

Histórias em quadrinhos como narrativas hipertextuais: duas propostas de leitura

Rogério de Souza Sérgio Ferreira*
Maiara Alvim de Almeida**

RESUMO:

Este artigo pretende estabelecer um diálogo entre as teorias do hipertexto e as histórias em quadrinhos, apontando quais características das mesmas permitem vê-las enquanto narrativas hipertextuais. Tanto os hipertextos não eletrônicos quanto os eletrônicos serão contemplados, através da análise de duas obras. Uma leitura de como essas obras podem contribuir para mudanças na dinâmica entre leitores e autores em uma era de convergência midiática também será proposta.

Palavra-chave: Hipertexto. Histórias Em Quadrinhos. Narrativas Transmidiáticas.

Introdução

Narrativas podem ser entendidas como um dos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo, conforme aponta Janet Murray em *Hamlet no Holodec* (2003). Valem-se de uma ampla variedade de mídias semióticas em sua composição, como sons, imagens e palavras (ONEGA, GARCIA LANDA, 1997), e são veiculadas através de diferentes suportes, tais como livros, filmes, quadrinhos, histórias orais, dentre outros.

Percebe-se, atualmente, cada vez mais obras que empregam diversas mídias em sua composição. Apesar de a existência desse fenômeno não ser exatamente recente – é válido lembrar que publicações que conjugavam imagem e texto datam do século XVIII – ele torna-se mais evidente uma vez que novas tecnologias, em especial as digitais, proporcionam novas possibilidades de suporte e composição. Estaríamos passando por alterações na hierarquia cultural provocadas pelo intercâmbio entre áreas distintas, englobando não somente a literatura, mas também o cinema, os jogos eletrônicos, os seriados televisivos e as histórias em quadrinhos (FIGUEIREDO, 2010, p. 11-12). Tais narrativas seriam chamadas de transmidiáticas – *transmedia storytelling*, nos termos do teórico estadunidense Henry Jenkins (2012).

Chama-nos a atenção, dentro deste escopo, o papel das histórias em quadrinhos. Desde suas origens, na segunda metade do século XIX, elas apresentaram-se como uma narrativa híbrida, cujo suporte por excelência são os meios de comunicação de massa, como jornais e álbuns. Ao combinar texto e imagem, como lembra o teórico dos quadrinhos Thierry Groensteen (2009), reúnem elementos tanto da literatura quanto das artes visuais, criando uma sintaxe própria.

O advento das tecnologias digitais também apresentou novos campos a serem explorados para os autores de quadrinhos, que passam a ver no ambiente virtual uma alternativa para a publicação de suas histórias. Surgem as chamadas *webcomics* – histórias em quadrinhos cujo suporte é a internet. A maior parte dessas histórias, entretanto, ocupa-se de reproduzir o modelo tradicionalmente propagado pelos quadrinhos impressos, sendo número considerável deles, tiras. Isso não impediu, entretanto, que alguns autores ousassem explorar outras possibilidades de composição que englobassem (quase) todas as oportunidades oferecidas pelo ambiente cibernético: *gifs* animados, vídeos, animações em *flash* ou html 5. Em casos mais extremos, a narrativa se estende para além das fronteiras do quadro e da página de internet. Em sua composição, seriam hipertextuais – ou seja, um texto

que se ramifica e permite escolhas ao leitor, não sendo necessário que siga, necessariamente, uma linearidade.

A participação do leitor mostra-se como um fator importante em obras hipertextuais, uma vez que uma postura ativa é requerida do público diante de uma obra que desvela diversos caminhos e possibilidades de leitura e composição, para que se navegue através dos *links* e possibilidades que a narrativa apresenta. Ressaltamos que nossa concepção de hipertexto aqui utilizada baseia-se nas colocações feitas pelo teórico Geroge P. Landow em *Hypertext 2.0* (1997).

Por excelência, estes textos seriam melhor lidos em uma tela interativa. Entretanto, não se deve descartar a possibilidade de haver hipertextos não-eletrônicos, uma vez que publicações impressas podem tecer relações e ligações com outras obras de modo similar, o que permite uma leitura não-linear e participativa (LANDOW, 1997) – mesmo que a participação seja limitada.

