologia digital em um nível frio e racional. (SAX, 2017, p. 17).

Entretanto, a própria Naomi S. Baron ressalta que há virtudes na leitura em tela. Dentre elas, a autora cita os benefícios ambientais (a velha história do “salve uma árvore, não imprima”), a democratização ao acesso, a conveniência e o custo. Como lembra a autora, quando o serviço do Kindle, em 2007, propôs-se a vender todos os *ebooks* a US\$9,99 – preço que, comparado ao dos livros de capa dura disponíveis no próprio *site* da Amazon, era um atrativo para os leitores-compradores. Recentemente, no Brasil, o projeto de lei 3347/15 foi aprovado pela Comissão de Cultura da Câmara dos Deputados<sup>80</sup>. O projeto prevê que todo leitor teria direito a uma cópia digital, em formato *ebook*, para o consumidor que adquirir uma cópia física de um livro. Há, inclusive, a previsão de uma multa no valor de R\$1500,00 em caso de descumprimento. O projeto foi recebido com desconfiança por profissionais do ramo editorial. Dentre as reclamações, ressaltam que o processo de editoração do livro físico e do livro digital é diferente, tendo as duas edições de uma mesma obra ISBNs distintas e sendo salvas até mesmo em formatos de arquivo diferentes.

A autora também cita iniciativas do governo e universidades americanas em disponibilizar livros digitais para seus estudantes – assim como as reações destes em relação a suas preferências no que diz respeito à leitura em tela. Baron aponta que muitos alunos afirmaram não completar nem metade das leituras passadas em *ebooks* e que preferiam os livros textos tradicionais, impressos. Metade afirmou aprender mais dos livros impressos, enquanto um quarto afirmou não sentir diferença na leitura em diferentes meios adotados. Além disso, a autora cita ainda mais um ponto negativo da leitura em tela: o cansaço visual. Acompanhando as reclamações sobre dores de vista e de cabeça que a leitura em tela ocasionaria, os alunos de um estudo citado pela autora, conduzido com jovens dos EUA, do Japão e da Alemanha, mencionam a falta de foco e a distração como pontos negativos da leitura em tela.

---

<sup>80</sup>Disponível em: <[http://www2.camara.leg.br/camaranoticias/noticias/EDUCACAO-E-CULTURA/565639-CULTURA-APROVA-PROPOSTA-QUE-OBRIGA-FORNECIMENTO-GRATUITO-DA-VERSAO-DIGITAL-DE-LIVRO-ADQUIRIDO-POR-CONSUMIDOR.html?fbclid=IwAR1FuJuK\\_YE2lY7Yup9OyKJCrrCwrFlOpTxl6PYic00mp217YvB65wKoG5E](http://www2.camara.leg.br/camaranoticias/noticias/EDUCACAO-E-CULTURA/565639-CULTURA-APROVA-PROPOSTA-QUE-OBRIGA-FORNECIMENTO-GRATUITO-DA-VERSAO-DIGITAL-DE-LIVRO-ADQUIRIDO-POR-CONSUMIDOR.html?fbclid=IwAR1FuJuK_YE2lY7Yup9OyKJCrrCwrFlOpTxl6PYic00mp217YvB65wKoG5E)>. Acesso em 20 de novembro de 2018.

O que não quer dizer que o cenário na mídia impressa seja muito melhor. A pesquisadora menciona que, apesar de estarmos mais propensos a terminar a leitura de uma obra em um livro físico, muitos de nós temos livros que nunca nem tocamos. Apesar de citar a falta de estudos concretos que confirmem essa tendência, ela teoriza que isso se daria pelo custo baixo (o que leva a não se valorizar tanto o produto digital) e a falta de “fiscalidade” – ou seja, o fato de não se ter o livro materialmente em mãos.

Há um envolvimento grande dos sentidos na leitura. Baron destaca o tato: tanto a leitura quanto a escrita teria um papel em ambos os processos, o que torna a experiência de leitura uma experiência altamente tátil, à qual acaba se somando um aspecto afetivo. Citando os comentários de seus próprios alunos, ressalta que há um gosto por se sentir o livro em mãos, tocá-lo, passar suas páginas. Os livros físicos, afirma, nos afetariam emocionalmente, assim como reforçariam um senso de privacidade – afinal, a conversa entre leitor e autor fora privada por anos. A autora questiona o grau de privacidade que os leitores atualmente teriam diante das tecnologias digitais, a começar pelo fato de que é possível se acessar o histórico de compras de livros de alguém facilmente.

Por fim, ressalta que as consequências de se favorecer o digital em detrimento do impresso seriam maiores do que simplesmente sentir falta do toque do papel ou do cheiro dos livros: a cultura é um conceito abstrato, mas o processamento das informações pelo cérebro é um processo concreto. Um dos problemas acarretados é justamente a questão do foco e da atenção – aquela mesma que Carr afirma estar perdendo cada vez mais ao se acostumar a ler em telas. Citando Hayles, Baron comenta a respeito da atenção profunda (*deep attention*) requerida para leituras cuidadosas – como no caso de atividades de *close reading* – em contraste ao que ocorre durante o *hyper reading*. Destaca a professora que

enquanto a atenção profunda implica concentração prolongada e a habilidade de se desligar de distrações externas, a hiper atenção envolve alternância rápida entre tarefas, um desejo por um nível mais alto de estímulos, e baixa tolerância ao tédio” (BARON, 2011, p. 166, tradução nossa)<sup>81</sup>.

Baron também cita os processos físicos envolvidos na leitura, afirmando já haver mais de vinte anos de estudos que comparam os efeitos da leitura impressa *versus* a leitura em tela. Ela menciona que a qualidade da tela melhorou com o tempo, assim como a experiência

---

<sup>81</sup> Texto original em inglês: “While deep attention entails prolonged concentration and ability to shut external distractions, hyper attention involves rapid task switching, desire for a high level of stimulation, and a low threshold for boredom”.

das pessoas. Baron destaca estudos sobre os movimentos dos olhos – os quais concluíram que lemos, no caso dos ocidentais, em um formato de F, como mencionamos anteriormente. Ao contrário do que se esperaria, tais estudos mostram que os caminhos traçados pelo olhar nas duas mídias não difeririam tanto, embora o cansaço da vista realmente seja maior na leitura em tela. Já no que diz respeito ao nível de compreensão em cada suporte, Baron tem uma abordagem desconfiada de tais estudos, pois apresentam variações importantes quanto à idade dos envolvidos, material utilizado, experiência prévia e metodologia empregada, bem como o fato de que as medidas de compreensão não apresentavam nuances o suficiente. Ela conclui que há a necessidade de estudos que comparem a leitura profunda em tela com aquela em papel. Haveria, ainda, o fato da distração: o papel limitaria a distração, enquanto a própria natureza multitarefas da hipermídia seria uma porta aberta para que isso ocorra.

Desvantagens à parte, Baron procura apontar caminhos possíveis para se lidar com a leitura em tela. Ela afirma que os suportes tenderão a ficar cada vez mais leves, e o acesso tende a se tornar mais democrático com ações, como a disponibilização de obras em bibliotecas públicas nos EUA, por exemplo. Baron também prevê o surgimento de livros concebidos para serem digitalmente nativos, não apenas cópias das convenções impressas, algo que ela chama de *ebook 2.0*. Tais livros incorporariam as possibilidades da mídia digital a si, nos termos da remediação de Bolter, e seriam feitos para se ler no suporte eletrônico. Este ponto é interessante e soa familiar: Baron aponta na direção de algo que, como pudemos constatar nos capítulos anteriores, vem sendo experimentado.

A autora fala dos elevados custos da produção comercial deles. Não podemos esquecer que ela fala da perspectiva de uma norte-americana, que mora em um país onde maioria das cidades possui bibliotecas públicas das quais é possível se tornar membro, e onde a pirataria digital é punida com multas (lembramos de uma história contada por um primo sobre uma amiga aluna da UCLA que baixara algumas mp3 utilizando a internet do campus e tivera que pagar uma multa de aproximadamente US\$3000,00 por música). Dentre pagar uma multa na casa dos milhares de dólares ou pagar alguns centavos por um livro, música ou aplicativo, é natural que os habitantes deste país acabem optando pela segunda opção. Já no caso de países como o Brasil, por exemplo, em que livros são objetos caros, não é incomum a busca por pdfs. Havia, na década de 2000, blogs especializados em disponibilizar livros para estudantes universitários gratuitamente, como a finada Biblioteca de Humanas. Eventualmente, tais *sites* foram derrubados – o que não quer dizer que a prática de troca de pdfs tenha se extinguido.

Esquece-se a autora de que, também, uma obra experimental irá ser executada se assim quiser seu autor, e se houver um público que a leia. As tecnologias digitais são

relativamente baratas e permitem que grande parte das ferramentas necessárias para a produção de uma obra neste contexto sejam acessadas de graça (mesmo que ilegalmente). Vejamos o caso de Andrew Hussie: antes que começasse a lucrar com os produtos advindos de **Homestuck**, ele mantinha o site MS Paint Adventures praticamente por conta própria. Há, ainda, a possibilidade do financiamento coletivo, com cada leitor doando uma pequena quantia para auxiliar a manutenção da página.

O fato é que a exclusão da necessidade de se ter uma editora (ou qualquer outro agente de mercado envolvido no processo, como uma livraria para se revender a obra) barateia o processo para o autor e para seus leitores, o que auxilia a promoção da democratização do acesso a tais obras prevista por Baron.

De qualquer modo, independentemente das vantagens e desvantagens que a leitura no suporte digital acarreta, bem como a preferência ou não dos leitores por um tipo ou outro de leitura, não se modifica o fato de que a produção e leitura de narrativas em ambiente digital é uma realidade. Neste ponto, sigamos para a análise de um exemplo prático de como o processo de leitura apresenta uma dinâmica diferente, analisando algumas *lexias* das obras **Homestuck** e **O diário de Virgínia**, já apresentadas em capítulos anteriores.

## 6.2 A LEITURA EM NARRATIVAS EM QUADRINHOS

Após apresentar algumas considerações sobre a leitura em seus diversos aspectos – tanto físicos quanto culturais –, passemos a algumas considerações sobre como ela se realizaria de modos diferentes em suportes impressos e suportes digitais. Mas, antes, devemos reiterar algumas questões.

A primeira delas é que apresentaremos possibilidades de leitura no sentido do ato físico, e não das possíveis interpretações que as obras apresentadas suscitam – isso já foi aludido no capítulo anterior. Em segundo lugar, nos basearemos nas considerações teóricas que até aqui apresentamos, e igualmente assim pretendemos manter nossa investigação: como um exercício teórico. Uma análise prática acerca da movimentação do olhar e da análise das estruturas ativadas durante o processo de leitura de diferentes páginas em quadrinhos não cabe no escopo de nossa proposta, sendo mais adequado a trabalhos de natureza aplicada.

Em terceiro lugar, devemos ressaltar que as duas obras em tela que analisaremos foram concebidas por autores ocidentais. Como Wolf (2007) deixa claro, além do fato de grande parte das línguas orientais valer-se de sistemas de representação diferentes do alfabeto do qual lançam mão grande parte das línguas naturais do ocidente, a leitura das formas gráficas destas

línguas ocasiona diferenças no cérebro do leitor e, por conseguinte, do autor também. As diferenças vão do sentido da leitura até às estruturas neurais ativadas durante o processo.

Tomemos o exemplo do japonês. Esta língua vale-se de três sistemas de escrita em ideogramas, sendo dois silábicos (*katakana*, utilizado para termos estrangeiros, e *hiragana*) e um lexical (os *kanjis*). Combinam-se os símbolos para formar as palavras. Além disso, o sentido de leitura, no caso desta língua, é o contrário do de línguas indo-europeias, como o português e o inglês, por exemplo. Em japonês, a leitura executa-se da direita para a esquerda, e de cima para baixo em textos exclusivamente escritos.

Assim, quando temos a produção de quadrinhos em japonês, eles respeitam esta ordem de leitura. Os quadros encontram-se dispostos na página, tal qual o esperado nas convenções das histórias em quadrinhos, mas respeitam o sentido de leitura oriental: deve-se começar pelo quadro da direita, e não pelo da esquerda.

Quando se iniciou a popularização dos mangás, nome dado aos quadrinhos de origem japonesa, no ocidente, era de praxe que as edições trouxessem uma folha com explicações de qual era o sentido correto de leitura, em um exercício de instrumentalização do leitor ocidental. Geralmente, esta página era colocada no que seria o final da edição japonesa, mas a primeira em uma edição ocidental. Houve editoras, nos primórdios da publicação de obras do gênero, que chegaram a publicar algumas edições espelhadas, o que gerou revolta e críticas dos fãs.

Podemos ver, na figura 27, um exemplo dessas páginas, retirado da edição 1 de histórias curtas da série **Bishoujo Senshi Sailor Moon**, publicada no Brasil pela editora JBC (uma das pioneiras em publicação de mangás no Brasil) em 2015. Na Figura, podemos ver um aviso, seguido de uma placa de proibição, de que o leitor estaria iniciando sua leitura pelo sentido errado, seguido de um pequeno texto que esclarece que a publicação da obra pela editora busca respeitar o sentido original de leitura na língua em que foi produzida. A mensagem vem seguida de uma Figura que explica, através da reprodução de uma lâmina com diversos quadros da história, qual seria o sentido de leitura correto a ser adotado pelo público. Inclusive, a mensagem apresenta os balões de fala numerados na ordem correta de leitura. Assim, pode-se dizer que a leitura de um quadrinho japonês respeitaria um movimento em forma de “s” para o olhar.

Figura 27 – Página explicativa de leitura de um mangá



Fonte: TAKEUCHI, Naoko. **Pretty Guardian Sailor Moon – Short Stories 1**. Trad. Arnaldo Assato Oka. São Paulo: JBC, 2015.

Grande parte das editoras brasileiras que publicam mangás dedica uma página a esse espaço que visa instrumentalizar o leitor a executar a leitura no sentido correto. Entretanto, tal exercício não é necessário em obras produzidas em países que utilizem nossa mesma ordem de leitura: para tal, já fomos treinados. Não à toa os quadrinhos ocidentais dispõem seus quadros na página a partir da ordem de leitura convencionalizada: o primeiro quadro encontra-se à esquerda, e os quadros com a ação seguinte encontram-se dispostos na mesma linha. Quando acaba a linha, pula-se para a de baixo, tal qual se faz ao ler as frases em um romance.

Essa ordem seria respeitada independentemente da mídia escolhida para a veiculação da narrativa, sendo o formato escolhido uma história em quadrinhos tradicional. Ressaltamos, mais uma vez, que o que entendemos como uma história em quadrinhos tradicional seria aquela que apresenta um mínimo de elementos que nos permitam associá-las a essa forma de arte em particular. Afinal, mesmo na mais experimental das narrativas em quadrinhos, há convenções que permitem sua identificação: o uso de balões; os quadros dispostos em sequência, separados por sarjetas, e a presença de elementos verbais e não verbais em equidade de importância.

Vejam os exemplos da Figura 28, de uma página retirada da história em quadrinhos **Sandman**, com roteiros de Neil Gaiman, uma das expoentes da “invasão britânica”, que teve um papel decisivo na alteração dos rumos das publicações de quadrinhos nos Estados Unidos a partir da década de 1980.

Figura 28 – Página da HQ **Sandman**



Fonte: GAIMAN, Neil. **Absolute Sandman** vol. 1. New York: DC Comics, 2006.

A página retratada na figura 28 foi retirada da edição definitiva da obra, a qual reúne, em quatro volumes, os setenta e cinco capítulos publicados entre 1989 e 1996. Na época da publicação do compilado, a série encontrava-se finalizada, entretanto foi retomada em um

arco especial de seis histórias, publicados na década de 2010, com roteiros assinados por Neil Gaiman novamente. A página destacada encontra-se no capítulo **Into the night**, que faz parte do arco “A casa de bonecas”. Este capítulo explora os sonhos de alguns personagens, os quais acabam convergindo em um único sonho devido à presença de uma entidade sobrenatural denominada vórtice de sonhos, materializada na figura de uma jovem chamada Rose. Em termos de exploração do espaço do quadro e da lâmina para construção do sentido na narrativa, este capítulo mostra-se bastante experimental, podendo, inclusive, caracterizar um hipertexto não eletrônico. Porém, a página em questão ainda apresenta o que podemos chamar de sintaxe regular dos quadrinhos, sem grandes quebras e modificações na estrutura narrativa – essas só aparecem mais adiante na narrativa, conforme o enredo se torna mais denso e se aproxima do momento da convergência dos sonhos.

Assim, a ordem de leitura da página segue o esperado: segue o caminho em “F” para o olhar, indo da esquerda para a direita tanto no acompanhamento dos quadros quanto dos balões. Assim, o leitor inicia sua leitura na legenda que indica “Hal dreams”, seguindo para as duas caixas de texto explicativas na mesma linha, no segundo quadro, seguidas pelo balão de fala do personagem, até pular para a linha / sequência de quadros seguinte, que continua com um balão de fala e mais três caixas de texto com uma narração em *off*. A última sequência da página são os três quadros que apresentam o sonho do personagem, em que aparecem personagens do filme clássico do **Mágico de Oz**.

A divisão entre sonho e realidade é marcada por aspectos extratextuais e visuais, tais como a separação dos quadros que o representam por uma sarjeta maior do que as que separam os demais quadros e uma diferença de coloração das imagens. Como os quadrinhos são, por concepção, híbridos, exigem a leitura e interpretação da Figura também, além da do texto. Devemos ressaltar que, a despeito da ideia de que a leitura de imagens é mais fácil e simplista do que a de textos, a qual já foi discutida e desconstruída ao longo de nosso trabalho, a interpretação de tais imagens é um detalhe fundamental da leitura de quadrinhos. Exige-se do leitor que seja letrado nas convenções de imagens e símbolos da cultura em que a obra fora produzida, podendo assim interpretar os diferentes significados de cores, traços, expressões visuais, gestos, símbolos e quaisquer outras convenções visuais. Assim, os quadrinhos exigem de seus leitores que sejam altamente letrados na leitura destas.

