



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS LITERÁRIOS  
CURSO DE DOUTORADO EM ESTUDOS LITERÁRIOS

ANA LÍVIA VERONA GANDA

**Romances gráficos interativos (RGIs) *Dickens Dark London* e *Shifter*:  
diálogo entre a história em quadrinhos e a narrativa literária**

Uberlândia/MG

2023

ANA LÍVIA VERONA GANDA

**Romances gráficos interativos (RGIs) *Dickens Dark London* e *Shifter*:  
diálogo entre a história em quadrinhos e a narrativa literária**

Tese de doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da Universidade Federal de Uberlândia (UFU), Curso de Doutorado em Estudos Literários, Turma 2018-1.

**Área de concentração:** Estudos literários.

**Linha de Pesquisa:** 3- Literatura, outras artes e mídias.

**Orientador:** Prof. Dr. Ivan Marcos Ribeiro.

Uberlândia/MG

2023

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU  
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

G195  
2023

Ganda, Ana Livia Verona, 1984-  
Romances gráficos interativos (RGIs) Dickens Dark  
London e Shifter: diálogo entre a história em quadrinhos  
e a narrativa literária [recurso eletrônico] / Ana  
Livia Verona Ganda. - 2023.

Orientadora: Ivan Marcos Ribeiro.  
Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Uberlândia,  
Pós-graduação em Estudos Literários.  
Modo de acesso: Internet.  
Disponível em: <http://doi.org/10.14393/ufu.te.2023.261>  
Inclui bibliografia.  
Inclui ilustrações.

1. Literatura. I. Ribeiro, Ivan Marcos, 1975-,  
(Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Pós-  
graduação em Estudos Literários. III. Título.

CDU: 82

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:  
Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091  
Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074



## UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários  
Av. João Naves de Ávila, 2121, Bloco 1G, Sala 250 - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902  
Telefone: (34) 3239-4539 - www.ppglit.ileel.ufu.br - secppgelit@ileel.ufu.br, coppgelit@ileel.ufu.br e  
atendppgelit@ileel.ufu.br



### ATA DE DEFESA - PÓS-GRADUAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em:	Estudos Literários				
Defesa de:	Tese de Doutorado Acadêmico em Estudos Literários				
Data:	27 de março de 2023	Hora de início:	14:00	Hora de encerramento:	17:00
Matrícula do Discente:	11813TLT001				
Nome do Discente:	Ana Lívia Verona Ganda				
Título do Trabalho:	Intermedialidade nos romances gráficos Interativos (RGIS) <i>Dickens Dark London</i> e <i>Shifter</i> : fusão entre a tradição e a inovação da arte em quadrinhos e a literatura				
Área de concentração:	Estudos Literários				
Linha de pesquisa:	3: Literatura, Outras Artes e Mídias				
Projeto de Pesquisa de vinculação:	O poeta artista, o artista poeta: representações do mundo natural na poesia de Wordsworth e em produções de artistas plásticos de sua época				

Às catorze horas do dia vinte e sete de março do ano de dois mil e vinte e três reuniu-se, por videoconferência, a Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em Estudos Literários, composta pelos(as) Professores(as) Doutores(as): Ivan Marcos Ribeiro / ILEEL - UFU, Orientador (Presidente); Alex Sandro Martoni/Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF; José Arlei Cardoso/Universidade de Santa Cruz do Sul-UNISC-RS; Paula Godoy Arbex / ILEEL-UFU; Cynthia Beatrice Costa / ILEEL-UFU.

Iniciando os trabalhos o presidente da mesa, Prof. Dr. Ivan Marcos Ribeiro, apresentou a Comissão Examinadora e a candidata, agradeceu a presença do público, e concedeu à Discente Ana Lívia Verona Ganda, a palavra para a exposição do seu trabalho. A seguir, o senhor presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessiva, aos(às) examinadores(as), que passaram a arguir a candidata. A duração da apresentação da Discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do Programa.

Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando a candidata

Aprovada.

Esta defesa faz parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Doutor em Estudos Literários.

O competente diploma será expedido após cumprimento dos demais requisitos, conforme as normas do Programa, a legislação pertinente e a regulamentação interna da UFU.

Nada mais havendo a tratar foram encerrados os trabalhos. Foi lavrada a presente ata que após lida e achada conforme foi assinada pela Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Cynthia Beatrice Costa, Professor(a) do Magistério Superior**, em 27/03/2023, às 17:40, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.



Documento assinado eletronicamente por **Ivan Marcos Ribeiro, Presidente**, em 27/03/2023, às 17:41, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.



Documento assinado eletronicamente por **Paula Godoi Arbex, Professor(a) do Magistério Superior**, em 28/03/2023, às 09:46, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.



Documento assinado eletronicamente por **Ana Livia Verona Ganda, Usuário Externo**, em 30/03/2023, às 19:27, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.



Documento assinado eletronicamente por **José Arlei Cardoso, Usuário Externo**, em 03/04/2023, às 13:01, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.



Documento assinado eletronicamente por **Alex Sandro Martoni, Usuário Externo**, em 04/04/2023, às 16:52, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://www.sei.ufu.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **4372472** e o código CRC **4EBAC47F**.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos os professores que fizeram parte da minha trajetória escolar e vida acadêmica.

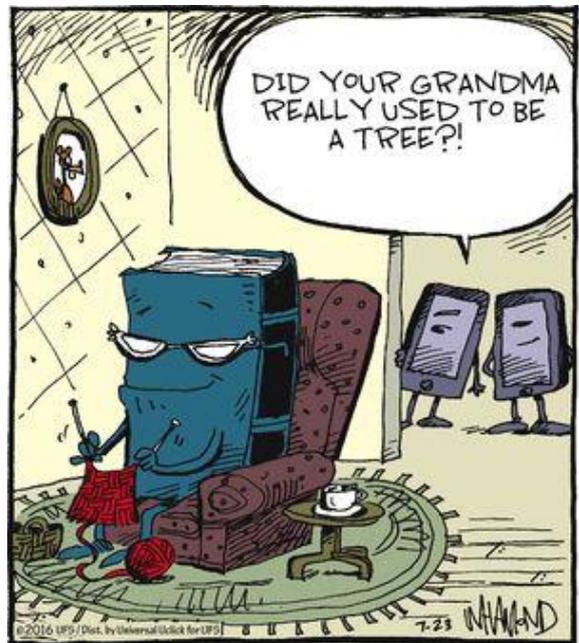
Aos professores do curso de Doutorado em Estudos Literários, e em especial, agradeço ao meu orientador Prof. Dr. Ivan Marcos Ribeiro pela dedicação, muita paciência em me orientar, contribuir para a construção desta tese e para minha formação como doutora.