Tendo em mente essas considerações, exploraremos em nosso artigo duas obras em quadrinhos que apresentaram características que permitem vê-las como narrativas hipertextuais – uma impressa e outra *online*. A primeira é *Sandman*, série em quadrinhos publicada entre 1989 e 1996, com roteiros de autoria do britânico Neil Gaiman e desenhos feitos por Sam Kieth, Mike Dringenberg, Jill Thompson, ShawnMcManus, Marc Hempel, e Michael Zulli, dentre outros; letras por Todd Klein; e capas feitas por Dave McKean. É importante ressaltar que, mesmo que os roteiros e grande parte das sugestões de configuração das páginas da história sejam de autoria de Gaiman, *Sandman*, como grande parte das histórias em quadrinhos, é uma obra coletiva, contando com a participação de vários artistas, não apenas a figura de autor clássico, como nos romances tradicionais. Os desenhistas, nesse contexto, desempenham um papel igualmente importante.

A segunda obra escolhida para nossa análise é *Homestuck*, *webcomic online* interativo da lavra do estadunidense Andrew Hussie, publicado desde 2009. Iremos salientar algumas questões a respeito das duas obras que, como pretendemos, permitam levantar reflexões a respeito dos futuros rumos das narrativas como um todo numa época em que mídias convergem, a participação do leitor torna-se cada vez maior e mais importante e novos papéis são atribuídos a leitores e autores.

O caso dos quadrinhos impressos: analisando as particularidades de *Sandman*

As histórias em quadrinhos constituem uma forma de arte relativamente nova, contanto com pouco mais de 150 anos de tradição e uma trajetória ligada aos meios de comunicação em massa. Ao agrupar imagem e texto, exigem de seus leitores que sejam competentes na decodificação tanto do texto puramente escrito como das imagens, combinando a compreensão dos dois a fim da criação de sentido. Como coloca Will Eisner,

a configuração geral da revista em quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual (EISNER, 1989, p. 8).

O diálogo dos quadrinhos com a literatura tem sido alvo de grande interesse acadêmico, indo do estudo de referências e adaptações de obras literárias em quadrinhos até a apropriação feita pelos HQs da linguagem literária.

Uma das obras de referência dentre os quadrinhos publicados nas últimas décadas é *Sandman*. Divulgado após o sucesso do título *The Saga of the Swamp Thing*, com roteiros de

Alan Moore, e resultado de mudanças formais e estéticas que vinham se instaurando na publicação de HQs desde o início dos anos 1980, *Sandman* foi lançado pelo selo de quadrinhos adultos da DC Comics, o Vertigo. Seu sucesso comercial e de crítica, suas referências à cultura pop, literatura, mitologias e outros campos de conhecimento e seu alto grau de sofisticação estética e temática tornaram-se cruciais para a indústria das histórias em quadrinhos. Possibilitou que outras obras de temática diferenciada e maior ousadia formal pudessem ser lançadas. Foi editada entre 1989 e 1996, e posteriormente retomada após quase 20 anos por seu autor, o britânico Neil Gaiman, em 2014. A história segue Morfeus, o senhor dos sonhos, em sua trajetória desde sua prisão no início do século XX por um grupo praticante de magia negra até sua libertação, sua jornada para retomar seu lugar de direito e colocar ordem no Sonhar, suas complicadas relações familiares e sua subsequente morte e sucessão.

Dentre referências a Shakespeare, mitologia grega e ao universo dos super-heróis, uma parte do relato em particular chama nossa atenção. Debruçar-nos-emos sobre o capítulo “Into The Night”, publicado inicialmente na saga *Doll House* e, em seguida, no compilado *Absolute Sandman – Volume 1*.

Esse capítulo, em especial, merece destaque pela apropriação feita por roteirista e desenhistas (Mike Dringenberg, Sam Kieth e Malcolm Jones III) da linguagem do computador e pelas quebras na sintaxe e linearidade dos quadrinhos. A saga em que esse capítulo se insere segue Morfeus procurando um ser que teria a capacidade de desmantelar o mundo dos sonhos, o chamado vórtice, e destruí-lo, a fim de manter a estabilidade de seu reino, o Sonhar. Paralelamente, encontramos uma garota chamada Rose Parker, que procura o irmão perdido. Em “Into the night”, Rose encontra-se em uma pensão cujos moradores são bastante peculiares: um casal perfeito chamado Ken e Barbie; duas moças que estão sempre vestidas de noivas, chamadas Zelda e Chantal; Hal, *drag queen* e dono da pensão. Todos os presentes retiram-se para descansar. Pouco depois, os sonhos começam a se fundir e a travar, tal qual um computador sobrecarregado ou com defeitos. Nesse momento, o leitor descobre que a causa desse fenômeno é a presença da própria Rose, que é o vórtice.