Entretanto, mesmo assim, a ordem de leitura do quadro permanece a mesma do texto. Os quadros em sequência seguem a ordem das palavras organizadas em frases, e cada linha de quadros teria o mesmo papel que uma linha em um texto – como as que formam nosso trabalho. Assim, estando já instrumentalizado na leitura, o leitor do quadrinho já segue,

intuitivamente, o sentido em “F” pela página. Até mesmo na parte da narrativa em que ocorre a fusão dos sonhos e a quebra da sintaxe das histórias em quadrinhos, um recurso que ajuda a traduzir a quebra da ordem e do sentido usual das coisas, misturando sonho e realidade, a leitura segue uma sequência linear. A página, que pode ser entendida enquanto um hipertexto não eletrônico, pode ser lida em qualquer sentido, entretanto o leitor acostumado com a leitura em “F” acabará realizando-a de modo a virar o livro no sentido horário, acompanhando a ordem em que as figuras estão dispostas. A própria escolha em dispô-las em movimento de círculo – sem começo ou fim definidos para a sequência – pretende imitar o movimento do vórtice em que se encontram os personagens.

Figura 29 – Página da HQ Sandman, com quebra da sintaxe linear dos quadros



Fonte: GAIMAN, Neil. **Absolute Sandman** vol. 1. New York: DC Comics, 2006.

Assim, vemos que, por mais experimental que HQ seja, ainda a ordem de leitura do texto e dos quadros seguirá a sequência de leitura a que o público está acostumado. Uma obra que desafie tal sequência, tal como os quadrinhos orientais publicados no ocidente, exige uma adaptação (como as primeiras publicações espelhadas) que provavelmente alterará a estrutura da obra original, ou um exercício de instrumentalização do leitor.

No caso das obras publicadas em suportes digitais, a perspectiva da leitura não se difere tanto assim. Grande parte do volume dos HQs em meio digital são tirinhas publicadas em páginas próprias dos artistas ou em mídias sociais e reproduzem as convenções já

estabelecidas pela mídia impressa. Tomemos, por exemplo, a tirinha da Figura 29, do quadrinista Will Tirando, retratando sua mais popular personagem, a Dona Anésia, reproduzida abaixo.

Figura 30 – Tirinha digital com a personagem Dona Anésia, do quadrinista Will Tirando



Fonte: Will Tirando<sup>82</sup>.

Na tirinha em questão, publicada em seu *site*, temos a personagem Anésia conversando com o neto a respeito de um jogo de *videogame* que ele está jogando. O humor da tira fica por conta de sua resposta sarcástica no último quadro, sendo o sarcasmo e o mau-humor marcas registradas da personagem. Em seu aspecto formal, a tira segue as convenções do quadrinho impresso, em especial ao apresentar as características comuns à maior parte das tiras cômicas: três quadros dispostos na horizontal, com falas no formato de balões, poucos personagens e trama autoconclusiva. A escolha da disposição dos quadros na horizontal, vale ressaltar, não é fortuita: assim como no caso de quadrinhos com enredos mais longos, como no caso das pranchas de **Sandman** apresentadas anteriormente, eles estão assim dispostos por este ser o sentido horizontal, sendo lidos da esquerda para a direita, pelo fato de serem produzidos por uma pessoa que, antes de ser autor, é um leitor nativo da língua portuguesa. Assim, como grande parte das línguas ocidentais, a escrita e a leitura seguem o sentido da esquerda para a direita, de cima para baixo. Mesmo quando o quadrinista em questão experimenta com as possibilidades do meio – por exemplo, ao publicar algumas de suas tirinhas utilizando a rede social Instagram como plataforma e usando a ferramenta que permite a publicação de diversas fotos na mesma postagem, sendo necessário passá-las com um toque –, a sequência de leitura continua a mesma.

<sup>82</sup>Disponível em: <<http://www.willtirando.com.br/category/anesia/>>. Acesso em 04 de dezembro de 2018.

A tirinha não é um gênero de quadrinhos exclusivamente ocidental. Tirinhas publicadas no Japão, por exemplo, mesmo quando se trata de *webcomics*, são publicadas respeitando-se o sentido de leitura e de escrita do japonês. Assim, os quadros estão dispostos verticalmente na página, com o posicionamento dos balões de fala alinhados da direita para a esquerda.

Vejamos um exemplo na Figura 31, que reproduz uma tirinha da websérie **Axis Power Hetalia**, que narra os eventos da Segunda Guerra Mundial, apresentando personificações dos países participantes do conflito. Da autoria de Hidekaz Himamura, a série tem caráter humorístico e tem como personagem principal um jovem que representa a Itália, apresentado como uma pessoa inocente e atrapalhada. O quadrinho tornou-se bastante famoso, sendo publicado em mídia impressa e sendo adaptado para o formato anime também. Na tirinha abaixo, temos os personagens Japão, Alemanha e Itália em uma piscina termal. Os oito quadros que compõem a tirinha, separados por sarjetas, estão dispostos verticalmente, iniciando-se a leitura pelo primeiro quadro no canto superior direito, seguindo-se para o que se encontra logo abaixo, até que se termina a coluna da direita, passando-se para a coluna da esquerda. O sentido do texto – apresentado aqui no original em japonês – também obedece à mesma ordem de leitura.

Figura 31 – Tirinha da série de *webcomics* japonesa *Axis Power Hetalia*

Fonte: Hetalia/Live Journal<sup>83</sup>.

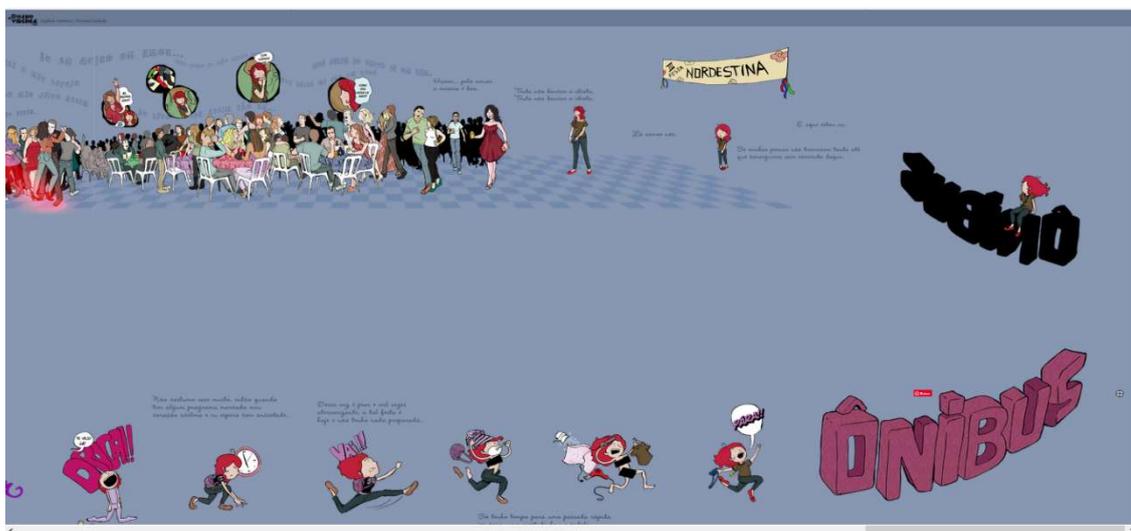
A ordem de leitura tradicional também acompanha quadrinhos mais longos do que tirinhas publicados em meio digital, independentemente da tradição e da língua em que tenham sido produzidos. Além disso, no caso de obras mais extensas, grande parte dos artistas procura encaixar o tamanho das pranchas ao da tela, reduzindo ao mínimo a necessidade do leitor de ter que rolar a barra lateral para baixo, para que se continue a leitura. Assim, até esse ponto, a leitura em tela destas obras que se limitam a seguir as convenções do suporte impresso não apresenta grandes novidades.

Tudo isso muda, porém, ao se ter obras como as apresentadas nos capítulos anteriores. Tomemos como exemplo as narrativas inter-híbridas apresentadas. Tanto em **Homestuck** quanto em **O diário de Virgínia**, mesmo que a leitura do texto, as imagens e a disposição dos quadros ainda obedeçam à sequência que seguem as línguas em que foram escritas, o aspecto da diagramação dinâmica e da exploração da tela infinita exige do leitor movimentos de leitura aos quais não estão habituados.

<sup>83</sup>Disponível em: <<https://hetalia.livejournal.com/11864605.html>>. Acesso em 04 de dezembro de 2018.

A obra de Cátia Ana faz uma exploração do espaço da tela em grande parte de seus capítulos. No capítulo 5, intitulado “Sabrina”, a leitura inicia-se pela parte de baixo da tela, seguindo os passos da personagem, que se desloca da esquerda para a direita. O leitor deve arrastar a tela para a direita conforme a personagem anda, sendo seu movimento o dele também. Conforme Virgínia avança, ela perde pedaços da armadura que a envolve, uma metáfora visual para sua abertura ao mundo de fora, do qual se protegia. A personagem canta uma música chamada “Girl put your record on”, da cantora Corinne Bailey Rae, a qual traz, em sua letra, uma mensagem positiva que encoraja a interlocutora do eu-lírico a ser mais confiante e se divertir. A intertextualidade construída entre o quadrinho e a música é mostrada pelo avançar da personagem: quanto mais perto do refrão ela chega, menos pedaços da armadura ela traja, utilizando somente suas próprias roupas após escutar e assimilar o recado da cantora.

A metáfora visual para a canção é explorada pelas seis linhas verticais que acompanham o resto da história, que representam as seis cordas de um violão. A leitura continua para a direita, com o desenrolar da barra de rolagem horizontal, e apresenta Virgínia pensando na ausência de Mike, personagem que personifica seus medos e inseguranças, e conversando com uma colega, que a chama para sair. Virgínia pensa em uma desculpa (processo simbolizado pela fábrica de desculpas em que vemos a personagem), mas acaba aceitando. A leitura segue na horizontal, mostrando a garota se arrumando e pegando um ônibus – que é, literalmente, a palavra “ônibus” em gigantescas letras roxas. O grito de “Para!” da personagem para o veículo é também um aviso ao leitor: a leitura naquele sentido encerrou-se, e ele deve, também, embarcar no ônibus e seguir para a linha de cima, chegando, com Virgínia, na II Festa Nordestina, que se desenrola, agora, da direita para a esquerda – sentido de leitura ao qual um leitor nativo da língua portuguesa não está habituado. Junto de Virgínia, o leitor atravessa a multidão de pessoas na festa, embaladas pela música “Eu só quero um xodó”, de Dominginhos, até encontrar seus amigos. A personagem dança com um rapaz ao som de “Dona de Minha Cabeça”, de Geraldo Azevedo, com o qual se beija. Ao final da tira, Virgínia encontra uma nova personagem: Sabrina, a alegria de sua vida. Assim, ao se despir de sua armadura, ao se abrir para o mundo e ao deixar Mike, seu medo, de lado, a garota abre espaço para que coisas boas lhe aconteçam. Um trecho da *lexia* em que se encontra a história pode ser observado na figura 32.

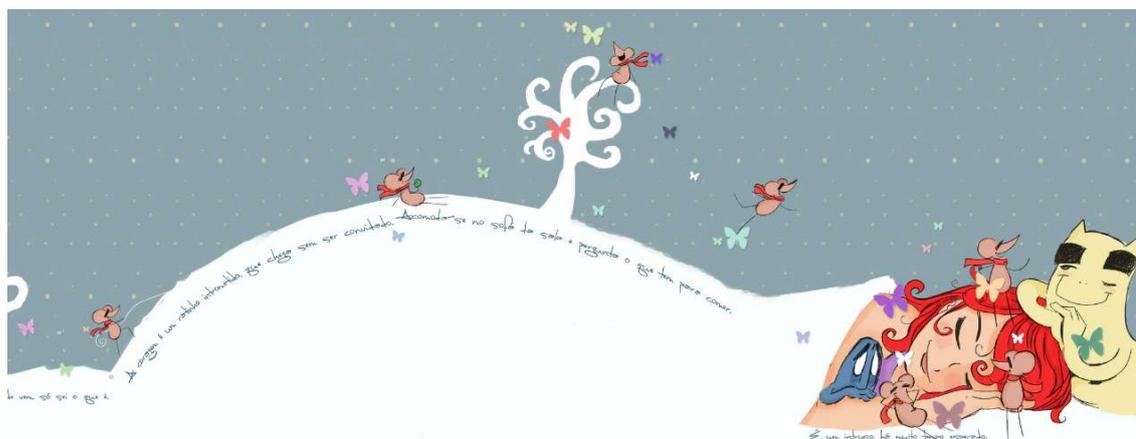
Figura 32 – Trecho do capítulo 5 de **O Diário de Virgínia**

Fonte: O diário de Virgínia<sup>84</sup>.

Mesmo não sendo possível a leitura do texto, é possível se observar o movimento da leitura: primeiro da esquerda para a direita, depois para cima, e de volta da direita para a esquerda. Deixamos visíveis, em nosso recorte, também, as barras de rolagem da história.

O movimento da leitura em sentidos não usuais é uma das características formais mais marcantes da obra de Cátia Ana. Além do capítulo apresentado, a utilização da barra de rolagem e do espaço da tela nos sentidos diagonal e horizontal também é explorada na maioria dos capítulos. Em muitos destes, devido ao uso de um código específico, o leitor pode clicar e arrastar a tela para realizar sua leitura, como no capítulo 9, intitulado “Coragem”, em que se deve arrastar a Figura para acompanhar o texto e o movimento de um ratinho que personifica este sentimento para Virgínia. Um trecho deste capítulo pode ser visualizado abaixo. A Figura 33, tal qual a anterior, foi ampliada para que se pudesse visualizá-la de maneira mais clara. Na página da *web*, não é possível visualizar o trecho todo abaixo de uma vez só, o que justifica a necessidade do esforço não trivial para a leitura do texto/imagem:

<sup>84</sup>Disponível em: <<http://www.odiariodevirginia.com/port/cap5.html#inicio>>. Acesso em 01 de dezembro de 2018.

Figura 33 – Trecho do capítulo 9 de **O Diário de Virgínia**

Fonte: O diário de Virgínia<sup>85</sup>.

**Homestuck**, de Andrew Hussie, a princípio, não se propunha a explorar o espaço da página como um todo – até mesmo porque, enquanto estava hospedado na página do MS Paint Adventures, logo abaixo da história, encontravam-se postagens da própria página, além de haver um menu lateral com *links* para outros trechos da história. Conforme a narrativa fluiu e evoluiu – no sentido de ter alcançado maior sucesso e de apresentar uma preocupação maior com seu acabamento estético, conforme o estilo de desenho, Hussie também se modificou e se afastou das linhas simples que emulavam os desenhos feitos no *software* Microsoft Paint –, o espaço da tela passou a ser mais explorado. Mesmo que as *lexias* iniciais apresentem jogos, animações em flash e a necessidade de se rolar a barra de rolagem para baixo para que se possa ler os trechos escritos da obra, pouco era feito para se explorar a tela infinita. Um dos primeiros trechos da história que faz esse movimento refere-se a quando a história passa a ser narrada por Doc Scratch, personagem quase onisciente que está a serviço de Lord English. A mudança de narrador é evidenciada pela mudança do fundo da tela para tons de verde escuro (as cores de English, as mesmas que a página assume quando Caliborn torna-se o narrador); por toda a *lexia* ter o título iniciado por um “[o]” (sendo o círculo o símbolo do personagem que possui uma enorme bola branca como cabeça, tal qual a bola branca do jogo de sinuca, sendo as demais quinze bolas do jogo atribuídas aos demais servos de English, um grupo chamado The Felt) e por apresentar, simultaneamente, três linhas narrativas, o que representa visualmente o fato de Scratch saber de tudo e ver tudo ao mesmo tempo, de modo a apresentar uma quebra na linearidade temporal da história e exemplificar a existência de diversas temporalidades

<sup>85</sup>Disponível em: <<http://www.odiariodevirginia.com/port/cap9.html>>. Acesso em 01 de dezembro de 2018.

simultâneas nesta. Em um dos trechos da história narrada por Scratch, temos acesso, na parte superior da tela, à ação em sua casa, que está sob ataque dos membros da Midnight Crew, rivais do The Felt, com o quadro maior apresentando o embate entre as personagens Vriska e Terezi. Terezi, cujo papel dentro de Sburb é o de vidente, vislumbra uma possibilidade de linha temporal em que todos os trolls acabariam sendo mortos pelo NPC Spades Slick. A fim de evitar a tragédia, Terezi vislumbra que a morte de Vriska evitaria a fatalidade. Assim, a *troll* mata a amiga, enquanto é assistida pelos personagens Karkat, Kanaya e Solux. A espada de Terezi aparece, no quadro, suja de sangue azul, cor do sangue da personagem. Neste ponto, não se deve perder de vista que os *trolls* são, em si, uma raça violenta. Além disso, para além de seus poderes dentro do jogo, Terezi aparece como uma personificação da Justiça. Ela é representada como uma personagem cega e associada ao signo de Libra, o qual, dentro da astrologia, é associado às decisões justas. Além disso, a personagem toma decisões com uma moeda, em movimento de “cara ou coroa”, o que torna suas decisões arbitrárias, como as do personagem Duas Caras, de Batman, o qual é um promotor público dentro do universo do homem morcego. Terezi também guarda semelhanças ao Demolidor, herói da editora Marvel, que é o alterego do advogado cego Matt Murdok. Entretanto, o desenrolar da narrativa mostra que a escolha de Terezi em assassinar Vriska não fora a mais acertada, tanto que ela recorre ao protagonista John para que ele possa reverter o cenário.