À Profa. Dra. Cynthia Beatrice Costa e ao Prof. Dr. José Arlei Cardoso que fizeram parte da Banca de Qualificação pelos excelentes direcionamentos. Aos professores: Prof. Dr. Alex Sandro Martoni, Prof. Dr. Marcelo Cizurre Guirau, Prof. Dr. Nuno Manna Nunes Côrtes Ribeiro e a Profa. Dra. Paula Godoi Arbex, membros da banca examinadora.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela consolidação dos programas de pós-graduação e incentivo à pesquisa, que possibilitou minha formação como mestra e doutora.

Aos funcionários da Seção de Pós-graduação em Estudos Literários, Maiza e Guilherme, sempre muito solícitos.

Ao meu marido Yuri R. Ganda pelo apoio, incentivo, paciência e ao meu irmão Elvécio Jr. pelo incentivo na fase final da escrita.



Whamond, Dave. **Reality Check**. (2016).

## RESUMO

A relação entre a arte literária ou da palavra, e a arte dos quadrinhos ou da palavra e da imagem (gráfico-visual) está na articulação das linguagens verbal e não verbal dos quadrinhos aos elementos da narrativa literária. Para exemplificar esse diálogo entre história em quadrinhos (HQ) e a narrativa literária, traça-se um panorama histórico da HQ. Assim, a HQ, a partir da forma popular de contar histórias ou *storytelling*, tanto influencia quanto é influenciada por elementos da narrativa literária, bem como apresenta formas diversificadas em meio impresso e em meio digital: história em quadrinhos/*comic*; *cartoon*; mangá; tira/*comic strip*; o romance gráfico/*graphic novel*; histórias em quadrinhos digitais/ *e-comics*, *webcomics*, *webtoons*, animação de tirinhas, tirinhas digitais, o romance gráfico digital e o romance gráfico interativo. Desse modo, pode-se dizer que o romance gráfico como HQ está relacionado à narrativa literária a partir do *storytelling* e ao meio em que se popularizou, o jornal impresso. As inter-relações do romance gráfico e do romance gráfico interativo se estendem a outros elementos como os aspectos narrativos, a literatura em meio eletrônico (ciberliteratura) bem como os suportes de veiculação que disponibiliza. Este estudo, então, tem por objetivo ressaltar o diálogo entre a narrativa literária e a arte da história em quadrinhos no romance gráfico interativo (RGI), em que os elementos da narrativa tradicional e da narrativa em imagens dos quadrinhos são essenciais para criação, leitura e produção de sentido, enquanto os elementos tecnológicos que envolvem programação de softwares e interação assumem a função acessória e complementam a produção de sentido no RGI, como exemplos são apresentados os RGIs *Seven Dials* em *Dickens Dark London* e *Shifter*. A problemática descrita é de ordem intelectual em que o objeto de estudo, o romance gráfico interativo, no Brasil é pouco conhecido. Desse modo, alguns fatores são pontuados durante o texto como possíveis causas para esse desconhecimento da forma. O foco de estudo, assim, está na comparação do romance gráfico interativo e romance gráfico por meio da descrição dos aspectos narratológicos, da relação entre o texto verbal e imagético, bem como as diferenças e similaridades das publicações de romances gráficos no formato convencional do livro impresso, para o formato digital e digital interativo. O método de pesquisa usado é bibliográfico com constante contextualização, posicionamento crítico e leituras, em especial, estudos recentes sobre o tema, bem como reflexão sobre a influência do meio digital na arte literária e na arte dos quadrinhos com base nos conceitos teóricos de narratologia, intertextualidade e intermedialidade. Portanto, *Seven Dials* em *Dickens Dark London* e *Shifter* são exemplos de RGI que unem mídias, artes, gêneros, linguagens, narrativas, o tradicional e a inovação tecnológica, bem como exige do leitor uma posição imersiva para fazer inferências a partir da hiperleitura. Os RGIs neste estudo unem os elementos da narrativa literária (espaço, tempo, enredo, personagens, entre outros) e os elementos da HQ tradicional, que tem como base o quadrinho ilustrado e sequencial aos aspectos ecfrásticos, ergódicos, hápticos, híbridos, hipertextuais, midiáticos/hipermidiáticos, multidisciplinares, além da interatividade e de recursos de realidade aumentada.

**PALAVRAS-CHAVE:** História em quadrinhos. Narratividade literária. Romance gráfico Interativo. *Dickens Dark London*. *Shifter*.

## ABSTRACT

Literary or word art, and comic or word and image (graphic-visual) art relationship is in comics verbal and non-verbal languages with literary narrative elements articulation. Comics and narrativity dialogue is exemplified by comics historical overview. Thus, based on the popular form of storytelling, comics influence and are influenced by narrativity elements, as well as presenting diversified forms in printed and digital media: comics; cartoon; manga; strip/comic strip; graphic novel; digital comics/e-comics; webcomics; webtoons; cartoon animation; digital graphic novel and interactive graphic novel. In this way, graphic novel is related to narrativity based on storytelling and the medium in which it became popular, printed newspaper. Graphic novel and interactive graphic novel interrelationships extend to other elements such as narrative aspects, literature in electronic media (cyberliterature), as well as, supports available. This study aims to highlight narrativity and comic art dialogue in interactive graphic novel (IGN), in which traditional narrative and comic imagery elements are essential for creation, reading, and meaning-making, while technological elements as software programming and interaction play secondary role, but also help build meaning; and as examples, interactive graphic novels *Seven Dials in Dickens Dark London* and *Shifter* are presented. The study object, interactive graphic novel, is not a popular form in Brazil, so the intellectual nature problem is described. Some factors are pointed out during the text as possible causes for this unpopularity. Then, study focus is on comparison between interactive graphic novel and graphic novel through narratological aspects description, relationship among verbal and visual text, as well as of graphic novel differences and similarities in conventional book format and digital and interactive format. Research method used is bibliographical with constant contextualization, critical positioning and readings, especially recent studies on the subject, as well as reflection on digital device influence on literary art and comic art based on narratology, intertextuality and intermediality theoretical concepts. Therefore, *Seven Dials in Dickens Dark London* and *Shifter* are interactive graphic novels that combine media, arts, genres, languages, narratives, tradition and technological innovation, as well as require the reader to take an immersive position to make inferences from hyperreading. This is because IGN are forms that combine literary narrativity elements (space, time, plot, characters, among others) and traditional comic elements, which are based on illustration and sequential comics, as well as efrastic, ergodic, haptic, hybrid, hypertextual mediatic/hypermediatic, multidisciplinary, as well as interactivity and augmented reality resources.