O capítulo segue de forma direta, ao encontro do que se espera das histórias em quadrinhos, até o momento em que são desvelados os sonhos dos personagens. A partir desse ponto, a linearidade dos quadros é quebrada, assim como outras convenções visuais das histórias em quadrinhos: o quadro deixa de ser o local da narrativa, que se estende ao longo da página (ALVIM DE ALMEIDA, 2012). Esse aspecto pode ser percebido na seguinte cena:

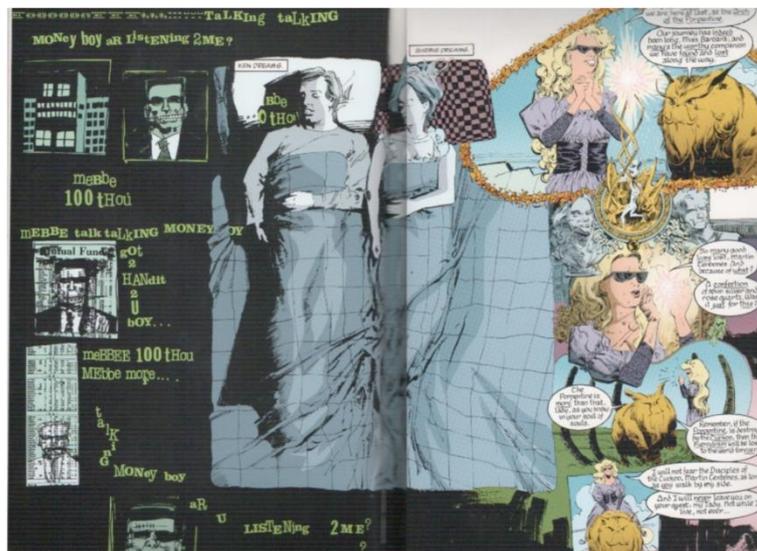


Figura 1

O casal adormecido ocupa o lugar central da página. Seus sonhos revelam ambições e personalidades distintas: Ken sonha com dinheiro, poder e sexo; Barbie, com um mágico mundo onde é princesa. Atenhamo-nos à disposição dos quadros: não se pressupõem uma sequência para sua leitura, quebrando-se, assim, a linearidade da narrativa ocidental, que deve ser lida tradicionalmente da esquerda para a direita, de cima para baixo. Uma das características cruciais das narrativas hipertextuais seria a quebra da linearidade da narrativa, sendo indiferente a ordem que o leitor segue. Além disso, cada escolha do leitor revelaria uma nova sequência para os fatos da história, única para cada leitor e para cada contato com o texto. A apropriação da linguagem da internet e dos meios eletrônicos aparece no sonho de Ken: palavras são substituídas por números (2 substitui o vocábulo inglês "to"; ambos possuem a mesma pronúncia); as letras, números e códigos remetem ao ambiente DOS.

A narrativa segue não-linear nos sonhos dos outros personagens. No sonho das mulheres-aranha, uma delas apresenta a aparência da personagem Alice, de Lewis Carrol. A referência pode ser vista dentro das teorias do hipertexto como um *link* – uma ligação entre dois pontos de uma mesma narrativa ou de uma narrativa com outra. No campo do ambiente virtual, *links* são capazes de nos levar a outros pontos de um mesmo ou diferente *website*, podendo constituir-se em relações intertextuais, importante atributo em muitas obras literárias (MURRAY, 2003). Outro exemplo de *link* que encontramos nesse capítulo seria no sonho de Hal, o dono da pensão, que devaneia com personagens de clássicos de Hollywood, sobretudo de *O Mágico de Oz*.

É válido lembrar que textos constroem-se de citações, transformações e absorções de outros textos, o que lhes conferirá caráter intertextual. Como coloca Julia Kristeva,

O significado poético remete a outros significados discursivos, de modo a serem legíveis no enunciado poético vários outros discursos. Cria-se, assim, em torno do significado poético, um espaço textual múltiplo, cujos elementos são suscetíveis de aplicação no texto poético concreto. Denominaremos esse espaço de intertextual (KRISTEVA, 2005, p. 185).