Figura 34 – Uma das *lexias* de **Homestuck** narradas pelo personagem Doc Scratch

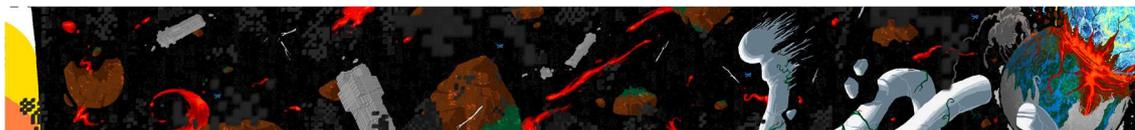


Fonte: Homestuck<sup>86</sup>.

<sup>86</sup>Disponível em: <<https://www.homestuck.com/story/3837>>. Acesso em 04 de dezembro de 2018.

Mais adiante na narrativa, ao mostrar as consequências da morte da personagem Vriska na partida de Sburb jogada pelos protagonistas, Hussie lança mão novamente da exploração do espaço da tela, exigindo que seu leitor desloque-se em sentidos de leitura não usuais para acompanhar a ação. É apresentado ao leitor um espaço em que os planetas dos jogadores encontram-se destruídos após a batalha do grupo de protagonistas *trolls* e humanos contra a serva de Lord English The Condesce, a qual, inclusive, estava manipulando duas personagens humanas extremamente poderosas: Jane Crocker, que possui poderes de reviver outros jogadores, e a já mencionada Jade Harley, que pode manipular a realidade. Após os resultados catastróficos da batalha, John flutua por entre os destroços da partida. O leitor é convidado a rolar a tela da direita para a esquerda, movimento que acompanha o deslocamento de John. Uma dessas *lexias*, correspondente à página de número 6948 da história, pode vista em sua reprodução na íntegra abaixo. Na página em que ela se apresenta, originalmente, a Figura – tal qual as da obra de Cátia Ana – encontra-se ajustada ao tamanho da tela e deve ser explorada através do movimento na barra de rolagem. Mesmo que não haja texto na *lexia* em questão, a leitura das imagens obedece ao sentido convencionalizado.

Figura 35 – Uma das *lexias* de **Homestuck** que exige movimentos de leitura na horizontal



Fonte: Homestuck<sup>87</sup>.

Assim, podemos ver como o espaço da tela pode ser explorado no ambiente digital, exigindo do leitor esforços não triviais – característica apontada por Aarseth (1997) como uma das primordiais para a literatura ergódica – para que seja executado. Assim como o texto composto apenas por palavras, os quadrinhos acompanham o sentido de leitura convencionalizado para a língua em que foram escritos, respeitando o sentido do movimento do olhar e a lógica de organização pela página. As possibilidades são expandidas quando há um contexto que permite que se experimente com o uso do espaço para construção do sentido do quadrinho. Assim, o leitor desempenha um papel determinante nessas obras, pois estas exigem novas posturas corporais para que se executem.

<sup>87</sup>Disponível em: <<https://www.homestuck.com/story/6948>. Acesso em 04 de dezembro de 2018>.

Entretanto, a figura do leitor, nestes contextos, possui um papel que vai além de mero receptor: ele, dependendo da abertura da obra, coloca-se como provável coautor. Sendo assim, exploraremos as possibilidades de participação do público no capítulo seguinte.

## 7 NADANDO CONTRA A CORRENTE: INTERNET, WEBCOMICS E CAMINHOS ALTERNATIVOS

No primeiro semestre do ano de 2016, uma notícia abalou grande parte dos usuários brasileiros da rede mundial de computadores. Segundo informações que circulavam tanto nas mídias quanto nos jornais, os maiores provedores do serviço no país estavam ameaçando modificar os planos de *internet*, oferecidos para uma modalidade em que haveria cobrança do serviço de *internet* fixa, ou seja, a mesma modalidade adotada pelos planos de *internet* móvel, por intermédio de pacotes de dados. Tal medida encareceria em demasia o serviço e prejudicaria usuários de várias formas, atingindo desde clientes que dependem da rede para estudar em cursos de educação à distância, passando por consumidores que a utilizam para trabalhar, chegando àqueles que a usam para seu entretenimento.

Em virtude dessa ameaça que prejudicaria os usuários brasileiros, o grupo de *hackers* autointitulado *Anonymous* fez a seguinte declaração para o site de tecnologia *Tecmundo*:

A internet, hoje, está muito além de um luxo ou fetiche nerd. Ela inclui, embora tenha muito o que melhorar neste sentido, aqueles atores econômicos e sociais que antes eram engolidos pelos monopólios. A internet é uma ferramenta disruptiva sem precedentes na história humana, e a defenderemos com todo afinco.<sup>88</sup>

De fato, a *internet*, como afirmam os ativistas virtuais, está muito além de um luxo utilizado apenas em momentos de lazer e por poucos usuários. A medida acabou não indo para frente, para a alegria dos usuários brasileiros da rede. De fato, isso ressalta o papel que a internet ganhou na vida da população com acesso a ela. A *Web 2.0* tornou-se um espaço no qual negócios se desenvolvem e protestos são marcados, além de ser uma grande fonte de busca de conhecimento. Há inclusive aqueles que advogam que já estaríamos vivenciando a *web 3.0* – termo cunhado pelo jornalista John Markoff em um artigo publicado no jornal *The New York Times* em 2006, intitulado “Entrepreneurs see a web guided by common sense”<sup>89</sup>. Também chamada de “web inteligente”, nessa concepção caberia a organização das redes dentro de conceitos, como a compreensão de máquinas e a semântica de redes. Esta estaria mais focada

---

<sup>88</sup>Disponível em <<http://m.tecmundo.com.br/banda-larga/103564-inferno-internet-piorar-novas-limitacoes-operadoras.htm>>. Acesso em 18 de abril de 2016.

<sup>89</sup>O artigo original de Markoff pode ser acessado no endereço <<https://www.nytimes.com/2006/11/12/business/12web.html>>. Acesso em: 10 de dezembro de 2018.

nas estruturas das páginas do que no usuário, com interesse particular pela convergência de diversas tecnologias. Markoff, no artigo em que cunha o termo, defende que haveria a intenção de se fazer da internet mais um guia do que um catálogo, o que exigiria um nível de inteligência artificial o qual permitiria que máquinas executassem um pensamento quase humano.

Em 2006, época em que o artigo foi publicado, Markoff considerava que tais esforços estavam ainda no início. Ainda hoje, há críticos que questionam a clareza do termo e se, de fato, estaríamos vivenciando esta terceira onda da internet. Em um artigo publicado em setembro de 2018, Daniel Nations afirma que

Várias pessoas acreditam que os primeiros sinais da Web 3.0 já estão aqui. Entretanto, demorou mais de dez anos para que se efetuasse a transição da web original para a Web 2.0, e pode ser que demoremos tanto quanto (ou talvez até mais) para a próxima mudança fundamental se estabelecer e modificar completamente a *web*. (NATIONS, 2018, tradução nossa)<sup>90</sup>.

Nations afirma, ainda, que quando tal mudança realmente se estabelecer, os usuários sentirão grandes mudanças no que diz respeito à tecnologia sendo utilizada.

De qualquer forma, a *web* também se estabeleceu como um campo de organização de comunidades e terreno para o crescimento de movimentos que repercutem fora dela. Manuel Castells, em **Redes de indignação e esperança** (2017), ressalta o papel que a internet teve na organização de movimentos sociais ao redor do mundo. Seu recorte temporal são os anos do início dos anos de 2010, anteriores à publicação da obra. Logo, ele analisa o papel das redes como ferramenta de disseminação de informações e organização de movimentos em acontecimentos históricos, como a revolução egípcia, a primavera árabe, o Occupy Wall Street e as jornadas de junho de 2013 no Brasil. Castells afirma que

Em nossa sociedade, que conceptualizei como uma sociedade em rede, o poder é multidimensional e se organiza em torno de redes programadas em cada domínio da atividade humana, de acordo com os interesses e valores de atores habilitados. As redes de poder o exercem sobretudo influenciando a mente humana (mas não apenas) mediante as redes multimídia de comunicação em massa. Assim, as redes de comunicação são fontes decisivas de construção de poder. (CASTELLS, 2017, p. 22).

---

<sup>90</sup> Texto original em inglês: “Many people believe that the first signs of Web 3.0 are already here. However, it took over ten years to make the transition from the original web to Web 2.0, and it may take just as long (or even longer) for the next fundamental change to make its mark and completely reshape the web.”. Disponível em: <<https://www.lifewire.com/what-is-web-3-0-3486623>>. Acesso em: 10 de dezembro de 2018.

Apesar de seus aspectos positivos, a Web também pode ser um universo em que se promova a desinformação e se dissemina ódio. Além das práticas de *bullying* virtual, de roubo de informações ou, ainda, de envio de vírus, cavalos de troia e outros *malware* para usuários que se aventuram em baixar arquivos da rede, há a sofisticação da milenar prática de se contar boatos: as *fake news*. A prática, que se prolifera pela falta de hábito de se checar informações online por uma grande parte dos usuários – somada à preguiça de se ler além do título de notícias e *links*, um dos aspectos negativos da leitura em tela tão comentados por Nicholas Carr e Naomi S. Baron –, consiste em se postarem notícias falsas, com objetivos que vão desde criar o caos pelo caos, a disseminar informações erradas sobre adversários políticos. A prática teve um papel decisivo em processos eleitorais recentes, como o dos Estados Unidos, em 2016, e o do Brasil, em 2018, assim como no plebiscito do Brexit, no Reino Unido, em 2017. Assim, deparamo-nos com um problema: houve a democratização do acesso à rede, o qual é praticamente universal em alguns pontos do planeta, mas não se promoveu um letramento digital ou a postura crítica de seus usuários.

Para além do campo político, com sua ampla penetração na vida da população, a *internet* influencia a maneira como lidamos com as artes, a cultura e o entretenimento, tendo como um de seus principais trunfos o fato de ter facilitado o acesso a quadros, textos literários, filmes e quadrinhos. Obras que antes estariam restritas a museus, hoje podem ser visualizadas a qualquer minuto, de qualquer lugar, utilizando simples ferramentas de busca de Figura; livros raros podem ser obtidos em diversas línguas, em formato *pdf* para serem lidos *online* ou salvos no *hardware*; filmes podem ser assistidos em serviços de *streaming*, como o *Netflix*, ou baixados (ilegalmente) em servidores de *torrent*, como o *Pirate Bay*, e os quadrinhos podem ser lidos *online* ou acessados sem *scans* disponibilizados por fãs, na língua original ou traduzidos.

O acesso a obras canônicas não foi o único que se democratizou com a *internet*: artistas contemporâneos têm nela um novo suporte para suas produções, sendo possível, assim, burlar a lógica de que precisariam ser financiados por grandes empresas ou editoras para publicarem – ainda que estejam voltados para um nicho específico de público. Conforme afirma Henry Jenkins, em **Cultura da Convergência** (JENKINS, 2009), muitas formas de arte voltam-se, hoje, para audiências específicas.

Acreditamos que, com sua natureza aberta e participativa, a *internet* tem potencializado outro fenômeno significativo para a análise empreendida nesta pesquisa: o da participação do leitor. Se, tradicionalmente, o leitor ficaria reduzido ao papel de mero espectador em seu exercício de fruição das artes, com a *internet*, mais do que nunca, ele é

colocado em uma posição que lhe permite interagir com a obra e ser, ele mesmo, um criador. A facilidade de se criar algo original – ou simplesmente algum conteúdo de fã para fã – nunca se mostrou tão grande, não tendo a necessidade de ficar restrita a pequenos grupos, além de agora ter a possibilidade de alcançar milhões de pessoas pela rede.

Nesta tese, nosso foco principal será a questão dos quadrinhos no ambiente *online*, o qual se mostra como uma poderosa ferramenta para a leitura e difusão do gênero. Nessa perspectiva, diante das várias possibilidades de análise oferecidas por esse ambiente e sua interação, escolhemos analisar alguns casos específicos que podem nos auxiliar a entender melhor o mecanismo da rede no que diz respeito à produção e fruição de *webcomics*. Nesta categoria, a *webcomic* **Homestuck**, explorada como hipertexto no capítulo anterior, serviria de melhor exemplo. Nessa obra, a interação entre leitor e autor é levada ao extremo, permitindo que o primeiro se torne até mesmo um coautor da produção.

Nesse sentido, este capítulo abordará as alterações observadas no que se refere ao mercado de quadrinhos e aos novos papéis, tanto dos leitores quanto dos autores nesse meio. Em virtude de ser um destaque e servir como exemplo de como essas mudanças se aplicam na prática em uma publicação independente, a análise terá como foco a *webcomic* **Homestuck**. Também analisaremos o caso de como fãs podem se tornar produtores, no contexto do *fandom* de **Homestuck** e, em especial, nos quadrinhos publicados no site [www.paradoxspace.com](http://www.paradoxspace.com). Para tanto, iremos recorrer às considerações de Walter Benjamin em **O autor como produtor**, de 1934, e **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**, de 1936<sup>91</sup>, além de outros autores, conforme for suscitado ao longo da análise.

Este capítulo tem como principal foco de abordagem demonstrar como novas mídias, como a *internet*, estão contribuindo para uma mudança nos paradigmas que se referem ao consumo e produção de artes em geral, em especial a literatura e os quadrinhos.

## 7.1 A INTERNET COMO ALTERNATIVA

Nos capítulos anteriores, foi possível verificar como os quadrinhos, continuamente, estiveram ligados ao impresso e à lógica do mercado editorial, uma vez que se vende aquilo que o público demanda. Percebemos, ainda, como produções para o público adulto estavam restritas a publicações alternativas, distribuídas com o intuito de atender à demanda do mercado *mainstream*. Ainda assim, fazia-se necessária, para vendê-las, a adoção

---

<sup>91</sup> Utilizaremos aqui a edição brasileira do ano de 1985, publicada pela editora Brasiliense.

de estratégias, como a associação com a literatura, a fim de legitimá-las diante desses consumidores mais exigentes. A criação de comunidades virtuais com objetivos de discussão de obras, ou simplesmente para se destacar a admiração por certos conteúdos, já foi abordada em nosso capítulo 2, quando discutimos as diferenças entre interação e participação. Como pontuamos, Jenkins (2009) é um dos autores que se debruça sobre esse termo, uma vez que, para ele, seguindo a lógica da economia afetiva (ou seja: consome-se o que move afetos), estar organizado em uma rede social (seja ela qual for) é um dos traços ideais do consumidor ideal. Vimos, também neste capítulo, como os fãs de **Homestuck** procuram se organizar em comunidades, em *blogs*, em fóruns e em redes sociais, como o Tumblr, em que compartilham histórias e artes autorais (as chamadas *fanfics* e *fanarts*), teorias e especulações sobre a trama, os personagens e a mitologia do mundo criado por Hussie, ou simplesmente compartilham suas impressões e sentimentos gerados ao se lerem certas passagens da obra.

Tais comunidades não são novidades. Jenkins (2009) analisa casos posteriores aos *fandoms* contemporâneos, como o de **Homestuck**, como o do seriado norte-americano *Twin Peaks* e como o do *reality show* *Survivor*. O primeiro caso apresentado por Jenkins contempla as discussões online – realizadas na época em que o programa foi ao ar, ou seja, no início dos anos 1990 –, em que os espectadores da trama surrealista de David Lynch tentavam desvendar o mistério central aos dezesseis capítulos iniciais da trama: quem seria o assassino da adolescente Laura Palmer. *Twin Peaks* foi um marco na TV estadunidense na época, sendo, junto de *Arquivo X*, um dos primeiros seriados televisivos a apresentar episódios seriados com uma narrativa em comum. Além disso, *Twin Peaks* também apresentava núcleos de personagens e subtramas diversas – fenômeno que, na visão de Steven Johnson (2005), só fora possível devido ao desenvolvimento de nossa capacidade de acompanhar narrativas complexas após anos de exposição àquelas tecnologias que tantos culpavam de nos estarem deixando mais ignorantes, como a TV e os *video games*. Mesmo que a identidade do assassino tenha sido revelada relativamente cedo na segunda temporada (*spoiler alert*: era o pai de Laura Palmer, Leland Palmer, o responsável pela morte da jovem), e o interesse pelos episódios subsequentes ter caído (talvez por terem se focado em tramas consideradas não tão interessantes pelo público, ou talvez pelo fato de a narrativa de Lynch ter se tornado cada vez mais hermética e surreal), a experiência da comunidade *online* é válida e deu o tom para outras discussões da mesma natureza posteriormente.

Já o segundo caso explorado por Jenkins (2009) é o dos fãs do *reality show* *Survivor*. Neste caso, apesar de não se tratar de uma obra, *per se*, ficcional (podemos nos questionar até que ponto um programa de *reality show* mostra realmente a realidade, tendo em

vista que muitos passam por edição e dramatização da parte dos concorrentes), as comunidades de fãs também se reuniam para discutir sobre esses programas em fóruns. Entretanto, as especulações e teorias não cabiam somente ao período em que os episódios estavam no ar, ou somente aos conteúdos dos episódios em si: os fãs mais ferrenhos tentavam, através de uma organização que se assemelhava a uma força tarefa em seu alcance, sofisticação e comprometimento, descobrir detalhes sobre as temporadas seguintes. Compartilhavam-se informações a respeito de prováveis concorrentes, local e época de gravação. Grande parte do atrativo do programa, para esses fãs, era justamente esse jogo de se desvendar seus detalhes com antecedência. Tanto que muitos têm seu senso de diversão estragado quando surge um usuário que, afirmando ter informações de dentro da produção, entrega diversos detalhes de uma temporada em particular.