**KEYWORDS:** Comic. Narrativity. Interactive graphic novel. *Dickens Dark London*. *Shifter*.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. História em quadrinhos .....	28
Figura 2. Chapbook: “ <i>Little Red Riding Hood</i> ” (“Chapeuzinho Vermelho”), edição de 1810. Ilustrações pintadas à mão, trabalho que teria sido realizado por mulheres ou crianças. ....	37
Figura 3. Chapbook: “ <i>Burking the Italian boy!</i> ” (1831). ....	38
Figura 4. Ilustrações das ruas de Londres de Rowlandson, da obra “ <i>Sketches of the Lower Orders</i> ”, de 1820. ....	38
Figura 5. Handbill – broadside, “ <i>The stages of life</i> ” (“Os estágios da vida”). ....	38
Figura 6. Song (canção): “ <i>Death and the Lady</i> ” é um tema com origem na Idade Média. Essa versão impressa é de 1795. ....	39
Figura 7. Pamphlet (panfleto): “ <i>Young lady born with a pig’s face</i> ” .....	39
Figura 8. “Disciplinas envolvidas na realização de uma hq”. ....	51
Figura 9. <i>Digital Comic: Krishna and Narakasura</i> , capa (página 1), com possibilidade de aquisição da versão impressa no site da editora. ....	71
Figura 10. <i>Digital Comic: Krishna and Narakasura</i> , contra capa (página 2) e início da história (página 3).....	71
Figura 11. Plataforma <i>Wattpad</i> , exemplo de escolha de HQ para leitura: Stone Cold. ....	76
Figura 12. Vendas de HQ impressa e digital nos EUA em 2020 (1,28 B de dólares).....	81
Figura 13. Vendas de HQ/bandé dessinée na França em 2019 (48M de Euros) e consumo por formas de HQ(mangá, bande dessinée).....	81
Figura 14. Consumo de <i>Webtoons</i> na Coreia do Sul, 2020 (1,000 B de Won/ aproximadamente 694 M de dólares). ....	82
Figura 15. Dados da leitura de livros digitais no Brasil em 2020. ....	82
Figura 16. Dados da leitura e vendas de HQ no Brasil (em 2019, 11% entre os leitores liam HQ, em 2020 HQ em 5ª posição em vendas (63%).) .....	83
Figura 17. Principais HQs em circulação no Brasil em 1975.....	84
Figura 18. Nível de complexidade, criatividade e explanação de ideias entre as narrativas gráficas impressas: tira, HQ e romance gráfico.....	90
Figura 19. Nível de complexidade, criatividade, explanação de ideias e tecnologia entre narrativas gráficas digitais: meme (exemplos: <i>LOL cats</i> , <i>batmen</i> , <i>keep calm and carry on</i> ,...), <i>web strip</i> (Xkcd), <i>webcomics</i> e <i>interactive graphic novel</i> .....	90

Figura 20. <i>The Boat</i> .....	94
Figura 21. Plataforma Screendiver.....	95
Figura 22. Tela inicial do aplicativo <i>Dark London</i> .....	99
Figura 23. Segunda tela do aplicativo <i>Dark London</i> .....	99
Figura 24. Terceira tela <i>Dark London</i> .....	100
Figura 25. Terceira tela <i>Dark London</i> .....	102
Figura 26. Tela opção Edições (Editions)/ Escolha das edições.....	103
Figura 27. Seven Dials - Tela da escolha da Edição 1.....	104
Figura 28. <i>Seven Dials</i> , duas telas iniciais de abertura do RGI.....	104
Figura 29. Tela 1, início do RGI <i>Seven Dials</i> , quadrinho 1 e 2.....	106
Figura 30. Ilustração da crônica <i>Seven Dials</i> de George Cruishank.....	110
Figura 31. Tela 2, RGI <i>Seven Dials</i> , quadrinho 3.....	113
Figura 32. Tela 3, RGI <i>Seven Dials</i> , quadrinho 4.....	114
Figura 33. Tela 4, RGI <i>Seven Dials</i> , quadrinhos 5, 6, 7.....	116
Figura 34. Tela 5, RGI <i>Seven Dials</i> , quadrinho 8, 9 e 10.....	118
Figura 35. Tela 6, RGI <i>Seven Dials</i> , quadrinho 11, 12 e 13.....	120
Figura 36. Tela 7, RGI <i>Seven Dials</i> , quadrinho 14.....	121
Figura 37. <i>Seven Dials</i> , Tela 1 com demonstração dos botões que ao serem tocados apresentam notas explicativas.....	123
Figura 38. <i>Seven Dials</i> , Covent Garden.....	124
Figura 39. Interface do aplicativo <i>Shifter</i> , outros aplicativos para download e site da <i>Anomaly Productions, Inc.</i> ....	126
Figura 40. Tela iniciais do RGI <i>Shifter</i> .....	126
Figura 41. Tela NAVIGATION TUTORIAL ( Tutorial de navegação).....	127
Figura 42. Início da história e telas do “ <i>informational touch poin</i> ” (botão de informações apresentadas pela esfera Jeeves).....	128
Figura 43. Recursos na tela.....	129
Figura 44. Livro impresso <i>Shifter</i> .....	130

Figura 45. Realidade aumentada no livro <i>Shifter</i> : visualização e UAR app. ....	130
Figura 46. <i>Shifter</i> : equipe de criação. ....	135
Figura 47. <i>Shifter</i> , página 4 do livro impresso. ....	136
Figura 48. <i>Shifter</i> , página 4 do livro impresso. ....	137
Figura 49. <i>Shifter</i> , páginas 9 e 11 do livro impresso. ....	138
Figura 50. <i>Shifter</i> , páginas 13 e 16 do livro impresso. ....	138
Figura 51. <i>Shifter</i> , páginas 19 e 28 do livro impresso. ....	139
Figura 52. <i>Shifter</i> , páginas 37 e 41 do livro impresso. ....	140
Figura 53. <i>Shifter</i> , páginas 54 e 55 do livro impresso. ....	140
Figura 54. <i>Shifter</i> , páginas 80 e 81 do livro impresso. ....	141
Figura 55. <i>Shifter</i> , páginas 176 e 179 do livro impresso. ....	141
Figura 56. <i>Shifter</i> , páginas 202, 203 e 206 do livro impresso. ....	142
Figura 57. <i>Shifter</i> , páginas 206 e 207 do livro impresso. ....	142
Figura 58. <i>Shifter</i> : espaço. ....	144
Figura 59. <i>Shifter</i> : tempo (p. 5, 9 e 207). ....	147
Figura 60. <i>Shifter</i> : personagens. ....	148
Figura 61. <i>Shifter</i> : expressões. ....	151
Figura 62. <i>Shifter</i> : contraste de cores. ....	152
Figura 63. <i>Shifter</i> : contraste de cores. ....	153
Figura 64. <i>Shifter</i> : exemplos de letreiramento (p. 19, 40, 58). ....	157
Figura 65. <i>Shifter</i> : sobreposições/requadros (p. 8). ....	159
Figura 66. <i>Shifter</i> : quadrinhos de página inteira. ....	161
Figura 67. <i>Shifter</i> : exemplos de onomatopeias. ....	165
Figura 68. <i>Shifter</i> : uso da onomatopeia VMMMMM. ....	170
Figura 69. <i>Shifter</i> : afixação do desenho narrativo (p. 35-37, 88, 99, 156, 190, 209). ....	171
Figura 70. <i>Shifter</i> : exemplos de quadrinhos sem texto (balão de fala). ....	172
Figura 71. <i>Shifter</i> : balões de fala (p. 13). ....	173