A capacidade dialógica no interior do discurso é potencializada no meio digital. Os *links* seriam os responsáveis, em obras hipertextuais, pela construção de um espaço intertextual, trazendo para a trama enunciados de outras obras, ocasionando o cruzamento de vários códigos. Entretanto, no caso de obras impressas como *Sandman*, tais *links* e relações intertextuais dependerão do conhecimento prévio do leitor, que contará somente com sua memória e bagagem de leituras para a construção e compreensão das referências e citações feitas ao longo do texto.

Conforme a narrativa avança, podemos perceber que, devido ao despertar do vórtice, os sonhos dos moradores da pensão entram em colapso. No caso de alguns personagens, como Chantal, uma das mulheres-aranha, a história entra em repetição: “Chantal está travada como um computador que deu pau num *loop* de histórias infinitamente regressiva” (GAIMAN, 2010, p. 409)¹. Assim, podemos entender o sonho como um processo executado por um computador que entra em *deadlock* – termo técnico da área de computação utilizado para descrever processos que entram em *loop* em um processador e não são capazes de chegar a um fim. Isso pode ser observado na seguinte figura:

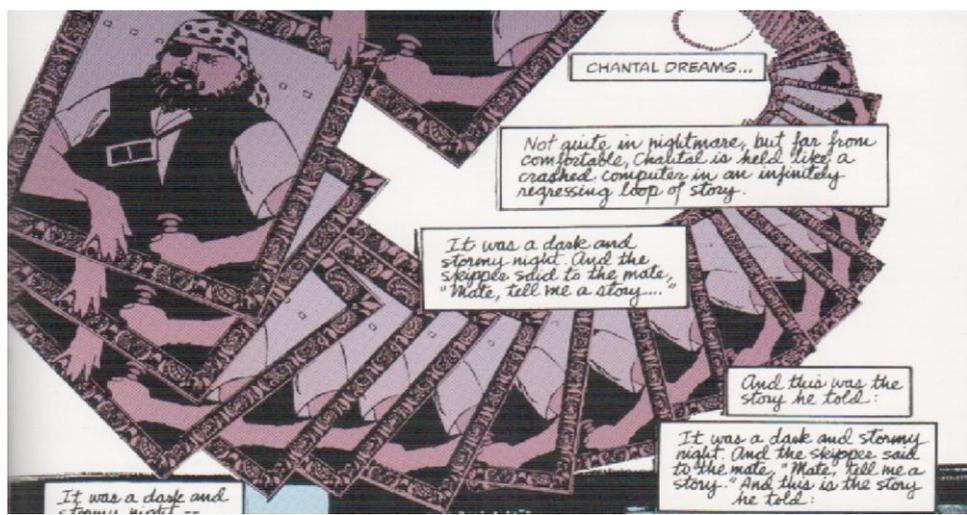


Figura 2

Após o despertar do vórtice e de sua neutralização, feita por Morfeu, a história retorna o sequenciamento tradicional das histórias em quadrinhos. Abre-se a possibilidade de vermos os sonhos como o local do não-linear, da ruptura – algo que já fora explorado anteriormente por movimentos de vanguarda do século XX, como o Surrealismo, ao qual aspectos da narrativa de *Sandman* remetem. No caso de “*Into the Night*”, a não-linearidade é explorada através do uso e apropriação da linguagem da computação.

Os aspectos apontados em nossa breve análise permitiriam uma leitura desse capítulo em particular como um exercício de hipertexto não-eletrônico. É válido lembrar que tem sido cada vez mais comum obras impressas lançarem mão tanto da apropriação de formas de narrar e recursos advindos de outras mídias, quanto do uso de referências e quebras de linearidade entre narrativas.

Apesar de tudo isso, a questão da participação do leitor nos rumos e na construção da história em *Sandman* caracteriza-se por certa restrição. Sua interação, mesmo que o leitor opte por uma leitura não-linear, chegará a um fim comum, uma vez que se trata de uma obra já acabada, com fim definido e narrativa sequencial. A literatura impressa – incluindo também gêneros como os quadrinhos e, mais propriamente, os romances gráficos – mesmo que lance mão de recursos que remetam a outros suportes e formas de narrar, ainda esbarrariam nas limitações do suporte papel. Mesmo que, no caso de obras de grande apelo popular e cujos rumos podem ser definidos de acordo com as preferências de seu público consumidor, os leitores possam ter influência no andar da narrativa, essa ascendência é limitada.