A prática dos fãs de *Survivor*, narrada por Jenkins, não é o único, e muito menos o último, caso de fãs detetives: um caso que merece nota e que é mais contemporâneo do que o relatado na obra do crítico estadunidense refere-se às investigações conduzidas pelos fãs do *reality show* de competição *Rupaul's Drag Race*. O programa, que, a princípio, propunha-se enquanto paródia do bem-sucedido *America's Next Top Model*, da super modelo Tyra Banks, apresentado pela *drag queen* veterana Rupaul, tornou-se, ao longo de suas onze temporadas (mais quatro edições *all stars*, com concorrentes mais queridas pelos fãs de temporadas antigas), um fenômeno cultural global, extrapolando os limites iniciais das comunidades LGBT. Muitas ex-concorrentes alcançam o status de estrelas globais, fazendo turnês mundiais (passando por lugares como Europa e Brasil), um feito que poucos *realities* conseguem – afinal, quem consegue nomear quais foram os vencedores de programas de talentos, como *American Idol*, que tiveram uma carreira internacional longa e promissora? Os fãs mais ávidos do programa, nos meses em que este não é exibido, dedicam-se a explorar quais seriam as próximas *drag queens* a se alçarem ao estrelato, somando esforços de membros individuais da comunidade, que monitoram quais seriam as artistas locais de suas cidades que sumiram (tanto de shows em clubes locais quanto de mídias sociais) no período aludido de gravação. Os fãs, que se organizam na comunidade *reddit*, têm tido alto grau de sucesso. Eles se autointitulam *Nancy Drews of drag*, termo esse que tem dupla referência: primeiro, à personagem de romances de investigação Nancy Drew e, segundo, à ex-participante Shangela, que, em um dos episódios da temporada em que competiu, refere-se a si mesma como “the Nancy Drew of drag”, uma vez que havia desvendado os esquemas de outras participantes concorrentes. Assim, vê-se que o programa, também, gera uma rede de autorreferências e memes.

Entretanto, os fãs de *Rupaul's Drag Race* têm uma tarefa mais fácil do que a dos fãs de *Survivor* por dois motivos: primeiro, por contarem com um número limitado de participantes para investigar. O fato de o programa de Rupaul se restringir a drag queens limita o número de participantes em potencial que precisam ter suas vidas esmiuçadas pelos fãs. Em segundo lugar, está o fato de que dispõem das redes sociais das participantes para auxiliar sua investigação. A alta exposição de muitas aspirantes à estrela, somada à sua subsequente ausência de redes como o Instagram, principalmente, acaba sendo o que lhes entrega. Além disso, ao contrário dos fãs de *Survivor*, que sentiam ter suas experiências estragadas pelas revelações de supostos membros internos da produção do programa, os fãs de RPDR (sigla utilizada para se referir ao *show*) deliciam-se quando informações da produção são vazadas ou por participantes (e ex-participantes), ou por membros da equipe (ou ex-membros, como no caso de um rapaz que fora demitido da produção e que, magoado, expôs detalhes da temporada seguinte).

Podemos ver, através deste caso, que as comunidades de fãs, anos após as considerações de Jenkins terem sido feitas, apenas se sofisticaram em sua busca pela construção de conhecimentos compartilhados, concretizando previsões como as de McLuhan a respeito da formação de comunidades de conhecimento. A internet, neste contexto, apenas potencializa algo que já era feito analogicamente: se antes as especulações acerca dos rumos de uma narrativa, seja ela qual fosse, restringiam-se a conversas em locais de convivência social (o famoso “mas você viu a novela de ontem?” que pode ser escutado em conversas de comadres em janelas ou salões de beleza, por exemplo), agora esses espaços são expandidos, sendo possível uma presença virtual em fóruns, salas de bate-papo de redes sociais. Entendemos a internet, metaforicamente, como um lugar onde estes pontos de encontro virtuais fazem as vezes das praças na aldeia global que nos tornamos.

Os fãs anseiam pela participação, seja ela de que forma for. Citando o exercício metanarrativo desenvolvido pelos roteiristas do seriado *Supernatural*, no qual é inserida na trama uma história de fãs a respeito dos dois irmãos personagens principais, Alvim de Almeida (2017) afirma que

Esse exercício metanarrativo dos roteiristas do seriado vai um pouco além de um mero aceno a seus devotados fãs: ele também ilustra uma situação bastante familiar a todos que circulam em meios (físicos e digitais) frequentados por fãs, que é o desejo deles, também, serem agentes construtores da narrativa que tanto apreciam. (ALVIM DE ALMEIDA, 2017, p. 2).

Tal desejo de interferência não é recente. Casos, como a “ressurreição” de Sherlock Holmes, após os protestos de leitores, são um dos vários que evidenciam isso. Porém, é inegável o papel que a internet vem desempenhando no processo de democratização não só do acesso às obras, mas também por vir se colocando como um espaço que propicia a discussão e a troca de informações por fãs. A troca de saberes, produções artísticas, éticas e intelectuais, conectadas através de redes de computadores possui um nome: trata-se da definição que Pierre Lévy (1999) dá para cibercultura. Assim, podemos ver que, ávidos por se reunir em torno do culto a seus produtos culturais preferidos, fãs desafiam as previsões de alguns de que as redes nos dispersariam e confirmam as de outros, que previam que elas representavam uma oportunidade de novos espaços, novos fazeres e novos modos de pensar nossas relações com a arte e a cultura de forma geral.

Neste sentido, é possível questionar até que ponto a participação dos leitores encontrava efetivamente um espaço. Ao longo dos anos, muitos quadrinhos contaram apenas com um campo chamado “carta dos leitores”, permanecendo, por muito tempo, como um dos únicos canais de diálogo entre público, autores e editores. Por meio das cartas recebidas, os responsáveis pela publicação podiam ter uma ideia da recepção do público diante do que era publicado, podendo medir os erros e acertos. Isso, conseqüentemente, guiava, mesmo que de forma discreta, o futuro dos títulos. Caso fosse tomada alguma atitude que desagradasse em demasia, era através do descontentamento expressado nas cartas que isso se tornaria público. Entretanto, acatar ou não tais sugestões dependia somente dos editores, autores e suas equipes.

O mercado também servia como indicador da satisfação do público. Sendo os quadrinhos um fruto da indústria cultural, nada mais natural para as editoras do que medir sua popularidade por intermédio do número de vendas, prolongando séries com bons índices de venda e cancelando as que não logravam o sucesso almejado.

Neste contexto, surge a *internet* com suas novas possibilidades, tanto no que diz respeito à produção e veiculação de tais produções, quanto à participação dos leitores. Algumas obras valem-se das possibilidades da *internet* para burlar a lógica da necessidade de uma editora não apenas para a publicação, como também para ser um intermediário entre os desejos do público e a criação do autor, conquistando um espaço que talvez não fosse garantido àqueles na mídia tradicional. Sobretudo no caso dos quadrinhos **Homestuck** e **O diário de Virgínia**, tal afirmação mostra-se ainda mais genuína. A autora brasileira Cátia Ana apresenta essa oportunidade de publicar na *internet* como um dos fatores mais sedutores em escolher o suporte eletrônico.

Como pondera o editor Rogério de Campos,

os quadrinhos são a linguagem artística que mais usufrui da internet. Nesse sentido, parece que todo mundo sofreu, uns mais e outro menos. A imprensa nunca deu mesmo muito espaço pra quadrinho, sempre foi meio limitado. Se você comparar, tinham uns colunistas, eu mesmo tive uma página, mas espaço para cinema ou qualquer coisa é sempre maior. Com a internet tem muito mais lugares, mas de fato eu acho que falta. Há ausência na mídia papel<sup>92</sup>.

A possibilidade de se publicar sem custos na internet é bastante tentadora. Entretanto, a gratuidade do espaço deve ser questionada. Em primeiro lugar, excluem-se dessa conta os gastos físicos de se manter um computador ligado com acesso à internet – somente da parte da artista independente, deve-se considerar suas contas de luz e internet, além dos eventuais gastos com equipamentos que permitam a conexão com a rede, bem como a composição da obra, ou, ainda, de se pagar um servidor que mantenha o acesso à obra vinte e quatro horas por dia, sete dias por semana. Existe um custo e um suporte material para que uma obra supostamente imaterial, uma vez que é feita de dados, exista. Há, ainda, o custo humano: o artista, por mais bem intencionado que seja, estará dedicando uma parte de seu tempo em criar a obra e disponibilizá-la online. Mesmo que o faça em seu tempo livre e por *hobby*, e mesmo que não tenha a intenção de que ela se torne bem sucedida (uma obra na internet pode perfeitamente existir sem que ninguém nunca a acesse) crítica e comercialmente, a manutenção da disponibilidade (e continuidade, se for o caso) de uma obra na internet envolve um custo financeiro. Há possibilidades para se cobri-los: o autor pode bancá-los com seus próprios meios. Ainda, ele pode vender produtos baseados na obra – os quais podem ser bens de consumo, como canecas, camisas, ímãs e chaveiros, ou versões impressas de seus trabalhos. Essa alternativa foi a de que Andrew Hussie lançou mão – entretanto, devemos ressaltar que a venda expressiva de seus produtos só foi condicionada pelo sucesso de sua narrativa.

Ainda, o autor pode optar pelo financiamento coletivo, que consiste em se angariarem recursos na forma de doações de fãs, através de plataformas especializadas, como o Catarse, o Kickstarter ou o Patreon. Geralmente, há recompensas específicas para os apoiadores, como produtos baseados na obra do artista em questão, ou ilustrações exclusivas para os apoiadores. De certa forma, tal apoio, reforçado pelo sistema de recompensas, retoma levemente a lógica do mecenato de séculos atrás, em que as camadas mais abastadas da sociedade financiavam a produção de obras de arte, sendo agraciados com pequenas recompensas da parte do artista.

---

<sup>92</sup> Disponível em uma entrevista em: <http://www.vitralizado.com/hq/papo-com-rogerio-de-campos-o-que-esta-aquem-no-momento-e-a-reflexao-sobre-quadrinhos-no-brasil/>. Acesso em 12 de abril de 2016.

Diante das considerações até aqui elencadas, e com o intuito de melhor compreender esse fenômeno, na próxima subseção, iremos explorar as considerações de Walter Benjamin em suas obras: **O Autor como produtor**, de 1934, e **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**, de 1936.

### 7.1.1 Os conceitos de Benjamin

O crítico e filósofo Walter Benjamin insere-se na tradição da Escola de Frankfurt, uma escola de teoria social interdisciplinar associada ao instituto de pesquisa social da referida Universidade – embora sua associação tenha sido temporária e, em um determinado ponto, ele tenha se dissociado desta. A ela também estão ligados intelectuais marxistas insatisfeitos com a teoria marxista tradicional, cuja natureza não consideraria aspectos culturais, reduzindo tudo a um dualismo de classes, o que, para Benjamin, seria um modelo mecânico e determinista da casualidade histórica. A visão marxista tradicional da obra de arte pode ser tida como bastante transcendental, uma vez que estaria acima das relações de produção, sendo a arte apenas uma consequência. Neste período, muitos ignoravam o fato de que a cultura poderia influenciar a sociedade, sendo aquela uma esfera desta.

Walter Benjamin pode ser considerado um intelectual eclético, pois escreve acerca de vários assuntos, transitando desde a crítica literária até o cinema. Em **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**, Benjamin discorre a respeito de como os meios de reprodução técnica influenciariam o relacionamento do público com a arte. Como ele aponta, “a obra de arte sempre foi reprodutível (...). Em contraste, a reprodução técnica da obra de arte representa um processo novo” (BENJAMIN, 1985a, p. 166).

Nesse texto, a reflexão de Benjamin recai sobre o conceito de aura, que seria “uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais; a aparição única de algo distante, por mais perto que esteja” (BENJAMIN, 1985a, p. 170). O que a definiria seriam sua autenticidade e sua unicidade. A primeira pode ser definida como aquilo que permite o reconhecimento do objeto tal qual o é: um objeto único, sempre idêntico a si mesmo. Tal aspecto dependeria da materialidade da obra, já que, em seu aspecto físico, ficaria marcada sua trajetória e mudanças pelas quais passara. Esse aspecto histórico não pode ser reproduzido. Já a segunda característica referir-se-ia ao caráter único e tradicional que a obra de arte teria, o qual estaria ligado a um valor de culto e sacralização. Não se deve esquecer-se da função ritual da obra de arte. Tal caráter atribui à arte algo de transcendental, produzida por um gênio individual, ou, ainda, entidade divina (quantas epopeias não se iniciam ao se clamar pela inspiração divina das

musas?), o que ajuda a atribuir à arte um lugar na noção ideal de cultura – aquela mesma que se encontra descolada da realidade, e de cujo processo de criação o público, composto por meros mortais, não poderia participar. Como pontua Araújo (2010),

A obra de arte na noção idealista restringe a atividade de produção da cultura a um número limitado de sujeitos, na medida em que descreve a cultura como uma esfera superior, atingível apenas por aqueles dotados do “dom”, a habilidade especial de produzir cultura. A produção da cultura torna-se uma atividade de poucos, que não é nem deve ser pretendida pela coletividade em geral. Com essas características, a obra de arte aurática rejeita, para Benjamin, qualquer função social, assim como qualquer determinação objetiva. (ARAÚJO, 2010, p. 124).

Essa aura se atrofiaria na era da reprodutibilidade técnica, uma vez que a existência única e autêntica de um objeto de arte seria substituída por sua existência serial. Entra em cena também a natureza fragmentada e aberta da arte. Assim, esta passaria a desempenhar uma nova função social: estando superado o conceito e a prática idealista de uma cultura superior, descolada da realidade material e desfrutada individual e subjetivamente pelos sujeitos, emergiria uma prática materialista da cultura. Nestes termos, torna-se a cultura uma construção humana e histórica, a qual, como ressalta Bráulio Santos Rabelo de Araújo, em suas considerações sobre a obra de Benjamin, “possível de ser desfrutada, apropriada e produzida por qualquer pessoa” (ARAÚJO, 2010, p. 123).

Entretanto, devemos lembrar que Benjamin ressalta que a obra de arte sempre fora reprodutível, uma vez que tudo que por alguém é criado é passível de cópias. A diferença estaria no tipo de técnica disponível em cada momento histórico, uma vez que o nível da técnica determina aspectos como a forma, a qualidade e o volume das reproduções. Como em épocas anteriores, este nível era baixo, e isso propiciava a produção de obras de difícil reprodução, as quais deveriam durar para a eternidade e reproduzir valores eternos. Autenticidade e unicidade não podem ser reproduzidas, uma vez que não se pode reproduzir a história material de uma obra, ou muito menos seu valor de culto. Entretanto, uma vez que esses dois aspectos são superados na era da reprodutibilidade técnica, a aura cederia seu lugar. Em sua existência serial, a obra deixa de ter um caráter físico no espaço, sendo sempre atualizada em sua reprodução a um espectador. Assim, abre-se espaço para que as obras, não sendo mais únicas e autênticas, sejam transitórias e receptíveis. A obra de arte não seria mais produzida para cumprir com sua função ritualística, mas, sim, para ser exibida.

O declínio da aura estaria ligado a circunstâncias da difusão e da intensidade dos movimentos de massas, que tornariam as coisas mais próximas e superaria o caráter único da obra de arte por intermédio de sua reprodutibilidade. O agente mais poderoso desse processo de perda da aura seria o cinema, mencionado por Benjamin como uma produção coletiva.

Outro ponto interessante do texto está naquilo que se refere ao valor de culto *versus* o valor de exibição. Segundo Benjamin, enquanto a obra for única, basta que exista para que tenha um valor de culto, ligado a um papel ritual da arte. Uma vez que ela, ao ser reproduzida, destaca-se de sua qualidade ritual, aumentam-se as ocasiões em que ela será exibida, o que caracterizaria seu caráter de exposição. Tal mudança de valores ocorreria em decorrência dos meios e reprodutibilidade da arte, como no caso do filme e da fotografia. Benjamin também afirma que a recepção (e compreensão) da fotografia e do cinema estaria pré-determinada por legendas explicativas ou pela montagem. No caso do cinema, a possibilidade de se interferir na montagem, abrindo mão dos valores eternos que existiam na arte de épocas em que a reprodução em massa não era possível, levaria à perfectibilidade da obra de arte.

Porém, essa obra de arte torna-se, também, propensa a aperfeiçoamentos diversos, já que as novas técnicas permitiriam releituras e mudanças nos rumos de sua produção. Ao se abrir espaço para tais aperfeiçoamentos, evidenciar-se-ia a renúncia dos valores eternos da arte.

Para Benjamin, a ideia de reprodutibilidade não estaria ligada somente à cópia, como nos lembra Araújo (2010). Ressalta o autor que

Ao conjugar a ideia da reprodutibilidade com a de perfectibilidade (possibilidade de aprimoramento da obra de arte por meio de um processo fragmentário de produção), o autor vincula à primeira a ideia de apropriação e aprimoramento da obra pelo receptor. A essência da obra de arte reprodutível liberar-se-ia, então, de seu substrato físico, de seu caráter tradicional, e poderia não apenas ser acessada, como também aprimorada por seus criadores e receptores, cujos papéis intercambiar-se-iam conforme a atividade realizada. (ARAÚJO, 2010, p. 126).