Figura 72. <i>Shifter</i> : balões de fala (p.11, 17, 171). .....	174
Figura 73. <i>Shifter</i> : balões de fala (p. 183). .....	175
Figura 74. <i>Shifter</i> : balões de pensamento enquanto controla o avatar <i>Mosasaur</i> (p. 6 e 8)...	176
Figura 75. <i>Shifter</i> : balões de pensamento de Noah e esfera Jeeves (p. 43, 48). .....	177
Figura 76. <i>Shifter</i> : balões de pensamento de Noah no controle dos avatares (p. 66, 67) e de Casya (p. 84-85, 94-95). .....	177
Figura 77. <i>Shifter</i> : balões de pensamento de Noah no controle dos avatares (p. 66, 67) e de Casya (p. 84-85, 94-95). .....	178
Figura 78. <i>Shifter</i> : outros exemplos de legendas. ....	179
Figura 79. <i>Shifter</i> : Balões de grito (p. 15, p. 31, 41). .....	180
Figura 80. Transformação de Noah pela esfera e Integração Homem e Máquina. ....	183

## SUMÁRIO

<b>CONSIDERAÇÕES INICIAIS .....</b>	<b>15</b>
<b>CAPÍTULO 1. A CONSTRUÇÃO DO GÊNERO NARRATIVO.....</b>	<b>30</b>
1.1. A ARTE LITERÁRIA E O GÊNERO NARRATIVO.....	30
1.2. A LITERATURA POPULAR, O FOLHETIM E A HQ.....	34
<b>CAPÍTULO 2. A HISTÓRIA EM QUADRINHOS E O ROMANCE GRÁFICO: INTER-RELAÇÕES COM A NARRATIVIDADE LITERÁRIA .....</b>	<b>48</b>
2.1. A HISTÓRIA EM QUADRINHOS IMPRESSA.....	48
2.2. HISTÓRIA EM QUADRINHOS EM MEIO DIGITAL.....	65
2.3. REALIDADE DE LEITURA DA HQ NO BRASIL .....	79
<b>CAPÍTULO 3. O ROMANCE GRÁFICO INTERATIVO .....</b>	<b>86</b>
3.1. <i>DICKENS DARK LONDON</i> .....	96
3.2. <i>SHIFTER</i> : ROMANCE GRÁFICO IMPRESSO E ROMANCE GRÁFICO INTERATIVO .....	125
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>187</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>191</b>
<b>ANEXO II: “SEVEN DIALS” .....</b>	<b>199</b>
<b>ANEXO III: EDIÇÃO “SEVEN DIALS” .....</b>	<b>202</b>

## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Durante o fim do século XVII até o início do século XIX, período em que há a tentativa de delimitar os gêneros e formas literárias, assim como diferenciar formas literárias clássicas e a populares, procura-se, também, estabelecer a literatura como arte e ciência. No século XIX, as formas literárias, em circulação nas ruas e veiculadas nos jornais, foram ampliadas com o advento da imprensa, de forma que a literatura popular se consolidou com os folhetins, as crônicas, dentre outras narrativas curtas, além de tiras, livros e revistas ilustradas, que a posteriori contribuíram para a popularização da história em quadrinhos (HQ).

A história em quadrinhos, então, consolida-se como arte e meio de expressão ou comunicação único, que apresenta relação com a narratividade literária, bem como com outras artes e disciplina, além de ser objeto de estudos diversos no século XX e XXI. Moacyr Cirne (1970, p. 17) afirma que “(...) os quadrinhos registram uma problematidade expressional de profundo significado estético, tornando-se a literatura por excelência do século XX. Ou um novo tipo de literatura (popular) – a literatura gráfico-visual, (...)”. O autor defende os quadrinhos como literatura popular gráfico-visual e a estabelece como arte, o que se dá devido ao uso de “um novo procedimento literário”, assim como faz dos quadrinhos uma nova forma de comunicação e uma nova arte.

Desse modo, estudar a história em quadrinhos levanta questionamentos feitos desde os primórdios da humanidade: O que é literatura? O que é arte? Ou ainda, O que pode ser considerado literatura? O que pode ser considerado arte? Este estudo não tem a pretensão de responder tais questões em voga até a contemporaneidade. Antes, como afirma Cirne (1970, p. 17): “Pouco importa saber se os quadrinhos são – ou não – uma arte, conforme salientou Ruy Castro, mesmo porque – hoje – o que realmente seria arte? O que importa é o seu poder de comunicação e a sua capacidade de revitalizar formas expressivas”.

Nesse sentido, este estudo procura descrever a relação interartes presente no diálogo entre a narratividade literária e a história em quadrinhos, uma arte com características específicas que, como o romance, se destacou no jornal impresso. Dessa forma, Cirne (1970) afirma que além da relação dos quadrinhos com a televisão e o cinema, “o esquema literário” dos quadrinhos sofre modificação cultural ao longo do tempo para que haja uma “nova arte”.

Os quadrinhos nasceram dentro do jornal – que abalava (e abala) a mentalidade linear dos literatos, – frutos da revolução industrial e da literatura. Seu relacionamento com a televisão seria posterior – o esquema literário que os alimentavam culturalmente seria modificado, mas não destruído. Em contradição

dialética, os quadrinhos (e o cinema) apressariam o fim do romance, criando uma nova arte – ou um novo tipo de literatura (cf. capítulo 1), – tendo o consumo como fator determinante de sua permanência temporal. (CIRNE, 1970, p.45).

Considerar a história em quadrinhos como uma arte que dialoga com outras está em consonância ao que Carlos Eduardo Viana Hissa (2002, p. 16-45) defende que é a criação de novos saberes ou campos de estudo por meio da transposição e expansão de fronteiras. A mobilidade indicada por essa noção afeta a arte da história em quadrinhos que se constrói em constante diálogo com outros campos do saber e meios de comunicação, como o cinema, a televisão, a internet e também a literatura.

Dessa forma, este estudo procura colocar e exemplificar a história em quadrinhos (HQ) como uma arte que está em diálogo com a narrativa literária, pois a história em quadrinhos ou a arte da palavra articulada com a imagem (gráfico-visual) revisita diferentes aspectos próprios da narrativa literária. Uma vez que a história em quadrinhos parte da forma popular de contar histórias ou *storytelling*, assim como, por exemplo, a forma literária do romance. Desse modo, o diálogo da literatura e da história em quadrinhos está na natureza narrativa que une a linguagem verbal e não verbal dos quadrinhos e na narrativa literária.