Homestuck: uma webcomic hipertextual

Homestuck começou a ser publicada no dia 13 de abril de 2009 em um *site* chamado MS Paint Adventures, lançado em 2008 com a proposta de apresentar histórias curtas nas quais os leitores pudessem interferir diretamente através de comandos submetidos ao autor, Andrew Hussie, através de enquetes e fóruns *online*². O site contou com três histórias – duas inacabadas e uma acabada – antes de o autor e *webmaster* publicar *Homestuck*, a mais longa, complexa e famosa de todas as obras disponíveis no *site*. O estilo dos desenhos é rudimentar, sendo que a proposta seria a de que fossem feitos no estilo do *software* de edição de imagens *MS Paint*. Toda interação entre os personagens se dá através de *logs* de *chat on line* – em contraposição aos tradicionais balões das histórias em quadrinhos. Cada personagem tem um *nickname* e uma maneira particular de digitar, permeada por gírias e maneirismos próprios da linguagem da internet.

A história de *Homestuck* segue um grupo de quatro amigos que decidem participar, juntos, de um jogo *online* nos moldes de simuladores populares, a exemplo de *The Sims*. Entretanto, a partida revela-se mais intrincada, e as consequências das ações dos personagens no jogo surtem efeitos (algumas vezes catastróficos) nas vidas reais dos protagonistas. A narrativa torna-se complexa, englobando diversos pontos de vista, participantes, linhas do tempo paralelas e conceitos. Atualmente, a história encontra-se em sua sexta parte, a mais intrincada, metaficcional e hipertextual de todas. Apesar da proposta inicial de seguir comandos dos leitores, a imensa popularidade do trabalho – que leva o *site* a sair do ar quando é atualizado – levou o autor a tirar essa opção a partir da quinta parte da obra. Entretanto, Hussie afirma ainda seguir as discussões dos fãs em diversos espaços, como o fórum do próprio site, *twitter* e *tumblr* para definir os rumos da narrativa.

A história é contada através de uma série de *links* que levam de um quadro ao quadro seguinte. Devido à multiplicidade de pontos de vista, em alguns momentos o leitor terá acesso a trechos já vistos da história, mas na perspectiva de outro personagem. Além disso, há certos pontos do relato em que é possível, como em um jogo eletrônico, escolher qual personagem será “utilizado”. Alguns pontos da história devem ser “desbloqueados” para que sejam acessados, utilizando-se senhas que o leitor deve descobrir pela própria leitura. Vemos, neste ponto, a questão da quebra da linearidade sendo explorada sob ótica bastante peculiar.

Além das conexões que permitem ao leitor definir seu próprio percurso, há *links* nas falas dos personagens para outros *sites* – ora para um vídeo no *youtube*, ora para uma imagem em um *site* externo. Um dos protagonistas mantém uma *webcomic* paralela, que pode ser acessada pelo leitor sem que se interfira na linearidade (ou não) da leitura da história principal. No ano de 2014, um dos antagonistas “criou” uma conta em uma rede social de artistas, para compartilhar suas próprias criações (todas de qualidade artística bastante duvidosa). Isso gerou grande confusão da parte de usuários da rede social que não estavam familiarizados com a *webcomic* em questão. Em 2014, houve também o lançamento de um *site* paralelo, www.paradoxspace.com, que disponibiliza histórias semicanônicas da *webcomic* em situações não contempladas pela narrativa principal. Apesar de serem da autoria de outros desenhistas e roteiristas que não Hussie, o próprio administra e contribui também para esse espaço de escrita. Em 2015, será lançado um jogo baseado na história da *webcomic*.