Assim, podemos entender que se abre um espaço para a intervenção e a participação daqueles que recebem a obra, podendo eles também interferir no processo de criação. Reconhece também Benjamin que os papéis alternam-se entre os dois agentes do processo. A reprodutibilidade estaria, assim, oposta ao conceito de originalidade, segundo Araújo (2010), bem como se colocaria contra a ideia de se haver um controle individual do produtor sobre a obra. Assim, pode-se dizer que essa previsão de Benjamin anteciparia o caráter aberto e participativo das obras digitais disponibilizadas na rede, uma vez que as interferências diretas

da participação somente são possíveis pela perda de seu caráter único e autoral, colocando-se como construções coletivas em que o autor não é o único detentor dos poderes criativos.

Assim, com a perda da aura, a obra de arte, agora não mais atrelada à ideia de originalidade, reprodutível, em exposição e próxima do espectador, aproximar-se-ia de uma noção prática e materialista de cultura – entendida aqui como uma atividade produtora de significados pelos quais se comunicaria a ordem social. De tal forma, a cultura tornar-se-ia, como ressalta Araújo (2010), uma produção humana e histórica, que pode ser feita e apreciada por qualquer pessoa. Não estaria mais a cultura, neste contexto, restrita a uma elite qualificada, ou à figura de um autor gênio inspirado: torna-se uma atividade da qual podem participar todos.

O autor também discorre acerca do aumento do número de escritores devido à ampliação da imprensa, uma vez que isso possibilitaria que leitores se tornassem escritores, algo que teria iniciado com as seções de cartas do leitor em jornais. Benjamin afirma que:

Hoje em dia, raros são os europeus inseridos no processo de trabalho que em princípio não tenham uma ocasião qualquer para publicar um episódio de sua vida profissional, uma reclamação ou uma reportagem. Com isso, a diferença essencial entre autor e público está a ponto de desaparecer (BENJAMIN, 1985a, p. 184).

Assim, toda obra de arte, ao amadurecer, está no ponto de intersecção de três linhas evolutivas, a saber: (i) os efeitos da técnica sobre ela; (ii) os efeitos que poderão ser obtidos futuramente sem esforço, graças à técnica, e (iii) as transformações sociais que acarretam mudanças na recepção. Segundo Benjamin, “a reprodutibilidade técnica da obra de arte modifica a relação da massa com a arte” (BENJAMIN, 1985a, p. 187). Tanto desfrutar quanto elaborar críticas acerca da arte tornam-se atividades próximas quando há uma maior significação social da arte, causada pela reprodutibilidade. Além disso, havendo um número maior de participantes, há a produção de um novo modo de participação.

Em **O autor como produtor**, Benjamin também tece considerações relativas ao papel do autor e ao local do intelectual na luta de classes – o qual só poderia ser determinado ou escolhido em função de sua posição no processo. Logo, há um convite para que o autor se aproxime do papel de produtor, assim como a se colocar do lado do proletariado, tendo uma posição consciente em relação aos meios de produção. O autor que se coloca nesta posição seria solidário ao proletariado e a outros produtores.

Benjamin também faz considerações que se referem à fusão das formas literárias a partir de pressupostos dos processos de criação de novas formas artísticas, como o cinema e a fotografia. Ele aponta o progresso técnico do autor como produtor como um fundamento de seu

progresso político, e questiona a distinção entre autor e leitor. Segundo o crítico e filósofo, “Um escritor que não ensina outros escritores não ensina ninguém. (...) Esse aparelho é tanto melhor quanto mais conduz consumidores à esfera de produção, ou seja, quanto maior for sua capacidade de transformar em colaboradores os leitores ou espectadores” (BENJAMIN, 1985b, p. 132).

Para Nobert W. Bolz (1992), em conferência acerca da obra de Benjamin proferida em um evento organizado pelo Goethe Institut na qual discute o valor de mercadoria da arte, há ainda atualidade no que fala Benjamin. Para o autor, sua atualidade estaria em sua percepção da estética como uma doutrinação da percepção. Ressalta Bolz que a modernidade estruturou-se através da tecnologia e que a evolução da técnica levou, por exemplo, à emancipação da escrita de seu suporte livro, passando a se ligar a outros suportes ligados à moda, à arquitetura e à propaganda. Ressalta também que, no que diz respeito à evolução da técnica, a lente da câmera nos libertaria da ótica dos olhos naturais e nos apresentaria mundos, na concepção de Benjamin. O autor ressalta ainda que todas as considerações de Benjamin de cunho estético acabariam por desembocar numa teoria do cinema e, ainda, que distanciamento e procura de perspectiva para percepção do mundo, comportamento típico dos cultos da galáxia de Gutemberg, são substituídos pela proximidade objetiva. Para o autor, isso representaria, para a crítica, sua hora derradeira, pois esta pressupõe esse afastamento. Estaríamos diante da figura do burguês que apenas sabe curtir a obra, e não criticá-la, e do crítico que só sabe criticar, e não curtir, uma obra. Bolz defende, também, a tese de que os meios de comunicação em massa passariam a ocupar o lugar da experiência e da memória em Benjamin e de que não seria possível distinguir obra de arte e mercadoria, ainda na concepção deste.

Com tais considerações feitas, voltemos nossa atenção novamente para o *corpus* aqui analisado, conforme será explorado na subseção a seguir.

## 7.2 AUTORES, LEITORES E AURA NA *WEB 2.0* – AS DIFERENTES POSSIBILIDADES

O progresso da técnica, como discurremos na seção anterior, permitiria que as obras de arte pudessem ser mais amplamente divulgadas. Logo, um maior acesso acabaria por democratizá-las, contribuindo para a perda da aura evidenciada por Benjamin. Muitas das considerações feitas pelo teórico a respeito do cinema e da fotografia se aplicam aos quadrinhos, uma vez que há muito na sua linguagem vindo dessas outras duas artes, como, por exemplo: a sequência, a montagem e a reprodução de uma cena real. Parte do valor deste gênero estaria na montagem, o que lhes concede um significado de exposição. Assim como o cinema, os

quadrinhos tradicionais colocam-se como uma criação coletiva: são os resultados da soma dos talentos do roteirista, dos desenhistas, coloristas, letristas, dentre outros.

Outro ponto em comum entre quadrinhos e cinema é o fato de que ambos seriam feitos para a exposição. Porém, pode-se argumentar que, em certos contextos, há ainda o valor de culto motivado pela unicidade, como no caso de edições raras. Estes quadrinhos deixariam de ser uma obra com o objetivo de ser “exibida”, passando a ser cultuada por ser única. Há todo um misticismo em torno das primeiras edições, guardadas com muito cuidado, protegidas em sacola plástica, raramente manuseadas, perdendo sua função original para ganhar uma nova função: a de objeto raro a ser adorado. Observa-se o caminho contrário do processo descrito por Benjamin, nesse caso, entretanto isso só ocorre devido ao fator raridade, não previsto por Benjamin na década de 1930: as pessoas, ao comprarem as primeiras edições de quadrinhos, jamais imaginariam que aquilo, um produto da indústria cultural, voltado a um público infanto-juvenil, poderia um dia ser objeto de culto. Originalmente, o quadrinho era lido e descartado. Apenas posteriormente surgiu a figura do colecionador, o grande responsável por essa restituição da aura.

Apesar da defesa de Benjamin de que o valor aurático das obras de arte cairia diante da possibilidade da reprodutibilidade técnica, esse ponto nos leva a alguns questionamentos. Araújo (2010), por exemplo, julga que não houve uma queda da aura no contexto posterior à fala de Benjamin – que data da década de 1930, devemos ressaltar. Para este estudioso, a aura não fora superada, pois seus elementos teriam se adaptado a novas condições de produção. Dentre os motivos desse não declínio, Araújo (2010) cita o fato de que as tecnologias da reprodução somaram-se aos meios de comunicação em massa, o que tornou possível uma produção em larga escala dos produtos culturais. Essa industrialização teria condicionado toda a produção cultural, o que implicou que

O eixo principal do desenvolvimento das artes reprodutíveis e das novas tecnologias de produção da cultura (incluindo aí as tecnologias de comunicação desenvolvidas no século 20, em especial, o rádio e a televisão) girou em torno da organização empresarial de capital intensivo e do modelo de mercado. (ARAÚJO, 2010, p. 128).

O aspecto mercadológico seria justamente o que, para alguns teóricos, como Adorno e Horkheimer (1972), auxiliou no processo da emancipação da arte de sua subordinação à função religiosa ou da necessidade de financiadores privados. Apenas o fato de serem comercializadas não bastaria para lhes atribuir valor mercantil.

Outro aspecto que Araújo (2010) aponta como um dos responsáveis pela manutenção da aura é o fato de que o bem cultural seria um bem de experiência. Embora exista a ideia de que o gosto do público sozinho condicionaria a demanda, ressalta o autor que, para teóricos, como Adorno e Horkheimer (1972), o caminho seria o contrário: a indústria cultural pautaria o gosto dos consumidores, mediante uma falsa ideia de que estes teriam poder de escolha no processo, estando a arte, na verdade, altamente padronizada. Sendo assim, seriam realizadas escolhas a partir de um leque limitado de opções já pré-determinadas, criando-se assim a ilusão da personalização – algo não muito diferente do que ocorre, por exemplo, quando se assina um pacote de serviços de transmissão de vídeos por *streaming*, e este cria opções personalizadas para cada espectador, sendo que, na verdade, o que acontece é a pré-seleção de conteúdos já disponíveis no serviço e escolhidos algoritmicamente para se adequar ao que o programa entender ser o gosto da pessoa que o assiste. A lógica do algoritmo seria a versão 2.0 da produção em série, neste caso. Assim, ao contrário do que advoga Benjamin, Adorno e Horkheimer (1972) entendem que a produção cultural realizada pelas novas tecnologias tenderia a ser cada vez mais limitada e estereotipada. Baseando-se nesses pressupostos, Araújo (2010) afirma que houve a sobreposição da lógica do mecenato e da religião pela do mercado, o que “empreendeu a mercantilização da cultura e provocou a perda da dimensão estética da obra de arte” (ARAÚJO, 2010, p.131).

O pesquisador ainda aponta outros motivos pelos quais entende que a obra não teria perdido sua autenticidade, dentre eles: i) a questão dos direitos autorais; ii) a ideia de criação individual coletiva; iii) a promoção da escassez e da originalidade da parte da indústria (através da criação de obras raras, edições especiais e limitadas, dentre outros artifícios de que lança mão a indústria); iv) pela rigidez dos substratos nos quais se fixaram as obras, o que levou a um grande número de cópias, e não uma reprodução, na visão do autor. Entretanto, sobre esse último ponto, reafirma Araújo (2010) que ele estaria condicionado ao advento das tecnologias digitais. Para o pesquisador, os suportes analógicos ainda teriam se encarregado de preservar a autenticidade das obras, mantendo sua essência e afastando-as do consumidor/receptor. Entretanto, uma vez que as audiências têm em mãos ferramentas digitais que permitem uma manipulação rápida, fácil e barata das obras, este aspecto se quebra.

Quanto ao caráter único da obra, Araújo (2010) entende que ele se mantém a partir do momento em que a obra de arte está submissa à lógica do mercado, assim como pelo que chama de hegemonia da ideia de criação individual subjetiva. Além disso, o autor ressalta que seu valor de culto se manteria, entretanto não mais nos termos de um culto a um caráter transcendental, mas sim à figura de um autor individual e de seu gênio criativo, num processo

que Araújo chama de substituição de mitos. O estudioso afirma entender que essa figura se enfraqueceria no contexto do ciberespaço, diante do conceito de obra aberta e coletiva.

No que diz respeito à internet, é difícil se aplicar a lógica do valor de culto ou da aura, pois as produções do ciberespaço possuem, desde sua concepção, apenas valor de exibição. Obras concebidas e veiculadas exclusivamente no ciberespaço já nascem com o objetivo de serem exibidas, além de não se submeterem, na teoria, a uma lógica de mercado, de procura e demanda: são frutos do que o autor quer publicar, do que pode e quer produzir com seus recursos próprios, e do que acredita ser interessante, independentemente dos gostos de seu possível público. Essas obras, por fim, acabam sendo restritas a nichos. Seus autores raramente possuem a intenção ou mesmo a expectativa de que elas se tornem amplamente difundidas, ou que se tornem seus meios de sobrevivência – o que pode ocorrer, mas é raro. Tais obras já nasceriam, por si só, democratizadas e amplamente difundidas, tendo seu acesso gratuito, assim como sua produção. Basta ao leitor ter conexão com a *internet* para poder acessá-las. Não há nenhuma aura a elas atrelada, uma vez que nunca houve uma original única que, tal qual no caso das primeiras edições dos quadrinhos impressos, pudesse ser guardada e cultuada. Pode-se inquirir se os arquivos dos autores, em seus computadores pessoais, não seriam os originais, entretanto essa preocupação parece distante, senão ausente, no que se refere à recepção de *webcomics*. Além disso, escapa aos leitores que essas obras são efêmeras, assim como tudo que está na rede e que pode sumir/não estar mais disponível, a qualquer momento. A mídia eletrônica é extremamente volátil, e, talvez, tanto autores quanto leitores ainda não tenham se atentado para o fato. Todavia, mesmo diante da possibilidade real de se produzir algo pelo simples prazer de produzir, sem que ele nunca seja lido, não devemos nos esquecer de um detalhe: trata-se de uma ilusão acreditar que as obras concebidas e executadas no contexto da cibercultura não estariam submetidas a uma lógica mercantil, pois estão.

Há, no entanto, um contraponto. Por mais otimista que a visão de Benjamin possa parecer em relação aos novos meios de reprodutibilidade técnica ou aos novos papéis de autores e leitores, ele também pode ser bastante conservador, mesmo que sua concepção seja diferente daquela de seus colegas da escola de Frankfurt. Enquanto Benjamin entende o lugar que a tecnologia ocupa como o de um espírito absoluto, que estaria além das forças conservadoras ou revolucionárias, seus colegas não tinham opiniões tão otimistas a respeito delas.

Theodor Adorno, por exemplo, vê a indústria cultural como algo que criaria uma ilusão de pluralidade e liberdade, como deixa claro em seu texto, escrito em coautoria com Max Horkheimer, **A indústria cultural – o iluminismo como mistificação das massas** (1972). A concepção deste autor tem a ver com o fato de que as obras de arte, tanto populares quanto

eruditas, estariam tendo seu valor crítico neutralizado por não permitirem a participação intelectual dos espectadores, o que reduz a obra de arte a uma mera mercadoria sujeita a leis de mercado. No caso de Herbert Marcuse (1973), também pertencente à escola de Frankfurt, tornar-nos-íamos escravos diante da tecnologia. Haveria, para ele, uma homogeneização que projetaria uma ideia de diversidade, enquanto o poder dos grupos mais fortes é exercido sobre os mais fracos. Assim, criar-se-á um sujeito instrumentalizado, que ocuparia um lugar no que chama de sociedade unidimensional e gozaria de todos os privilégios – todos de consumo – oferecidos por essa sociedade. Surgiriam necessidades falsas nessa sociedade, que absorveria tudo que lhe é contrário, e essas ocupariam o lugar das verdadeiras. No contexto do pensamento de Marcuse, do qual Adorno também compartilha alguns pontos, o artista estaria num nível de alienação superior, uma vez que ganharia dinheiro de um jeito diferente do que os demais trabalhadores.

A pesquisa desenvolvida nesta tese também pode ser contemplada à luz das afirmações desses outros teóricos da escola de Frankfurt. Tais considerações podem ser verdadeiras ao considerarmos as mídias tradicionais, das quais dependem os quadrinhos impressos. Porém, é possível também questionar o quanto valem para a obra da arte na *internet* – no caso, obras de arte independentes, como **Homestuck**. A lógica do ciberespaço vem se colocando como o contrário da lógica do mercado: ao invés de não haver a participação das massas, há o seu convite. É possível, inclusive, argumentar não haver mercado. No que se refere à homogeneização prevista por Marcuse, promovida pelas tecnologias, pode-se questionar se ela de fato ocorreria, pois tais obras do ciberespaço encontram-se fora da lógica do mercado. Estaríamos, assim, diante de um fenômeno novo, que escapa ao controle das grandes editoras e meios da mídia de massa. Nesse sentido, é possível problematizar outro ponto, já que talvez seja por isso que exista um anelo por parte das mídias tradicionais, alienantes e controladoras em regular e breçar os avanços da *internet* enquanto espaço democratizador das artes.

Sendo assim, debruçemo-nos sobre duas possibilidades distintas: a da produção independente e a da que passa por algum tipo de fomento. Começemos com a independente, trazendo à tela novamente **Homestuck**.

### 7.2.1 Homestuck: leitores e autor em papéis que se alternam

Neste contexto, cabe destacar o exemplo de **Homestuck**. Seu criador, Hussie, em momento algum do processo de concepção do site *MS Paint Adventures*, o fez por acreditar que estava respondendo à demanda de alguma editora. Sua proposta era bastante despretensiosa:

criar histórias na forma de jogos interativos. Não havia nenhuma preocupação em disponibilizar as histórias, inicialmente, em algo mais durável do que a nuvem, pois talvez ele nunca tenha imaginado a proporção que elas alcançariam, ou que deveriam ser algo para durar. O sucesso do *site* veio somente após a publicação das primeiras partes de **Homestuck**. Uma vez que a popularidade do *site* começou a crescer, o autor passou a obter ganhos financeiros com a história, vendendo camisetas e calendários com seus personagens e, depois, lançando uma versão impressa das primeiras partes da trama. Mesmo assim, esses produtos surgiram posteriormente à criação do *site*.