A arte literária apresenta os gêneros lírico, dramático e épico (narrativo), que ao longo do tempo, desenvolveram obras com influências mútuas tanto da literatura clássica quanto da literatura popular. Ao considerar o gênero literário épico ou narrativo, em especial no século XIX, o romance é estabelecido como principal representante, o qual também emerge impulsionado pela difusão dos folhetins e a princípio publicado em jornais impressos. Dessa forma, a história em quadrinhos dialoga com a narrativa literária no sentido em que partem da forma popular de contar histórias ou *storytelling*, além de ter como predecessor os primeiros livros ilustrados e as ilustrações posteriormente denominadas de *comic strips*/tiras, tirinhas ilustradas e *cartoons*.

Assim, a obra de William Hogarth, uma série de oito histórias ilustradas, ou como se nomeia na contemporaneidade histórias em quadrinhos, denominadas de *histories en estampes* ou *engraved novels*, está presente nos estudos de Thierry Smolderen (2014, p. 9, **minha tradução**) que apresenta o conceito de humor poligráfico, o qual influencia os quadrinhos no século XX e XXI. Ao descrever as ilustrações de Hogarth como sistemas gráficos e sátiras de tradição humorística, o estudioso afirma que para entender as imagens de Hogarth o leitor precisava identificar “um texto visual multicamadas saturado de alusões a sistemas conflitantes de representação”, de forma que esse jogo estilístico, “contraste irônico e hibridação” resultam em ilustrações poderosas que “só poderia crescer na era posterior, a da

imprensa ilustrada” (2014, p. 9, **minha tradução**). Smolderen ainda afirma que o conceito poligráfico permeia a história em quadrinhos e é central em artistas como “Richard Fenton Outcault, Winsor McCay, George Herriman, Hergé, Harvey Kurtzman, Robert Crumb, Art Spiegelman, Bill Watterson, Chris Ware, Marjane Satrapi, David B. e David Mazzucchelli”. Acrescenta-se que a abordagem poligráfica, como afirma Smolderen (2014, p. 9, **minha tradução**), enquanto “ferramenta expressiva parece desempenhar um papel ainda mais proeminente na forma contemporânea de romance gráfico que na popular tirinha” e explica <sup>1</sup>:

Isso ocorre porque o conceito se conecta poderosamente com a forma linguisticamente híbrida do romance, que Mikhail Bakhtin explorou em muitos de seus livros e ensaios (1982). Esse paralelo ilumina a profunda relação entre ilustradores humorísticos dos séculos XVIII e XIX, os romancistas gráficos contemporâneos e a tradição literária que começou na época de Hogarth com os romances de Joseph Fielding, Tobias Smollet e Laurence Sterne, e desenvolveu, no século XIX, com Charles Dickens e William Makepeace Thackeray. (SMOLDEREN, 2014, p. 9, **minha tradução**).

Pode-se, então, afirmar, ainda de acordo com Smolderen (2014, p. 3, **minha tradução**), que a série narrativa de ilustrações de Hogarth apresenta o “momento decisivo em que a pré-história dos quadrinhos se cruzou com a da literatura e da imprensa moderna” <sup>2</sup>.

Nesse sentido, no século XX, a história em quadrinhos (HQ), também a partir dos jornais, se destaca e para entendê-la é necessário descrever as narrativas gráficas, as quais incluem: *artist’s books* (ou ainda *book arts* e *book objects*), em português o livro de artista ou livro-objeto, obras artísticas que não se limitam as ilustrações; *storyboard*; *wordless novels*, romance sem palavras ou livro sem palavras; livro ilustrado e a história em quadrinhos. Logo, neste estudo, o foco são as diversas formas de história em quadrinhos, como *comic*/história

---

<sup>1</sup> Trechos originais do texto de Thierry Smolderen (2014, p. 9):

“(…) the reader had to navigate a multilayered visual text saturated with allusions to conflicting systems of representation”;

“(…) stylistic collisions, ironic contrasts, and hybridization”

“(…) could only grow in the later age of the illustrated press.”

“(…) the polygraphic approach, as an expressive tool, appears to play an even more prominent role in the contemporary form of the graphic novel than it does in the popular comic strip.”

“(…) This is because the concept connects powerfully with the linguistically hybrid form of the novel, which Mikhail Bakhtin explored in many of his books (1982). This parallel illuminates the deep relationship between the eighteenth- and nineteenth-century humoristic illustrators, today’s graphic novelists, and the literary tradition that began in Hogarth’s time with the novels of Joseph Fielding, Tobias Smollet, and Laurence Sterne, and developed, in the nineteenth century, with those of Charles Dickens and William Makepeace Thackeray.” (SMOLDEREN, 2014, p. 9).

<sup>2</sup> Do original: “(…) By returning to Hogarth’s work, we can observe the defining moment when the prehistory of comics intersected with that of literature and the modern press.” (SMOLDEREN, 2014, p. 3).

em quadrinhos, em livro ou revista/gibi; *comic strip*/ tirinhas; *cartoons* e *graphic novel*/ romance gráfico, esse último, então, tem destaque nesta pesquisa.

Assim, outro ponto a ser relatado envolve aspectos específicos da história em quadrinhos para, então, destacar o romance gráfico. Eisner (2010) e McCloud (2006) concordam que a história em quadrinhos remete à pré-história, aos hieróglifos e frisos egípcios; ideogramas e pictogramas chineses e japoneses, entre outros, além dos primeiros livros, tiras e revistas ilustradas. Os autores ainda endossam que a história em quadrinhos ficou em segundo plano, foi pouco estudada e no século XX, ressurgiu como novidade e encontra espaço entre as formas de literatura popular, como afirma Cirne (1970, p. 45) enquanto uma nova arte.

Ressalta-se que a história em quadrinhos não é uma forma literária ou novo subgênero literário dentro gênero épico ou narrativo, uma vez que, como indaga Ziegfeld (1989, p. 358), o romance foi a única forma literária do gênero narrativo a surgir desde o século XVIII. Pode-se dizer, então, que de certa forma, as artes se desenvolveram distintas em diferentes meios e mídias, além de apresentar cada vez mais características híbridas. Assim, a história em quadrinhos como forma de narrativa gráfica é uma arte que envolve a palavra articulada com a imagem (gráfico-visual), o que faz dela uma nova forma de comunicação que dialoga tanto com cinema, games e televisão de diversas formas e níveis, quanto com a narratividade literária.

Logo, o diálogo entre a história em quadrinhos e a literatura retoma aspectos relacionados à narratividade, bem como procura inter-relações entre as artes; de forma que não se estabelece a literatura como uma arte superior, antes indica como contribuem e são influenciadas mutuamente. Acrescenta-se, então, a afirmação de Cirne (1970, p. 45) que os quadrinhos fazem uso de um novo procedimento que também é literário, uma vez que parte da forma popular de contar histórias (*storytelling*) e se populariza em resultado da revolução industrial, bem como da literatura publicada nos jornais, de forma que “o esquema literário que os alimentavam culturalmente seria modificado, mas não destruído”.