Dentro da complexidade de suas mais de nove mil *lexias* (cada unidade de um hipertexto), segundo Landow (1997), *Homestuck* aparece como um bom exemplo de hipertexto eletrônico. A questão dos *links* e da linearidade revela-se apenas um aspecto da obra. A convergência de mídias torna-se um ponto em particular: ao longo da narrativa, são utilizadas não somente as figuras e textos próprios dos quadrinhos, mas também animações em *flash* com ou sem sons – tendo, algumas, duração superior a dez minutos – e jogos em *html 5*, no qual o leitor pode controlar diversos personagens da trama, coletar itens e derrotar inimigos, tal qual em um jogo de RPG para *videogame*. Em algumas *lexias*, mais de um evento da história é mostrado simultaneamente – um na barra do site, outro no quadro principal. Em alguns pontos, o leitor precisa fazer o uso das barras de rolagem, vertical e horizontalmente, para acompanhar o relato. Trata-se de uma nova experiência em termos de leitura, dentro das tendências apontadas por Murray (2001) no que se refere à criação de narrativas multiformes, a partir dos anos 1990, que pressupõem a participação ativa do leitor. No caso de *Homestuck* – e esta consideração igualmente se estende a quaisquer outras narrativas que apresentem características similares – a interação é levada a um ponto extremo, que exige do leitor mais do que a simples decodificação de texto e imagem, mas também a migração entre diversas mídias a fim de que se tenha uma compreensão total do universo da história.

Homestuck pode ser encaixada, portanto, na categoria que o teórico Henry Jenkins chama de narrativa transmidiática: um relato que englobe diferentes mídias, podendo dispor,

além do conto principal, de jogos, histórias paralelas, filmes e quaisquer outros suportes e mídias disponíveis (JENKINS, 2012, p. 105). No caso de *Homestuck*, há, até o presente momento, a narração principal, híbrida e hipertextual, o *site* de quadrinhos paralelos e o jogo. Os conteúdos de cada uma das unidades existem de maneira independente, o que seria um dos pré-requisitos que Jenkins vê para que a franquia, uma vez que também se trata de um produto, tenha um apelo para um público maior. Mesmo assim, apresentam informações que se completam. Os fãs leais, que almejam um entendimento total da história, irão procurar todas as ferramentas possíveis a fim de atingir um entendimento total e uma experiência em termos de entretenimento plena.

Considerações finais

Entendemos que novas opções de suportes levam a novas configurações nas relações entre leitores e autores, uma vez que os primeiros possuem uma intervenção e influência maiores no ambiente eletrônico e que narrativas hipertextuais pressupõem uma participação ativa dos leitores. Como coloca Pierre Levy (1997), o material impresso apresenta certa estabilidade, estando à espera dos sentidos que o leitor irá lhe empregar; entretanto, o hipertexto aumentaria a disponibilidade das opções dos caminhos a serem seguidos.

Esse ponto pode ser visto nas obras brevemente analisadas no presente artigo. Mesmo uma obra advinda de meios de comunicação de massa e altamente suscetível a mudanças ao gosto do público, uma vez que é interessante que seja rentável comercialmente, é mais fechada no que diz respeito à participação do leitor. Isso ocorre mesmo em uma história em quadrinhos como *Sandman*, que apresenta características que permitem sua interpretação enquanto hipertexto não-eletrônico. Por ser impressa, no momento da leitura o que cabe àquele que lê são suas perspectivas e formação de redes conforme avança na apreciação. Cabe ressaltar que os *links* de obras como *Sandman* – incluímos aqui também trabalhos que apresentam somente o texto escrito – só serão construídos, em muitos casos, dependendo do conhecimento prévio do leitor.

No segundo caso por nós analisado, porém, além das diversas opções de leitura, há igualmente as possibilidades de interferência direta na trama por parte do leitor. A interação não se limita à escolha da ordem das *lexias* a serem percorridas ou a qual personagem prefere acompanhar no ponto de vista da narrativa, uma vez que é facultado ao leitor o controle dos rumos da história. Nesta perspectiva, *Homestuck* e outros trabalhos similares são típicos da cibercultura: não apresentam limites nítidos e exploram as possibilidades oferecidas pela interação. A velocidade disponibilizada pelo ambiente *online* contribui nesse aspecto: mesmo que um leitor de uma obra hipertextual impressa consiga ter alguma influência no andamento da narrativa, não será percebida tão rapidamente quanto em uma obra hipertextual no ambiente virtual, em que as consequências e interferências são praticamente instantâneas.

Esta linha de raciocínio nos permite argumentar que, tendo em mente as implicações trazidas pelos novos suportes de leitura, o surgimento e subsequente popularização de composições hipertextuais como a *webcomic Homestuck* criam novas tendências de consumo de literatura e o surgimento de novos gêneros narrativos que compreendem diversas mídias em sua constituição.