É possível argumentar que Hussie posiciona-se não somente como autor, mas também como produtor de **Homestuck**, aproximando-se da proposta de Benjamin de um autor que também se ocupa de outros aspectos do processo de produção. A natureza das obras no ciberespaço dá abertura para tal: o autor é o responsável por todas as etapas do processo de produção e publicação, sendo também incumbido da concepção de um roteiro, de sua execução e de sua publicação em um *site*. Isso contribuiria para que o escritor se torne mais próximo do leitor. Como apontado anteriormente, não há uma editora para intermediar este trabalho, sendo, portanto, bastante fácil e, em casos como **Homestuck**, desejável a interação entre autor e público. A natureza interativa da obra convida o leitor a ser também um coautor, mesmo que o processo passe pela curadoria do autor/produtor/*webmaster* Hussie. Cabe destacar ainda que, após encerrado o processo que permitia as sugestões diretas de comandos por parte dos leitores para a história, o diálogo continuou de forma indireta via mídias sociais.

Entre os anos de 2014 e 2016, Hussie contou com a participação de desenhistas diversos para a composição dos quadros de sua narrativa. Praticamente todos os autores por ele convidados eram fãs da própria obra. Eles produziam suas próprias artes dos personagens, publicadas em seus próprios sites pessoais, para a apreciação e deleite de outros fãs. Trata-se de uma apropriação das artes e histórias de fãs, que geralmente ficam restritas ao espaço chamado de *fandom*, compondo o que os leitores carinhosamente chamam de *fanon*, palavra composta a partir da junção das palavras inglesas “fan” e “canon”, ou seja, um cânone paralelo ao original, em que se desenvolvem aspectos (em especial relacionamentos entre personagens) não explorados pela narrativa principal. Devido às inúmeras possibilidades que a narrativa canônica de **Homestuck** apresenta, com suas múltiplas temporalidades e relacionamentos entre personagens, os fãs encontraram um terreno fértil para a criação de narrativas paralelas.

Isso configuraria a inserção dos consumidores no processo de produção previsto por Benjamin. Pode ser que a intenção de Hussie não tenha sido colocar-se ao lado do “proletariado” – no caso, seus leitores – ao produzir uma obra aberta, colaborativa e interativa,

mas vê-se que ele ocupa uma posição consciente e inclusiva dos meios de produção. Ao perceber a intenção de seus leitores em participar da história, mesmo que não fosse mais possível fazê-lo diretamente devido ao grande volume de acessos que o site recebia, outros caminhos foram inseridos nesse processo. Logo, os leitores puderam fazer parte como colaboradores, enviando artes por eles idealizadas e criadas, com o intuito de compor a história, ou, ainda, com a produção de tirinhas.

Devido ao caráter experimental de **Homestuck**, o qual acaba convergindo mídias e diferenciando-se das demais obras publicadas na rede, o formato da tirinha cômica – ou até das pranchas de quadrinhos tradicionais – não é tão explorado na narrativa principal (exceto em **Sweet Bro e Hella Jeff**, a *webcomic* que, no cânone, é de autoria do personagem Dave Strider). Entretanto, Hussie encontrou um meio de incorporar essas tirinhas ao universo canônico (ou pseudo canônico) de **Homestuck**: a publicação destas em um outro site, filiado ao MS Paint Adventures. Nascia assim o site Paradox Space. Hospedado em domínio próprio, o *site*, editorado por Andrew Hussie, publicou tirinhas e pequenas histórias em quadrinhos envolvendo os personagens e o universo apresentado em **Homestuck**. Sua vida, comparada ao tempo em que **Homestuck** demorou a se finalizar, foi curta, indo de 2015 a 2016, entrando em hiato a partir do fim da narrativa principal. Seu nome fora tirado do nome dado ao local em que a história ocorre, chamado de espaço paradoxal, devido às suas características temporais únicas que permitem diversas linhas do tempo e à existência de um mesmo personagem em mais de uma simultaneamente.

As tirinhas são da autoria de pessoas diversas, sendo fãs em sua maioria. Entretanto, a publicação não era aberta: havia uma curadoria de Hussie e de sua equipe, que analisaram os portfólios e trabalhos dos interessados, selecionando aqueles que consideravam mais talentosos. Foram publicadas cinquenta e duas histórias, com narrativas que a página original afirmava serem “pseudocanônicas”, com temáticas e tamanhos diversos.

Algumas eram compostas apenas de uma página, como “Birds and bees”, de Alex Rafael e Matt Cummings, que retrata a jovem Jade Harley conversando com seu avô sobre como os bebês nascem. Ao contrário do esperado, com a explicação sobre a reprodução humana, o avô da personagem lhe explica como é realizado o processo de clonagem paradoxal – possível dentro da temporalidade única do universo em que a trama se passa – em que os personagens principais são, na verdade, o resultado de clonagens de si próprios em algum ponto do passado. Na tirinha, os balões de fala, substituídos na narrativa oficial por *chatlogs*, reproduzem as cores de fala de cada personagem, bem como possuem textos redigidos tal qual cada personagem se comunicava no sistema de *chats* – confirmando que a opção por diferentes

cores e estilos de escrita reproduziriam as diferentes vozes dos personagens. Por fim, o avô finaliza mencionando a figura da cegonha, tradicionalmente utilizada como eufemismo por pais que não se sentem à vontade de abordar assuntos considerados adultos com crianças, o que faz com que o complexo mecanismo faça sentido para a menina.

Figura 36 – Tirinha “Birds and Bees”, parte do acervo do site Paradox Space<sup>93</sup>



Fonte: Paradox Space<sup>94</sup>.

<sup>93</sup> Tradução do diálogo na tirinha. Respeitamos a grafia tal qual a utilizada pelas falas dos personagens:

Jade: ei, vovô. de onde vêm os bebês?

Avô: ...bom, quando duas pessoas se amam muito, aquele com uma compreensão superior sobre manipulação genética ectobiológica e das mecânicas transuniversais de envios coloca todas as coordenadas necessárias para uma série de clonagens paradoxais altamente complexas. E então eles deixam as coisas ocorram sozinhas para que eventualmente os bebês sejam colocados em meteoros e sejam enviados cortando a fina tecitura do espaço e tempo até que aterrissam violentamente na superfície da Terra, onde são acolhidos por transeuntes aparentemente aleatórios. Mas não antes das cegonhas os pegarem.

Jade: oh! faz total sentido!

<sup>94</sup> Disponível em: <<http://hs.hiveswap.com/paradoxspace/index.php?comic=225>>. Acesso em 21 de dezembro de 2018.

Outras histórias, entretanto, de maior número de páginas, como no caso de “Summerteen Romance”, da autoria de Zack Morrison e Jon Griffins, que mostra os personagens *trolls* em uma aventura em um acampamento de verão, uma clara paródia a filmes adolescentes norte-americanos que exploram os romances e desventuras de jovens nos típicos acampamentos oferecidos nos Estados Unidos. A história é, na verdade, uma *fanfic* escrita pelo personagem *troll* Karkat, que lhe apresenta para o escrutínio de seu amigo, o humano Dave Strider, tal qual podemos ver na Figura 37. A tirinha possui cinquenta e duas páginas.

Figura 37 – Karkat apresenta para Dave sua história<sup>95</sup>



Fonte: Paradox Space<sup>96</sup>.

<sup>95</sup> Tradução do diálogo na tirinha. A tradução procurou respeitar a maneira de se comunicar de cada personagem – ou seja, sem pontuação, no caso de Dave, e totalmente em caixa alta, no caso de Karkat.

Dave: o que acabei de ler

Karkat: AS EMOCIONANTES FALAS DE ABERTURA DO ROTEIRO DE MINHA DRAMÉDIA ROMÂNTICA SOBRE AMADURECIMENTO. ACHEI QUE ESTAVA ÓBVIO PARA CARALHO, DAVE.

Dave: não quero dizer porque os personagens são todos pessoas reais quero dizer *troll*. karkat vocês está escrevendo sobre seus amigos passando pela puberdade

Karkat: NÃO SEU PERVERTIDO ESQUISITO, ISSO É UM UA, OU “UNIVERSO ALTERNATIVO” NO QUAL EU E OS OUTROS TROLLS VAMOS A UM ACAMPAMENTO DE VERÃO QUE MUDARÁ NOSSAS VIDAS, NO FRÁGIL PRECIPÍCIO DE NOSSA ADOLESCÊNCIA TROLL. POR FAVOR, CONTINUE.

<sup>96</sup>Disponível em: <http://hs.hiveswap.com/paradoxspace/index.php?comic=238>. Acesso em 21 de dezembro de 2018.

Tal qual **Homestuck** fora publicada seriadamente, as HQs do projeto Paradox Space também o foram. Posteriormente, as tirinhas publicadas no *site* foram compiladas e lançadas na forma de livro, além de que seu endereço fora transferido para o domínio <http://hs.hiveswap.com/paradoxspace/> - ou seja, elas passaram a integrar, junto do jogo Hiveswap, o universo expandido de **Homestuck**.

Neste ponto, é importante fazer alguns apontamentos sobre Hiveswap. Trata-se de um jogo elaborado por Hussie, ambientado no mesmo universo de **Homestuck**. Entretanto, ele apresenta outros protagonistas e desenvolve conceitos que permaneceram abertos na obra original – tais como os esclarecimentos sobre os doze aspectos e as duas luas que compõem a cosmologia de Sburb. Ele foi feito a partir da angariação de fundos pela plataforma Kickstarter, cujo objetivo é viabilizar o financiamento de projetos diversos, desde jogos a objetos de uso doméstico, de autores independentes. Geralmente, oferece-se algum tipo de recompensa aos apoiadores. No caso de Hiveswap, uma das recompensas era a inclusão de seu personagem de fã na narrativa oficial de **Homestuck** para apoiadores que doassem quantias mais altas. Dois apoiadores realizaram a doação de quantias superiores a quinze mil dólares, tendo seus personagens inseridos em três painéis de **Homestuck** – sendo eventualmente mortos pelo vilão Lord English. De qualquer forma, a campanha de arrecadação foi bem-sucedida, alcançando o valor proposto em tempo recorde. O jogo foi lançado em 2017 e está disponível na plataforma de distribuição de jogos Steam<sup>97</sup>, sendo possível comprá-lo na loja virtual da plataforma, assim como na loja virtual Humble<sup>98</sup>. O jogo possui executável nativo para os sistemas operacionais Windows, MacOS e Linux – sendo esta última opção a mais recente, datando do final de dezembro de 2018.

Hussie não foi o único autor de quadrinhos na internet a lançar mão do financiamento coletivo para executar e custear suas empreitadas. Esta opção é a preferida por artistas que pretendem publicar suas obras no formato impresso, visando cobrir os custos do processo de editoração, ou daqueles que precisam arcar com os custos de se manter um domínio pago na rede. No primeiro caso, podemos citar os exemplos de artistas brasileiros, como Camila Padilha, criadora da série de tirinhas **Aliens of Camila**, que optou pelo financiamento através do site Catarse para publicar um livreto impresso sobre o universo que criou nas tirinhas, as quais posta em redes sociais como Facebook e Instagram. Há, ainda, casos como o do quadrinista e pesquisador brasileiro Raphael Pinheiro, o qual financiou a publicação de duas obras de quadrinhos autorais, **Salto** e **Silas**, através do financiamento no Catarse. Raphael,

---

<sup>97</sup> <https://store.steampowered.com>

<sup>98</sup> <https://www.humblebundle.com>

entretanto, obteve rápido sucesso em sua empreitada, considerando-se a exposição que ele tem na rede, em especial em seu canal de Youtube sobre histórias em quadrinhos. Assim, podemos concluir que, mesmo estando numa lógica à parte do mercado tradicional de quadrinhos, o qual se encontra condicionado a questões editoriais e de vendas, há uma lógica financeira própria e específica por trás dos quadrinhos online.

Há também a possibilidade de se ser financiado por algum tipo de editora *online*. Um exemplo seria a Hiveworks *comic*, a qual se define como uma editora e estúdio de criadores que ajuda autores de *webcomics* e mídias *online* a transformarem seus trabalhos em negócios sustentáveis. No texto de apresentação, disponível no *site*, eles ressaltam a importância do público no processo, afirmando que procuram aumentar a audiência através do uso de propagandas em outros *sites*, além de ajudar aos autores com serviços de financiamento coletivo, como o *Kickstarter*. O *site*/ editora foi fundado por Joseph Stilwell. De acordo com a jornalista Marie Anello, um dos grandes trunfos do *Kickstarter* seria justamente o fato de que esse suporte financeiro oferece aos autores exatamente aquilo que lhes faltaria, provendo sua produção e auxiliando aqueles que pretendem se sustentar com a arte.

Uma reportagem publicada no *site* da editora informa que, no ano de 2015, treze milhões de leitores circularam mensalmente pelo endereço eletrônico. Além disso, algumas das publicações nele sediadas foram premiadas, como **Stand Still Stay Silent** de Minna Sundberg, **Saturday Morning Breakfast Cereal** de Zach Weinersmith, **Paranatural** de Zack Morrison, **Atomic Robo** de Scott Wegener e Brian Clevinger, dentre outros títulos. Essas informações são destacadas logo na primeira página do *site*.

**Stand Still Stay Silent** é um dos mais bem-sucedidos títulos da editora. Seu enredo mistura mitologia nórdica com ficção pós-apocalíptica. Tanto esta produção quanto as outras disponíveis no *site* demonstram que os títulos das *webcomics* ali disponibilizadas contam com primoroso acabamento visual, tanto da arte dos quadrinhos quanto do *design* da página da *web*. É justificável essa preocupação com o aspecto formal, uma vez que a proposta da editora/coletivo seria a de dar suporte para estas produções, além de disponibilizar um material rentável. O primor das ilustrações, assim como o cuidado com aspectos visuais das obras, também pode ser percebido em outro título do *site*, **Harpy Gee**. Este narra as peripécias de uma elfa e seu gatinho, e sua autora trabalha profissionalmente como animadora, o que garante ainda mais técnica e critério para a produção.

Entretanto, pode-se observar que, apesar da primazia por uma arte final de nível profissional e pelos esforços de se inserir em um mercado, lançando mão de recursos como o

financiamento coletivo, no que diz respeito ao conteúdo, os títulos visitados<sup>99</sup> mostram-se tradicionais. As temáticas são, em geral, relacionadas a mitologias, tanto de povos que realmente existiram quanto aquela encontrada em manuais de RPG, como **Dungeons and Dragons**. Logo, percebe-se que o público em questão – os treze milhões de visitantes mensais – pertence a um nicho. Nesse ponto, devemos lembrar o que Henry coloca em **Convergence Culture**: os quadrinhos, assim como outras formas de arte, têm cada vez mais se tornado algo voltado para um público específico. Na *internet*, essa questão torna-se ainda mais evidente: é possível publicar e conseguir financiamento, mas isso vem, sobretudo, diretamente dos fãs desse tipo de produto, que irão consumir histórias com temáticas ditas *nerds* ou *geeks* e, porventura, tornar-se-ão eles, também, autores de histórias seguindo as mesmas temáticas, o que não quer dizer que, em termos de qualidade artística, tais histórias seriam pobres: apenas demonstram-se voltadas para um público bastante específico e estimuladas ou patrocinadas também por esse mesmo público.

No que diz respeito à utilização dos recursos da *internet*, encontramos um duplo paradigma. A Hiveworks utiliza alguns dos aspectos mais notáveis da cibercultura, como mídias sociais e *links* patrocinados para divulgação, e o financiamento coletivo, através de plataformas como o *Patreon* e o *Kickstarter*. Entretanto, a exploração das possibilidades do espaço virtual, em algumas obras, restringe-se a tal.

Os títulos não lançam mão de recursos como vídeo, *gifs* ou sons, por exemplo, ou seja, não há a integração de outras mídias em sua composição, restringindo-se a repetir um modelo já consagrado em publicações no suporte impresso, o que, mais uma vez, não coloca as tirinhas como inferiores ou superiores em termos de qualidade, apenas demonstra que grande parte dos autores (e talvez dos leitores) prefira não arriscar no experimentalismo do novo suporte. Logo, elas estariam mais próximas das considerações sobre quadrinhos “tradicionais” do que da experimentação hipertextual das obras analisadas no capítulo 2 desta pesquisa. Além disso, por estarem ligadas a uma editora, tendo patrocínios e um público já pré-definido, essas publicações pouco podem inovar em termos de conteúdo e formato, o que as tornaria, de certa maneira, próximas aos quadrinhos comerciais das grandes editoras. Assim, são mais convencionais e menos experimentais. Aparentemente, o financiamento é o custo da experimentação no espaço digital.

Algo curioso sobre o financiamento coletivo é o fato de que, muitas vezes, alguns autores lançam mão deste para viabilizar a publicação de versões impressas de suas obras. Esse

---

<sup>99</sup> Durante a pesquisa, optou-se por escolher os títulos segundo sua proeminência dentre as publicações do site.

é o caso de diversos autores, dentre eles Rapha Pinheiro e Camila. Assim, percebe-se que autores que procuram, inicialmente, explorar as possibilidades do meio digital, procuram ainda o suporte impresso como uma maneira de validar seus trabalhos.

**Homestuck** pode se desenvolver de forma experimental por não contar com patrocínios. O sucesso financeiro da história e sua subsequente transformação em franquia transmídia foram consequências de seu inesperado sucesso. Hussie chegou a publicar versões impressas das quatro primeiras partes da história. Nesse caso, pode haver tanto o desejo da legitimação da impressão quanto o de dispor de mais um produto com o qual poderia lucrar em cima de sua narrativa.