Ainda, acrescenta-se a afirmação de Smolderen (2014, p. 158, **minha tradução**) que os quadrinhos como arte sequencial são compreendidos ao se considerar “as raízes profundas da cultura gráfica e da tradição cômica”, além do contexto dos jornais. Ainda segundo o autor, para entender o dinamismo e o potencial da forma dos quadrinhos, é preciso acatar o aspecto cultural à tradição cômica dos séculos XVIII e XIX considerando aspectos semióticos. Dessa forma, o quadrinista, em especial durante o período romântico e vitoriano, era um “intérprete poligráfico”, aspecto que ainda está presente na forma moderna do romance gráfico.

Desse modo, a HQ, primeiro, foi considerada uma leitura infantil ou juvenil, e como outras publicações em jornais, como a crônica, por exemplo, deveria não estar entre o que se considera um texto literário. Por conseguinte, a história em quadrinhos percorre um caminho para se estabelecer como uma leitura não apenas infantil, mas também, adulta e meritória, com narratividade elaborada tal qual a de formas narrativas literárias. À vista disso, estudiosos e quadrinistas consolidam os quadrinhos como arte, ou ainda arte sequencial, conforme define Eisner (2010), uma arte particular que faz uso de recursos, sistemas, linguagem da literatura e dialoga com diversas artes como cinema, artes plásticas e cênicas, além dos games e da televisão, entre outras, sem ficar aquém em nenhum sentido.

Com essa perspectiva a arte da história em quadrinhos apresenta variações na forma, como mencionado em parágrafos anteriores, entre as quais estão *comic*/história em quadrinhos, em livro ou revista/gibi; *comic strip*/ tirinhas; *cartoon* e *graphic novel*/ romance gráfico. Michael Awuk e David S. Serchay (2017, p. 13-28), também, apresentam a diferença entre *comic book* (história em quadrinhos ou gibi), *trade paperback* (coletânea) e *graphic novel* (romance gráfico). Embora, seja possível usar o termo quadrinhos ou história em quadrinhos para se referir aos exemplos citados, ainda, considera-se o termo mais abrangente, narrativa gráfica, mas, cada uma das formas de história em quadrinhos apresentam características específicas.

Ao modelo de McCloud (2006, 2018), Awuk e Serchay (2017, p. 13-28) afirmam que o uso da arte para contar histórias acompanha a humanidade, de forma que o romance gráfico pode ser definido como um meio visual único de contar histórias que mistura texto e imagem. Eles acrescentam que consideram um estranho paradoxo o fato dos quadrinhos muitas vezes serem considerados uma arte menor enquanto a arte em museus é apreciada e as inter-relações com obras literárias estimadas.

Em sequência, Awuk e Serchay (2017, p. 13-28) apresentam um paralelo entre o romance gráfico e um trecho do poema épico de Homero em *A Odisseia*, com o objetivo de mostrar a diferença entre a descrição narrativa de uma cena e a representação visual dessa descrição com texto e imagem adaptada em quadrinhos. A partir dessa comparação, primeiro, os autores (2017, p.19) pontuam que o romance gráfico é um romance visual (*visual novel*<sup>3</sup>), expressão usada por combinar de forma literal o termo visual, que se refere à arte visual e o

---

<sup>3</sup> O termo *visual novel* é usado no contexto dos vídeos games para se referir a um gênero de jogo eletrônico que parte do *storytelling* ou *visual storytelling*, que combina narrativa interativa, romance (características de uma obra literária narrativa) e arte visual, com foco na história e experiência de leitura, a jogabilidade é deixada em segundo plano. Apresenta maior popularidade no Japão, mas possui traduções em diversos idiomas e adaptações para anime e mangá (VNDB – Visual Novel Database, <https://vndb.org/g6>).

termo romance, à obra literária narrativa. Segundo, Awuk e Serchay (2017, p. 19) o termo romance gráfico, cunhado por Will Eisner, procurava diferenciar os quadrinhos que publicava dos quadrinhos de super-heróis, o que era uma tentativa de dar seriedade à HQ antes associada apenas ao texto infanto-juvenil e consolidar a história em quadrinhos como arte sequencial.

Por fim, o termo romance gráfico apresentou sucesso comercial e amplo uso no contexto da arte dos quadrinhos, enquanto o termo *visual novel* passa a ser usado no contexto dos jogos eletrônicos (cf. nota três), o que reforça a relação dos quadrinhos com a narrativa literária e com a área dos jogos.

Awuk e Serchay ainda destacam a diferenciação que os autores fazem entre as formas de história em quadrinhos: *comic book*, *trade paperback* e *graphic novel*. Eles descrevem *Comic book* como uma revista, em geral, de 32 páginas, que a tradução corresponde à revista em quadrinhos ou gibi. *Trade paperback* é uma coletânea de edições de revistas em quadrinhos que tiveram publicação prévia de forma individual, pode ser uma edição simples ou com capa dura. O último, *graphic novel* ou romance gráfico apresenta a forma de uma história em quadrinhos tradicional, porém original e de maior extensão. No entanto, o uso comercial consolidou o termo romance gráfico como termo mais abrangente e *trade paperback* raramente é utilizado (Awuk e Serchay, 2017, p. 19).

Assim, o romance gráfico, como uma forma de história em quadrinhos, parte da forma popular de contar histórias ou *storytelling*, em que há uma sequência com imagem visual e texto, escolha estilística e de layout do design, bem como, tem como predecessor os primeiros livros ilustrados e as tiras/tirinhas ilustradas. O romance gráfico, também, apresenta variações como narrativas longas; narrativas curtas; obras seriadas e em meio digital, o romance gráfico interativo.

Nessa pesquisa, o destaque será para os romances gráficos interativos (RGI), que apresentam características específicas por serem veiculados em suportes diversos. O romance gráfico interativo se difere do RPG (*Role-Playing Game*) e outros games de temática literária que apresentam narrativas (como exemplo, cf. nota três). A narrativa do RGI pode ser não linear, em que o leitor navega em painéis podendo selecionar o capítulo que deseja, ou informações sobre personagens, explicações sobre uso de determinado termo ou citação, ou ainda uma explicação histórica. Em geral, esta forma é disponibilizada em sites ou como aplicativos na internet para computador desktop ou para smartphones nos sistemas Android ou iOS. A interface da história em um RGI é semelhante à da HQ e do romance gráfico impresso, com cena ou quadrinho dentro de limites definidos; apresentam, também, o formato "infinite canvas" ou "rolagem infinita" e ao invés de conter apenas o texto escrito, pode-se

acessar o áudio da história, a animação das imagens (com efeitos em duas ou três dimensões, 2D ou 3D) e os diversos efeitos sonoros.

Deste modo, este estudo apresenta alguns exemplos de romance gráfico interativo, com destaque para *Dickens Dark London*, ou apenas *Dark London*, o qual é um aplicativo para o sistema iOS lançado em 2011, usado em computadores, smartphones, ipads, ipods da marca Apple, e estava disponível para download de forma gratuita até 2019. Os romances gráficos interativos /*interactive graphic novels*, em *Dark London*, são baseados em contos e crônicas/ *literary sketches* do livro *Sketches by Boz* (1836), de Charles Dickens.