Por fim, enxergamos mudanças mais drásticas nas relações leitor-autor em tais contextos, partindo do princípio de que a participação dos leitores encontra-se num crescendo contínuo, uma vez que obras dessa natureza necessitam deste diálogo para construir-se. Como coloca Roger Chartier, “o novo suporte do escrito não significa o fim do livro ou a morte do leitor. O contrário, talvez” (CHARTIER, 2002, p.117). Reconhecemos que a influência de obras como *Sandman* e *Homestuck* circunscrevem-se a grupos específicos de admiradores entusiastas de novos gêneros que surgem ou se renovam com o precioso auxílio da tecnologia. Mas narrativas híbridas, que se valem de diversos

suportes para sua concretização, já fazem parte de nossa cultura e literatura, uma realidade que se apresenta e nos convida a uma (acreditamos) prazerosa convivência com as novas manifestações artísticas advindas da criativa mente humana.

Comics as hypertextual narratives: two possible interpretations

ABSTRACT:

This paper aims at approaching comics in the light of hypertext theories. We intend to point out which characteristics of such works could allow us to see them as hypertextual narratives. Both electronic and non-electronic hypertext will be contemplated as we analyze two distinct examples. To offer a new perspective in the dynamics between readers and writers in the age of media convergence is also part of our intention in the present article.

Keywords: Hypertext. Comics. Transmedia storytelling.

Notas Explicativas

* Professor Adjunto da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF).

** Doutoranda em Letras/Estudos Literários pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF).

¹ Tradução feita pelos tradutores Jotapê Martins e Fabiano Dernadin, publicada em *Sandman*. Edição Definitiva, Volume 1, da editora Panini Books, em 2010.

² Informação disponível em <<http://www.msaintadventures.com/?viewpage=new>>. Acesso em: 07 abr. 2015, 14h 22 min.

Referências

ALVIM DE ALMEIDA, Maiara. *Hipertexto e quadrinhos*: uma proposta de leitura.

Disponível on-line em

<<http://www.ufjf.br/darandina/files/2012/09/Simp%C3%BD%C3%BDsio-2012-Maiara.pdf>>. Acesso em 07 de abr. de 2015.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. Trad. Luiz Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

CHARTIER, Roger. *Os Desafios da Escrita*. Trad. Fulvia M.L. Moretto. São Paulo: UNESP, 2002.

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de. *Narrativas migrantes*: literatura, roteiro e cinema. Rio: PUC-Rio/7 Letras, 2010.

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

_____. *Sandman*: Edição Definitiva, Volume 1. Trad. Jotapê Martins e Fabiano Dernadin. Barueri: Panini Books, 2010.

GROENSTEEN, Thiery. Why are comics still in search of cultural legitimation. In:

HEER, Jeet. WORCESTER, Kent. *A Comics Studies Reader*. Kindle Edition. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. loc.196-436.

_____. *The system of comics*. Trad. Bart Beaty e Nick Nguyen. Kindle Edition. Jackson: The University Press of Mississippi, 2007

HUSSIE, Andrew. *Homestuck*. Disponível online em <www.msaintadventures.com>. Acesso em: 07 de abril de 2015.

JENKINS, Henry. *Convergence Culture*: Where Old and New Media Collide. Kindle Edition. New York: New York University Press, 2012.

- KRISTEVA, Julia. *Introdução à Semanálise*. Trad. Lúcia Helena França Ferraz. São Paulo: Perspectiva, 2005. 209 p.
- LANDOW, George P. *Hypertext 2.0*. Baltimore, London: The John Hopkins University Press, 1997.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999. 264 p.
- LUIZ, Lúcio (Org.). *Os quadrinhos na Era Digital*. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2013. 158 p.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodec: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução de Elissa K. Danzi e Marcelo F. Cozziel. São Paulo: Editora Unesp, 2003.
- ONEGA, Susana; GARCIA LANDA, Jose Angel. (org.) *Narratology*. London and New York: Longman, 1997.
- SERGIO FERREIRA, R. S., FELIPPE, M. A. S. Discursos e suportes literários informatizados atribuem a autor e leitor novos papéis? *Revista Ipotesi*, Juiz de Fora, v. 14, n.1, p. 21-30, 2010.

Enviado em: 17 de abril de 2015

Aprovado em: 12 de julho de 2015