Ao congregar, em um único site, o jogo da série, além dos links para redes sociais oficiais e para a compra de mercadorias temáticas, bem como as tirinhas do projeto Paradox Space, Hussie construiu um pequeno império transmídia na rede. Henry Jenkins (2009) define como transmídia a exploração de um universo narrativo através de diferentes mídias possíveis e disponíveis, sendo essa uma das opções mais exploradas por franquias comerciais. Deve-se ter cuidado ao utilizar o termo, no entanto: uma série de livros que possua adaptação para o cinema não constitui uma narrativa transmídia. Para que a proposta de Jenkins se realize, os filmes colocariam narrativas diferentes daquelas dos livros, mas complementares. Um exemplo de narrativa transmidiática apresentado por Jenkins seria o da série Matrix, que apresenta um universo expandido para além da narrativa dos três filmes idealizados e dirigidos pelas irmãs Wachowski. A série conta, também, com um jogo, que dialoga com a narrativa do primeiro filme, mas não a reproduz (ao contrário de muitos jogos de franquias cinematográficas, em que o jogador executa a narrativa do filme em forma de jogo eletrônico), e com desenhos animados ambientados no universo, os Animatrix.

**Homestuck**, ao contar com tirinhas semicanônicas e um jogo ambientado no mesmo universo, abre-se para a possibilidade da narrativa transmídia, encaixando-se na definição que Jenkins fornece para ela.

Ademais, o que diferencia **Homestuck** das demais publicações em quadrinhos disponíveis na rede é justamente sua proposta, inerente em sua natureza multimeios e hipertextual: a participação do leitor. Com a possibilidade de contribuir, apesar de indiretamente, para a narrativa como um todo, é possível argumentar que a obra, em sua natureza, contribui para o desaparecimento das fronteiras entre autor e leitor sugeridas por Benjamin. Além disso, percebemos a avidez do público em participar da narrativa, mesmo quando não requisitado diretamente. Dessa forma, paralelo ao espaço concedido originalmente por Hussie, muitos fãs produzem suas próprias versões dos fatos da história, as quais

compartilham com outros fãs por meio das chamadas *fanfics*. Se há algum ponto em aberto na narrativa original, se algo passa apenas como sugerido, os fãs preenchem essa lacuna. Além disso, não é raro encontrar fãs que busquem discutir, mesmo que de maneira despretensiosa, detalhes da obra sob perspectivas psicológicas ou literárias. No caso de **Homestuck**, um dos aspectos que mais estimulam tais análises é o sistema de classes do jogo *Sburb*, no qual cada jogador recebe um papel, tal qual em um jogo de RPG clássico em que os personagens podem ser bruxos ou guerreiros. Muitos fãs dedicam espaços em seus *blogs* pessoais para a discussão das implicações da distribuição das classes no jogo apresentado em **Homestuck**, questionando a relação que estes teriam com a personalidade de cada jogador e com seu desenvolvimento enquanto personagem. Os leitores compartilham seus achados em blogs e fóruns de discussão. Além disso, há leitores que se dedicam a catalogar e definir todos os aspectos do universo criado por Hussie em formato de enciclopédia, hospedada na plataforma Wikia, contando com imagens e *links* para a narrativa original, atestando a veracidade dos fatos apresentados.

Devemos lembrar que, como aponta Benjamin, há uma nova maneira de participação, ocasionada pela democratização da obra e da perda de sua aura, assim como consequência dos novos meios de reprodutibilidade – no caso, da *internet*. Essa rede é, por natureza, participativa. Logo, os leitores que se encontram inseridos nesse nicho irão participar da narrativa, seja com sugestões, com suas próprias versões dos fatos, ou com análises. Cabe aqui destacar que a fruição e a crítica tornam-se mais próximas graças aos meios de reprodução técnica.

Logo, por mais que **Homestuck** tenha se iniciado despretensiosamente como uma obra aberta, gratuita e sem fins lucrativos, acabou se constituindo como um pequeno império transmídia internetico, que abriu a possibilidade de os fãs contribuírem ativamente para sua composição. Há uma lógica de mercado muito peculiar embutida em uma obra aberta: a audiência sente-se tão dona da obra com a qual contribui que acaba ensejando que ela siga, sempre, o rumo que lhe apetece, esquecendo que cada fã é apenas um indivíduo dentre vários outros, com vontades e opiniões próprias sobre os rumos da narrativa. A moeda de troca, neste caso, é a dedicação do fã, que, além da leitura da obra, dedica-se a construir um universo paralelo, o *fanon*, em um exercício que o faz sentir autor também da obra que acompanha.

Assim, em troca de seu culto à obra, o fã entende que se firma um contrato não dito entre ele e o autor. Neste contrato, determina-se que a obra deve seguir os rumos que o fã quis. O descumprimento deste contrato leva a: a) frustração e subsequente boicote do fã ao produtor cultural em questão; b) proposição de linhas do tempo alternativas na forma de *fanfics*.

Hussie contornou possíveis frustrações de seus fãs aproveitando-se da própria mecânica do universo que construiu: como sua obra é baseada nas múltiplas possibilidades temporais, todo e qualquer cenário pode ser canônico. Neste ponto, Hussie consegue barganhar com seu público leitor. Mesmo fechada, a obra permanece aberta, sendo toda possibilidade prevista em obras de fãs passível de ser oficializada em algum lugar do espaço paradoxo de Hussie.

## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme delimitamos na introdução, a primeira metade de nossa análise (capítulos um, dois e três) ocupa-se de aspectos mais formais. Logo no capítulo 1, lidamos com a questão do hipergênero histórias em quadrinhos, de modo a delimitar o que se pode entender por quadrinho, *webcomic* e HQtrônica. Além disso, delineamos quais seriam os pontos de diálogo entre quadrinhos e literatura, mostrando que, apesar de haver aspectos em que as duas artes conversam, é preciso evitar o uso da literatura como justificativa para legitimar os quadrinhos, pois estes têm características próprias.

Já no capítulo 2, apresentamos as narrativas eletrônicas **Homestuck** e **O diário de Virgínia**, de forma a discutir suas características enquanto hipertexto. Além disso, propomos a analisar seu grau de interatividade e participação do leitor. Vimos como tais obras, por se realizarem enquanto hipertexto, apresentam características únicas, o que apontaria para a possibilidade de enxergá-las como um novo gênero narrativo, marcado pela remediação e pela intermedialidade.

Por fim, com auxílio de ferramentas das humanidades digitais, pudemos ver como estaríamos lidando com algo que vai além do tradicional escopo das *webcomics* ou HQtrônicas, de forma a mostrar o possível surgimento de obras híbridas, típicas da cibercultura no capítulo 3. Apresentamos, também, o que entendemos serem as características destas obras, com ênfase na intermedialidade, na participação e na interação.

Diante desta análise, podemos apresentar alguns questionamentos relativos à verdadeira natureza de **Homestuck**: apesar de apresentar diversos pontos em comum com os quadrinhos, percebemos que suas ligações com a linguagem do *videogame* vão além de uma apropriação temática. Ademais, também podemos perceber que seu diálogo com a literatura vai um pouco adiante do simples estabelecimento de relações intertextuais com algumas obras. Nesse sentido, é possível afirmar que **Homestuck** apresenta diversas características que permitem vê-la enquanto ficção interativa ou hipertextual.

O mesmo é verdadeiro para **O diário de Virgínia**. A obra foi concebida por Cátia Ana para encaixar-se nas características da proposta de Edgar Franco de HQtrônicas – ou seja, obras que apresentam pelo menos um elemento que permita sua identificação com os quadrinhos e elementos hipertextuais que as tornam diferentes. Ao aproximar-se da literatura formalmente, assim como ao incorporar diferentes mídias à obra, defendemos que ela pode ser vista, também, como uma narrativa interativa digital.

Qualquer nova tecnologia da escrita acaba por ter sempre alguma repercussão ao nível da evolução estilística da literatura. Logo, é possível argumentar que novas tecnologias propiciam o nascimento de novos gêneros. No momento de convergência de mídias, é de se esperar que surjam obras que, cada vez mais, combinem recursos de diferentes mídias, sem necessariamente pertencer a uma delas somente, mas como algo novo. A interatividade possui um papel primordial nesse processo. As audiências empoderadas por essas novas tecnologias e ocupantes de um espaço na intersecção entre velhas e novas mídias estão demandando o direito de participar dessa cultura.

Diante das possibilidades das novas tecnologias, é possível perceber que caminhamos cada vez mais em direção a uma hibridez de mídias, o que nos leva ao surgimento de novas experiências tanto para fazer narrativas quanto para fruí-las, uma vez que, para apreciá-las, cada vez mais a interação aparece não só como uma possibilidade ou um diferencial, mas como uma demanda. No caso de **Homestuck**, vemos um autor que, embora esteja por trás de todo o processo criativo e seja responsável pelo básico do enredo da história, age, em certos momentos, mais como um mediador entre o que irá, de fato, ocorrer, e as vontades de seu público leitor. Esse público mostra-se ávido por participar e, muitas vezes, não aguarda o convite do autor: cria suas próprias histórias por intermédio de *fanarts* e *fanfics*. Esses leitores não se encontram sozinhos ou isolados: juntam-se em comunidades *online*, nas quais compartilham suas teorias e são ouvidos, até certo ponto, pelo autor-mediador.

Janet Murray já sinalizara, em 2003, que deveríamos esperar um enfraquecimento contínuo dos limites entre jogos e histórias – e entre público e autor. Talvez agora, quatorze anos depois dessa previsão de Murray, estejamos, de fato, deparando-nos com os primeiros frutos de tal convergência, sendo **Homestuck** um deles. Afirmar, como fez o jornalista Mordicai Knode, que estaríamos diante da primeira grande obra de ficção genuinamente hipertextual pode parecer bastante pretensioso – e talvez realmente o seja, uma vez que tal afirmação precisaria ser confirmada por meio da análise de outras obras de mesma natureza. Talvez chamar **Homestuck** de *webcomic* ou HQtrônica seria uma forma de limitá-la e impedir que a vejamos em sua verdadeira natureza, ou seja, privilegiar o espaço híbrido entre quadrinhos, jogos e literatura que se apresenta. Independentemente disso, não se deve negar que estamos diante de algo novo que venha a se popularizar e a se tornar não mais uma exceção que não cabe em nenhuma definição tradicional ou fixada de gênero textual, mas sim a algo merecedor de sua categoria própria.

Assim, chegamos à segunda metade de nossa pesquisa, com o foco sob a figura do leitor e na recepção em meio digital. No quarto capítulo desta pesquisa, discutimos os

mecanismos envolvidos no processo da leitura. Apresentamos diferentes concepções sobre o leitor e sobre o processo de leitura, tanto culturais quanto fisiológicas. Por fim, analisamos diversos exemplos de obras em quadrinhos – dos mais tradicionais aos que convergem com outras mídias e artes –, de modo a estudar como a leitura se realiza neles. Vimos como a leitura deste tipo de obra exige um letramento para imagens, apesar de que o sentido da leitura das páginas seja o mesmo do texto puramente escrito.

Já no capítulo 5, retomamos o caso da obra **Homestuck** sob a perspectiva da relação entre autores e leitores. Discutimos, com base nas considerações de Benjamin, Adorno e Marcuse, como tal obra constitui um exemplo das possibilidades oferecidas pela *internet*, investigando como a rede se constitui em um meio de publicação independente e livre do cerceamento de editoras, assim como permite a participação dos leitores, que se aproximam cada vez mais do autor em seus papéis. Vimos como a rede possibilita também que o autor se coloque como produtor, dominando todas as etapas do processo de produção e se colocando mais próximo do público, o que faz com que estes também se tornem produtores. Por fim, contrastamos o contexto de produção de **Homestuck** com o de obras financiadas, como no caso de *webcomics* (num sentido mais tradicional e menos experimental) da editora Hiveworks, de modo a mostrar de que maneira ferramentas, como o financiamento coletivo e o direcionamento a um público alvo cativo, podem auxiliar a alavancar o alcance dessas publicações *online* – entretanto, ao custo da experimentação e interação possíveis em obras independentes. É válido lembrar que, embora não tenha sido abordada no capítulo 5, a obra **O diário de Virgínia** é igualmente independente e, por não ter obrigações de rentabilidade ou de seguir modelos, é bastante experimental.

Entretanto, por mais inovador, hipertextual e próprio da cibercultura que obras como **O diário de Virgínia** e **Homestuck** possam ser, tratam-se apenas de exemplos. Para uma compreensão mais ampla desse fenômeno que vem se desenhando nas redes, seria necessário estender, em projetos futuros, as considerações e observações aqui feitas a outras obras, a fim de se compreender como a participação do leitor e a produção no meio virtual se dão nelas, obtendo-se, assim, um quadro mais acertado acerca das possibilidades oferecidas neste meio.

Comentamos que tais obras, muitas vezes, são restritas a nichos. Há aquelas que visam entreter somente o nicho em que se inserem: feministas, LGBT, *nerds*, *gamers*, dentre outros públicos. Esses públicos, caso dependessem do mercado tradicional das editoras, provavelmente não seriam contemplados com publicações voltadas para temáticas tão específicas. Discute-se muito a questão da representatividade nas obras *mainstream*, tanto de quadrinhos quanto de suas adaptações. Um exemplo clássico seria o caso dos principais heróis

da DC: quantos filmes dedicados ao Batman e ao Superman foram necessários antes que se fizesse, finalmente, um filme sobre a Mulher Maravilha, uma das personagens mais relevantes e antigas da editora? Um pretexto para a falta de filmes contemplando a personagem como protagonista é a de que não haveria demanda ou público para tal. Isso não parece ser um problema para os quadrinhos na *internet*. Tal fato é justificado uma vez que cada audiência se sente representada nas obras nela e para ela produzidas.

Sendo assim, podemos argumentar que, afinal, a *internet* pode estar tornando possível a aproximação de autor e público de qual falara Benjamin há quase um século. Talvez só agora, com a possibilidade de uma reprodutibilidade técnica levada ao seu extremo, estejamos próximos, afinal, de uma obra de arte plenamente democrática, acessível e não alienante, do público e para o público.

Podemos, então, retornar a nossa hipótese de trabalho inicial: a de que, considerando os avanços das novas tecnologias, estaríamos diante do surgimento de novos gêneros narrativos. Sendo assim, verificamos, com o auxílio das ferramentas das humanidades digitais, que tal convergência midiática estaria de fato ocorrendo. Neste ponto, acreditamos ter obtido êxito duplo: de um lado, confirmando nossa hipótese de trabalho inicial acerca da nova dinâmica representada pelas tecnologias digitais para a produção de obras no ciberespaço e, de outro lado, mostrando como a análise de obras literárias e artísticas em geral pode se beneficiar bastante da assistência das ferramentas da computação. A partir dos gráficos, *graphos* e tabelas gerados, consegue-se visualizar melhor o fenômeno, o que é uma grande contribuição para a pesquisa em humanidades. Assim, acreditamos que se provam os méritos de se enxergar a literatura de longe, tal qual convida Franco Moretti.

Também podemos retomar, neste ponto, nossa hipótese de que as tecnologias digitais promoveriam, através da interação e de uma maior abertura à participação do público, uma alteração na dinâmica entre leitores e autores, podendo os leitores tornarem-se, efetivamente, também autores e produtores de conteúdos. Assim, concretizar-se-iam as previsões de tantas correntes teóricas, de diferentes áreas do conhecimento, a respeito da autoria no meio digital. Acreditamos, diante dos casos analisados, que estamos diante de algo que vai além da participação: há abertura para a intervenção do leitor. Dessa maneira, este passa a ser coautor da obra – o que, em alguns casos, mostra-se uma faca de dois gumes, pois pode ocasionar ou o fechamento da obra (como Hussie fez com **Homestuck**) à intervenção externa, ou o conflito entre público e autor, uma vez que aquele entende que suas intenções não estão sendo respeitadas no andamento da narrativa. Já que ele também é autor, sente-se no direito de ter seus anseios para os destinos dos personagens e da trama sejam tal qual deseja. Numa obra

fechada, por mais insatisfeito que o leitor esteja com o final da narrativa, ele se limitará à produção de obras de fãs.

Assim, a evolução da técnica serviu como catalisador em uma reação que já ocorria há tempos: a da diluição dos limites entre a figura do autor e a do leitor. Ela também concretizou os anseios de tantos autores, que encontram nas possibilidades do ambiente hipertextual um espaço de experimentação e tensionamento dos limites da narrativa e da convergência de mídias.

Constatamos também que a impressão ainda é vista como sinal de sucesso e legitimação, não estando com os dias contados. Igualmente, como ficou claro no capítulo 4, há leitores que ainda preferem a leitura analógica à digital, até mesmo porque esta conta com uma série de aspectos negativos que prejudicam a atenção e a retenção de informações, por exemplo. A publicação impressa de obras concebidas *online* já legitimadas acaba, pelo menos, transformando-as em um produto a mais, como no caso da publicação da versão impressa de **Homestuck**: abdica-se da experimentação online para se obterem os lucros da venda da edição física.

Assim, por fim, podemos concluir que, mesmo com todas as possibilidades encerradas pelas novas tecnologias do texto, juntamente das novas dinâmicas que elas trazem para a produção e recepção da literatura, confirma-se que o surgimento de uma tecnologia não mata sua antecessora. Digital e impresso podem conviver, assim como o a televisão conviveu com o rádio, e o livro tem convivido com as narrativas orais em seus diferentes suportes. Essa convivência, entretanto, está condicionada também às novas dinâmicas no tripé autor – leitor – obra. Adaptar-se a elas mostra-se, assim, um desafio que aguarda escritores e público na aurora do novo século.

## REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen J. **Cybertext: Perspectives on ergodic literature**. [S.l.]: JHU Press, 1997.