O outro romance gráfico interativo é *Shifter*, criado por Skip Brittenham, Brian Haberlin; história de Brian Haberlin e Brian Holguin; ilustrado por Brian Haberlin, Geirrod Vandyke, Kunrong Yap e Chan Hyuk Lee. *Shifter*, enquanto romance gráfico interativo, está disponível em forma de aplicativo (*book app*) para Android ou iOS de smartphones e tablets. Pelo próprio aplicativo, é possível também comprar a história em suporte impresso como livro com realidade aumentada (*digital virtual popup book*), o que possibilita a leitura sequencial de um romance gráfico, bem como outras possibilidades de leitura, pois o livro com realidade aumentada é impresso com folhas especiais e por meio de outro aplicativo, “UAR app” \_ quando a tela do telefone ou tablet foca na página é possível ver efeitos e animação em 3D nas imagens.

O enredo de *Shifter* apresenta Noah como personagem principal. Ele é um funcionário público mediano que trabalha pilotando drones para monitorar o meio ambiente. Determinado dia, Noah termina o expediente um pouco mais cedo, relata ao superior que encontrou algo incomum, segue para a despedida de solteiro e tira uns dias de férias.

Tudo parece normal; no dia seguinte, ele resolve fazer uma trilha, ajuda dois homens que se perderam, mas sofre um acidente e fica preso em uma caverna subterrânea considerada sagrada. No teto da caverna, ele vê uma esfera que o puxa abruptamente para dentro e começa a interagir com ele para reparar os danos causados ao seu corpo. A esfera oferece um tutorial sobre as habilidades que ela fornece. Noah passa a ser capaz de habitar a mente e controlar os movimentos de vários espécimes ao longo dos milênios, de répteis a humanos, bem como de

tele transportar a criatura para vários pontos ao redor do globo. Ao se apropriar da forma física e mental desses animais e de uma humana do sexo feminino, Noah revive o que aconteceu com ele e percebe que foi feito de bode expiatório em uma conspiração. Assim, ele e os avatares de criaturas históricas tentarão resolver o mistério e destruir o esquema de poderosas organizações governamentais.

Em comparação ao romance gráfico interativo *Dark London*, o qual é dividido em edições/episódios de histórias em quadrinhos curtas adaptadas das crônicas do livro *Sketches by Boz*, de Charles Dickens; *Shifter* se apresenta como uma narrativa em quadrinhos longa, com efeitos gráficos e de áudio, mudanças de avatar, tele transporte, uma obra que exigiu uma equipe de técnicos, escritores e ilustradores.

Então, esta tese tem por objetivo ressaltar o diálogo interartes e intermediático entre a narratividade literária e a história em quadrinhos no romance gráfico interativo (RGI), a partir do *storytelling*, em que os elementos da narrativa tradicional e da narrativa em imagens dos quadrinhos são essenciais para criação, leitura e produção de sentido, enquanto os elementos tecnológicos, de programação de softwares e interação assumem a função acessória no RGI. Advoga-se, também, que o romance gráfico é uma obra híbrida, compostas por linguagens específicas, que pode ser multidisciplinar, ou em contato, no limiar entre várias artes, campos do conhecimento e linguagens, além de poder apresentar ou não a interatividade. No âmbito digital, ressalta-se o romance gráfico interativo que apresenta natureza hipertextual. Nesse sentido, surge uma nova maneira de ler e nova relação entre autor, leitor e obra. *Shifter* exemplifica essa afirmação por ter duas versões: a de livro com realidade aumentada, com possibilidade de leitura permeada por um aplicativo que propicia a visualização das páginas com efeitos 3D; e a versão digital.

Posto isso, a problemática a ser descrita nesta tese é de ordem narratológica em que o objeto de estudo, em particular no Brasil, é pouco conhecido: o romance gráfico interativo. Alguns fatores serão pontuados ao longo do texto como possíveis causas para o desconhecimento do romance gráfico interativo, como a não criação de hábitos de leitura, bem como aspectos econômicos e sociais que ditam a produção, o acesso e consumo de livros em meio impresso ou digital. O foco, então, será aprofundar o estudo teórico dos romances gráficos interativos em comparação com o romance gráfico, por exemplificar aspectos narratológicos, entre os quais se destaca a relação entre o texto verbal e imagético, bem como as diferenças e similaridades das publicações de romances gráficos no formato convencional

do livro impresso, para os formatos digital e digital interativo. Questiona-se, também, como o processo midiático se desenvolve e se relaciona nessas obras híbridas inéditas ou adaptadas.

O método de pesquisa usado é bibliográfico com constante contextualização, posicionamento crítico e leituras, em especial, estudos recentes sobre o tema, bem como reflexão sobre a influência do meio digital nas narrativas literárias e nas histórias em quadrinhos com base nos conceitos teóricos de narratologia, intertextualidade e intermedialidade.

Neste sentido, aspectos próprios da narratividade literária são destacados tanto no que se refere à forma tradicional e analógica, em que o suporte principal é impresso (livro, revista, jornal), quanto à forma digital com novas possibilidades, diferentes suportes e mídias. Descreve-se, também, o surgimento de plataformas, sites, blogs literários e aplicativos que incluem formas de história em quadrinhos e narrativas literárias. Acrescenta-se que o romance gráfico como forma de HQ, relaciona-se à narratividade literária, em especial, a partir do *storytelling* e ao meio em que se popularizou o jornal impresso. O romance gráfico interativo está relacionado ao romance gráfico e aos aspectos narrativos literários em meio eletrônico (ciberliteratura) bem como os suportes de veiculação que disponibiliza. Por exemplo, em meio digital há o e-book (*electronic book*, o livro digitalizado ou digital); narrativas produzidas em meio digital dos romances aos micro contos, interativas ou não; redes sociais que divulgam e abram espaço para escrita on-line de diferentes formas literárias e também HQs; aplicativos e sites que incluem as histórias em quadrinhos digitais/ *e-comics*, como *webcomics*, *webtoons*, animação de tirinhas, tirinhas digitais, o romance gráfico digital e o romance gráfico interativo. A plataforma *Screendiver* (<https://screendiver.com/>) é um exemplo que reúne romances gráficos interativos.

As produções em meio digital são muitas e não seria possível exemplificar todas em uma pesquisa. Sendo assim, o foco deste estudo é os romances gráficos interativos adaptados ou criados em meio digital. Logo, características da história em quadrinhos são ressaltadas bem como o diálogo com a narratividade literária e a literatura pop ou ainda paraliteratura, tanto em suporte analógico como digital.

Assim, para destacar o diálogo entre a história em quadrinhos e a narratividade literária, buscam-se aspectos da literatura impressa e em meio digital considerando, segundo Calvino (1990, p.58), que a “função da literatura é a comunicação (...) segundo a vocação própria da linguagem escrita”. Nesse sentido, tanto as narrativas literárias como as histórias em quadrinhos tem essa função de comunicação a partir, em especial, da noção de *storytelling*.