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. *The Culture Industry: Enlightenment as mass deception*. **Dialectics of Enlightenment**, New York: Herder e Herder, 1972. Trad. John Cumming.

ALVIM DE ALMEIDA, Maiara. **Contos, sonhos e quadrinhos: analisando as questões de mercado e literatura no romance gráfico Sandman, de Neil Gaiman**. 2013. Mestrado em Letras – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora.

\_\_\_\_\_. Narrativas híbridas e humanidades digitais: quando ferramentas de análise textual auxiliam os estudos literários e culturais. In: RIBAS, Maria Cristina. AMARAL, Sergio da Fonseca. (org.). **Interconexões: mídias, saberes e linguagens**. Rio de Janeiro: ABRALIC, 2018.

\_\_\_\_\_. Novas dinâmicas na relação de leitores e autores de webcomics: o caso do site Paradox Space. **Anais das IV Jornadas Internacionais de Histórias em quadrinhos**, v. 4, n. 1, Dezembro 2017. São Paulo: Escola de Comunicação e Artes / Universidade de São Paulo, 2017.

\_\_\_\_\_. O papel das mídias sociais na construção de Narrativas interativas na Web – um estudo de caso. **Anais do V Seminário de Artes, Cultura e Linguagens**, v. 5, n. 5, nov. 2018. Programa de Pós-graduação em Artes, Cultura e Linguagens/ Instituto de Artes e Design / Universidade Federal de Juiz de Fora, 2018.

\_\_\_\_\_. Webcomics e cultura da participação: analisando o caso de Homestuck. In: REBLIN, Iuri Andréas. NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva. (org.). **Arte sequencial e suas sarjetas metodológicas**. Leopoldina: ASPAS, 2018.

ANDERSON, Benedict. **Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism**. [S.l.]: London: Verso, 1983.

ARAÚJO, Bráulio Santos Rabelo de. O conceito de aura, de Walter Benjamin, e a indústria cultural. **Pós. Revista do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da FAUUSP**, n. 28, p. 120–143, 2010.

BARBIERI, Daniele. **A linguagem dos quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017. Trad. Thiago de Almeida Castor do Amaral.

BARBOSA, Pedro. **A ciberliteratura – Criação literária e computador**. Lisboa: Edições Cosmos, 1996.

BARON, Naomi S. **Words onscreen – the fate of reading in a digital world**. New York: Oxford University Press, 2015.

BARTHES, Roland. **S/Z**. Oxford: Blacwell, 2002. Trad. Farrar, Straus and Giroux.

BAUM, L. Frank. **The Wizard of OZ** - the first five novels. New York: Barnes&Noble, 2015.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: **MAGIA e técnica, arte e política: Ensaios sobre a literatura e história da cultura** – Obras escolhidas. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985. v. 1.

\_\_\_\_\_. O autor como produtor – Conferência pronunciada no Instituto para o Estudo do Fascismo, em 27 de abril de 1934. In: **MAGIA e técnica, arte e política: Ensaios sobre a literatura e história da cultura** – Obras escolhidas. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985. v. 1.

BOLTER, Jay David. **Writing space** – the computer, hypertext and the history of writing. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, 1991.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding new media**. [S.l.]: MIT Press, 2000.

BOLZ, Norbert W. Onde encontrar a diferença entre uma obra de arte e uma mercadoria? **Revista USP**, n. 15, p. 90–101, 1992.

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet**. [S.l.]: Zahar, 2016.

CAMPOS, Rogério de. **Imageria** - O Nascimento das Histórias em Quadrinhos. first. [S.l.]: Veneta, dez. 2015.

CANDIDO, Antônio. **A educação pela noite**. Rio de Janeiro: Ouro pelo azul, 2006.

CARR, Nicholas. **A Geração Superficial** – O que a internet está fazendo com os nossos cérebros. Rio de Janeiro: Agir, 2011. Trad. Mônica Gaglioti Fortunato Friaça.

CARVALHO, Beatriz Sequeira de. **O processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos**. 2017. Mestrado em Ciências da Comunicação – Universidade de São Paulo, São Paulo.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. [S.l.]: São Paulo: Editora Paz e Terra, 2000. v. 1. Trad. Roneide Venancio Majer.

\_\_\_\_\_. **Redes de indignação e esperança** – movimentos sociais na era da internet. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2017. Trad. Carlos Alberto Medeiros.

CHARTIER, Roger. **As Aventuras do livro do leitor ao navegador**. [S.l.]: São Paulo: UNESP, 1999. Trad. Roneide Venancio Majer.

CHINEN, Nobu; VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. Literatura em quadrinhos no Brasil: uma área em expansão. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; FIGUEIRA, Diego. **Quadrinhos e Literaturas: Diálogos possíveis**. São Paulo: Criativo, p. 11–36, 2014.

CLÜVER, Claus. Inter textus/Inter artes/Inter media. **Aletria: revista de estudos de literatura**, Programa de Pós-Graduação em Letras – Estudos Literários, Belo Horizonte, v. 14, p. 10–41, jul. 2006.

DERRIDA, Jacques. **Farmácia de Platão, A**. [S.l.]: Editora Iluminuras Ltda, 2005.

\_\_\_\_\_. **Gramatologia**. [S.l.]: Siglo XXI, 2013. Trad. Miriam Schnaiderman e Renato Ianini Ribeiro.

\_\_\_\_\_. **Speech and phenomena, and other essays on Husserl's theory of signs**. [S.l.]: Northwestern University Press, 1973.

DOUGLAS, J. Yellowlees. **The end of books** – or books without end? Reading interactive narratives. Detroit: The University of Michigan Press, 2003.

EAGLETON, Terry. **Literary Theory: an introduction**. 4a ed. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2003.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1983 [1965].

\_\_\_\_\_. **Obra Aberta**. São Paulo: Perspectiva, 2017. Trad. Giovanni Cutolo.

\_\_\_\_\_. **Viagem na Irrealidade Cotidiana**. [S.l.]: Rio de Janeiro: Editoria Nova Fronteira, 1983. Trad. Aurora Fornoni Bernadini e Homero Freitas de Andrade.

ECO, Umberto; CARRIÈRE, Jean-Claude. **Não contem com o fim do livro**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2010. Trad. André Telles.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

EUGENIDES, Jeffrey. **Middlesex**. Londres: HarperCollins, 2015.

FELIX, Lilian. **O lado machista dos quadrinhos**. [S.l.: s.n.], 2011. Disponível em <<https://blogueirasfeministas.com/2011/08/06/o-lado-machista-dos-quadrinhos/>>. Acesso em 01 de fevereiro de 2019.

FERREIRA, Rogério de Souza Sergio. Literatura em hipertexto: da euforia ao ceticismo. **Interdisciplinar-Revista de Estudos em Língua e Literatura**, v. 17, 2013.

FLUSSER, Vilém. **A Escrita** – Há futuro na escrita? São Paulo: Annablume, 2010.

FRANCO, Edgar Silveira. Histórias em Quadrinhos e hipermídia: As HQtrônicas chegam à sua terceira geração. In: LUIZ, Lúcio (org.). **Os Quadrinhos na era digital**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013.

\_\_\_\_\_. **HQtrônicas: do suporte papel à rede internet**. 2001. Mestrado em Multimeios – Universidade Estadual de Campinas, Campinas.

GAIMAN, Neil. **Absolute Sandman**. New York: DC Comics, 1996. v. 1.

GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. São Paulo: Martins Fontes, 2012. Trad. Magda Lopes.

GARRAMUÑO, Florênciaa. **Frutos estranhos**: sobre a inespecificidade na estética contemporânea. Rio de Janeiro: Rocco, 2014.

GOGGIN, Joyce; HASSLER-FOREST, Dan et al. **Introduction: Out of the gutter**: reading comics and graphic novels. Jefferson, NCMcFarland & Company, Inc Publishers, 2010.

GREENBERG, Clement. **Arte e cultura**: ensaios críticos. In: São Paulo: Ática, 1996. Vanguarda e Kitsch.

GROENSTEEN, Thiery. **O sistema dos quadrinhos**. [S.l.]: Nova Iguaçu: Marsupial, 2015. Trad. Érico Assis.

\_\_\_\_\_. Why are comics still in search of cultural legitimation. **A Comics Studies Reader**, Kindle Edition, p. 196–436, 2009.

HAYLES, Katherine. **How we read** - Digital media and contemporary technogenesis. Chicago e London: The University of Chicago Press, 2012.

\_\_\_\_\_. **Literatura eletrônica** – novos horizontes para o literário. São Paulo: Global, 2008.

HEIDEGGER, Martin. **Língua de tradição e língua técnica**. Lisboa: Passagens, 1999.

HUSSIE, Andrew. **Homestuck**. Acesso em 18 de Abril de 2016. 2009-2016. Disponível em: <[www.homestuck.com](http://www.homestuck.com)>.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da paródia**: ensinamentos das formas de arte do século XX. Lisboa: Edições, 1991. Trad. Teresa Louro Pérez.

ISER, Wolfgan. O jogo do texto. In: COSTA LIMA, Luis. (org.). **A literatura e o leitor** – texto de estética da recepção. 2. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

JACOB, Alan. **The pleasures of reading in the age of distraction**. Oxford: Oxford University Press, 2011.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergencia**. 1. ed. São Paulo: Editora Aleph, 2009.

JENSEN, K. Thor. **The Most influential webcomics of all time**. [S.l.: s.n.], 2018. Disponível em <<https://www.polygon.com/comics/2018/11/27/18106566/webcomic-smost-important-influential>>. Acesso em 28 de novembro de 2018.

JOHNSON, Richard; ESCOSTEGUY, Ana Carolina; SCHULMAN, Norma. **O que é, afinal, Estudos Culturais?** 3a ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. Trad. Tomaz Tadeu da Silva.

JOHNSON, Steven. **Supreendente! A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes** – a sabedoria e os benefícios da TV e do videogame. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2005.

\_\_\_\_\_. **Tudo Que É Ruim É Bom Pra Você** - Como Os Games e a TV Nos Tornam Mais Inteligentes. [S.l.]: Zahar, 2012. Trad. Sérgio Goes.

- KNODE, Mordicai. **I say: Homestuck is the first great work of internet fiction.** [S.l.: s.n.], 2012. Disponível em <<http://www.tor.com/2012/09/18/homestuck-is-the-first-great-work-of-internet-fiction/>>. Acesso em 13 de abril de 2016.
- LANDOW, George P. **Hypertext 2.0.** The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology. Oxford: The John Hopkins University Press, 1997.
- LEÃO, Lúcia. **Derivas: cartografias do ciberespaço.** [S.l.]: AnnaBlume, 2004.
- LEFVRE, Pascal. Intertwining verbal and visual elements in printed narratives for adults. **Studies in Comics**, Intellect, v. 1, n. 1, p. 35–52, 2010.
- LE MOS, André. Cibercultura e mobilidade: a era da conexão. In: LEÃO, Lúcia. (org.). **Derivas: cartografias do ciberespaço.** São Paulo: Senac, 2004.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, Coleção Trans, 1999.
- MANGEL, Alberto. **O leitor como metáfora: O viajante, a torre e a traça.** 1. ed. [S.l.]: Edições Sesc SP, dez. 2017. Trad. José Geraldo Couto.
- MARCUSE, Herbert. **A ideologia da sociedade industrial – o homem unidimensional.** Rio de Janeiro: Zahar, 1973.
- MCLUHAN, Marshall. **A galáxia de Gutemberg – a formação do homem tipográfico.** [S.l.]: São Paulo: Companhia Editora Nacional – Editora da Universidade de São Paulo, 1972. Trad. Leônidas Gontijo de Carvalho e Anísio Teixeira.
- \_\_\_\_\_. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** 16. ed. [S.l.]: São Paulo: Cultrix, 2016. Trad. Décio Pignatari.
- MELO, Christine. **As extremidades do vídeo.** São Paulo: Senac, 2008.
- MORETTI, Franco. **A literatura vista de longe.** Porto Alegre: Arquipélago Editorial, 2008.
- MOSER, Walter. As relações entre as artes: por uma arqueologia da intermedialidade. In: **Aletria: revista de estudos de literatura.** Belo Horizonte: Programa de Pós- Graduação em Letras – Estudos Literários, jul. 2006. v. 14, p. 42–65.
- MOTA, Sônia Borges Vieira da. A gramatologia, uma ruptura nos estudos sobre a escrita. **Delta – Documentação em estudos de linguística teórica e aplicada.** São Paulo. PUC - SP, v. 13, n. 2, ago. 1997. Disponível em <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-44501997000200006](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-44501997000200006)>. Acesso em 13 de agosto de 2018.
- MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck.** São Paulo: Unesp, 2003. Tradução de Elissa K. Danzi e Marcelo F. Cozziel.
- NATIONS, Daniel. **Is web 3.0 really a thing?** [S.l.: s.n.], 2018. Disponível em <<https://www.lifewire.com/what-is-web-3-0-3486623>>. Acesso em 10 de dezembro de 2018.

OLIVEIRA, Tony. **Mulheres se unem contra machismo no mundo nerd**. [S.l.: s.n.], 2018. Disponível em <<https://www.cartacapital.com.br/diversidade/mulheresse-unem-contra-machismo-no-mundo-nerd>>.

ONG, Walter. **Oralidade e cultura escrita**. [S.l.]: Papirus, 1998.

PAGLIA, Camille. **Imagens cintilantes: uma viagem através da arte desde o Egito a Star Wars**. Rio de Janeiro: Apicuri, 2014.

PLATÃO. **Fedro**. [S.l.: s.n.], s/d. Disponível em <[https://pt.scribd.com/doc/129650569/Platao-fedropdf?doc\\_id=129650569&download=true&order=455226996](https://pt.scribd.com/doc/129650569/Platao-fedropdf?doc_id=129650569&download=true&order=455226996)>. Acesso em 01 de dezembro de 2018.

PLAZA, Julio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. **ARS (São Paulo)**, SciELO Brasil, v. 1, n. 2, p. 09–29, 2003.

POSTEMA, Barbara. **A estrutura narrativa nos quadrinhos** – construindo sentido a partir de fragmentos. São Paulo: Peirópolis, 2018. Trad. Gisele Rosa.

PROUST, Marcel. **Sobre a leitura**. 4. ed. Campinas: Pontes, 2003. Trad. Carlos Vogt.

RAMOS, Paulo; FIGUEIRA, Diego. Graphic Novel, narrativa gráfica, novela gráfica ou romance gráfico: terminologias distintas para um mesmo rótulo. **Quadrinhos e literatura: diálogos possíveis**. São Paulo: Criativo, 2014.

RAMSAY, Stephen. **Reading Machines: towards an algorithmic criticism**. Chicago: University of Illinois Press, 2011.

RANY. **Mulheres quadrinistas da Marvel e da DC se unem contra machismo nos quadrinhos**. [S.l.: s.n.], 2017. Disponível em <<http://www.garotasgeeks.com/mulheres-quadrinistas-da-marvel-e-da-dc-se-unemcontra-machismo-nos-quadrinhos/>>. Acesso em 01 de fevereiro de 2019.

SANTOS, Roberto Elísio; CORRÊA, Victor; TOMÉ, Marcel Luiz. As webcomics brasileiras. LUIZ, Lúcio (org.). **Os quadrinhos na Era Digital**. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2013.

SAX, David. **A vingança dos analógicos** – porque os objetos de verdade ainda são importantes. Rio de Janeiro: Anfiteatro, 2017. Trad. Alexandre Matias.

SILVA, Cátia Ana Baldoino da. **O Diário de Virgínia**. Acesso em 14 de fevereiro de 2017. 2010 – 2016. Disponível em: <<http://www.odiariodevirginia.com/>>.

\_\_\_\_\_. **Entre Erros E Acertos Nos Quadrinhos Infinitos: O Processo De criação E Produção Da Hqtrônica O Diário De Virgínia**. Acesso em 14 de fevereiro de 2017. 2014. Disponível em: <<http://www.odiariodevirginia.com/pdf/Artigo2.pdf>>.

SILVA, Soraya Madeira da. **Is nerd the new sexy?** Um estudo sobre a recepção da série televisiva The Big Bang Theory. 2016. Mestrado em Comunicação – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza.

SONTAG, Susan. **Against Interpretation: And Other Essays**. New York: Dell Pub., 1966.

SOUSANIS, Nick. **Desaplanar**. Tradução Érico Assis, **São Paulo: Veneta**, 2017.

TAKEUCHI, Naoko. **Pretty Guardian Sailor Moon – Short Stories**. São Paulo: JBC, 2015. v. 1. Trad. Arnaldo Assato Oka.

VANUM, Robin; GIBBONS, Christina T. **The language of comics: word and image**. Kindle Edition. Jackson: University Press of Mississippi, 2001.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.

WILLIAMS, Paul. Questions of ‘Contemporary Women’s Comics.’ **The Rise of the American Comics Artist: Creators and Contexts**, Jackson: University Press of Mississippi, p. 135–149, 2010.

WOLF, Maryanne. **Proust and the squid – the story and science of the reading brain**. Kindle Edition. New York: Harper perennial, 2007.

ZABOTTO, Thamires. **Feminismo nos Quadrinhos: Breve História dos Zines, Comix, Webcomics e sua literatura**. [S.l.: s.n.], 2014. Disponível em <<https://medium.com/@tammuzs/feminismo-nos-quadrinhos-historia-dos-zines-comixwebcomics-e-sua-literatura-48d2ee7d3856>>. Acesso em 26 de julho de 2015.

ZUMTHOR, Paul. **Perfomance, recepção, leitura**. [S.l.]: Rio de Janeiro: Cosac Naif, 2016. Trad. Jerusa Pires Ferreira e Suely Fenerich.