Desse modo, a literatura digital como campo de estudo recente é nomeada em diferentes pesquisas como Literatura 2.0; Literatura digital ou e-lit, de acordo com ELO (*Electronic Literature Organization*); e o termo ciberliteratura, de acordo com os estudos de Lucia Santaella (2012). O amplo uso de ferramentas tecnológicas como computadores, internet, telefones celulares, em seguida, redes sociais, smartphones e tablets, os quais impactaram a literatura tanto quanto a imprensa e a máquina de datilografar no século XIX. O ambiente, tecnológico e digital, passa a contribuir com a literatura contemporânea, e em particular nesse meio, a arte dos quadrinhos está presente junto aos clássicos literários. As produções digitais de diferentes suportes cada vez mais apresentam características híbridas, interartes, intertextuais e multidisciplinares.

Neste cenário, vários estudos fazem empréstimos de termos tecnológicos para estudar a literatura e considerá-la como: Literatura analógica, representada por suportes impressos como o livro, jornais, revistas e outros; e a Literatura digital, mediada pela internet e ferramentas tecnológicas (computador, smartphone, tablets, etc.), os suportes digitais.

*Electronic Literature Organization* (ELO) define a literatura eletrônica ou *e-lit* (*electronic literature*) como “obras de aspecto literário importante que utilizam as ferramentas e contextos disponibilizados em computadores autônomos ou em rede” (ELO, **minha tradução**)<sup>4</sup>. Acrescenta que a literatura eletrônica é ampla e está disponível para consumo/leitura em diferentes suportes eletrônicos, entre as quais estão os e-books, blogs e as redes sociais, que disponibilizam trechos das obras, algumas com narração em áudio, efeitos sonoros, animações (Bookstagram, no aplicativo de rede social Instagram; Booktokker, no aplicativo de rede social Tick Tock; Posts literários no Twitter; aplicativos de *Fansub*, *Whatpadd*, etc), os aplicativos literários/*literary apps*, *Book app*, entre outros.

Na contemporaneidade, como afirma Santaella (2012, p. 229, 230), a vida humana está mediada e permeada de tecnologias digitais, o que resulta na reflexão sobre a relação e influência de “pressupostos digitais” na literatura, como a forma de “recepção multimídia, a leitura e a interpretação literárias, os direitos do autor e as novas configurações da obra literária”. A autora acrescenta que a literatura eletrônica surge “da transposição do impresso para o digital” ou é criada em meio digital, *digital-born*. Outro aspecto abordado pela autora (2012, p. 236) é a relação entre a textualidade visual e a verbal, em que a “hipertextualidade é traço constitutivo da lógica metagráfica da literatura digital”, bem como institui uma nova forma de comunicação literária e relação entre autor/leitor.

---

<sup>4</sup> Do original: “works with important literary aspects that take advantage of the capabilities and contexts provided by the stand-alone or networked computer.” (ELO, grifo do autor).

Assim, Ítalo Calvino questiona “O que se pode esperar da Literatura?” e com essa questão em mente o autor compara a relação entre a literatura analógica e a digital com as cinco proposições do autor para a literatura: leveza, rapidez, exatidão, visibilidade e multiplicidade. Nesse sentido, primeiro sobre a leveza, Calvino a contrapõe ao peso, um dos exemplos apresentados é o da informática.

É verdade que o software não poderia exercer seu poder de leveza senão mediante o peso do hardware; mas é o software que comanda, que age sobre o mundo exterior e sobre as máquinas, as quais existem apenas em função do software, desenvolvendo-se de modo a elaborar programas de complexidade cada vez mais crescente. A segunda revolução industrial, diferentemente da primeira, não oferece imagens esmagadoras como prensas de laminadores ou corridas de aço, mas se apresenta com o bits de um fluxo de informação que corre pelos circuitos sob a forma de impulsos eletrônicos. As máquinas de metal continuam a existir, mas obedientes aos bits sem peso (CALVINO, 1990, p.20).

Ele acrescenta que a leveza estaria sempre em contraponto ao peso formando imagens que acompanhariam tanto a literatura tida como culta quanto a literatura popular.

Quanto à rapidez, ele propõe não “um valor em si”, mas aplicada à comunicação enquanto função da literatura, nesse sentido exalta diferenças e semelhanças.

[a] função da literatura é a comunicação entre o que é diverso pelo fato de ser diverso, não embotando mas antes exaltando a diferença, segundo a vocação própria da linguagem escrita. O século da motorização impôs a velocidade como um valor mensurável, cujos recordes balizam a história do progresso da máquina e do homem. Mas a velocidade mental não pode ser medida e não permite comparações ou disputas, nem pode dispor os resultados obtidos numa perspectiva histórica. A velocidade mental vale por si mesma, pelo prazer que proporciona àqueles que são sensíveis a esse prazer, e não pela utilidade prática que se possa extrair dela. Um raciocínio rápido não é necessariamente superior a um raciocínio ponderado, ao contrário; mas comunica algo de especial que está precisamente nessa ligeireza (CALVINO, 1990, p.58)

O autor cita como exemplo os contos, ao afirmar “o conto não perde tempo”, uma vez que “[a] técnica da narração oral na tradição popular obedece a critérios de funcionalidade: negligencia os detalhes inúteis, mas insiste nas repetições, (...)” (Calvino, 1990, p. 4).

Outra proposição, a qual Calvino se refere como óbvia, é a exatidão, que para ele envolve três pontos: “um projeto de obra bem definido e calculado”; “a evocação de imagens visuais nítidas, incisivas, memoráveis (...)” e por último, uma linguagem mais precisa a nível lexical para que traduza com efetividade as nuances do pensamento e da imaginação (Calvino, 1990, p. 71-72).

Em relação à visibilidade, Calvino traz a própria experiência, como leitor, ao enfatizar a importância da imagem. Ele afirma que em processo de alfabetização, sem ainda conseguir

ler o texto escrito, as figuras lhe bastavam e, então, afirma: “a leitura das figurinhas sem palavras foi para mim sem dúvida uma escola de fabulação, de estilização, de composição da imagem” (Calvino, 1990, p. 109). De forma que evoca o conceito de imagens mentais de Douglas Hofstadter, no livro *Godel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid*, em que tais imagens seriam como um iceberg e visualiza-se o que está acima da superfície da água, mas existe muito escondido abaixo dessa superfície (“Much of the source, like an iceberg, is deep underwater”). Para Calvino (1990, p. 102), o imaginário prioriza a invenção antes da originalidade, de forma que “o problema da prioridade da imagem visual ou da expressão verbal (que é um pouco assim como o problema do ovo e da galinha) se inclina decididamente para a imagem visual. (...)”, o que resultaria, então, em dois “processos imaginativos”: “o que parte da palavra para chegar à imagem visível e o que parte dessa para chegar à expressão verbal (...)”.

Ainda segundo o autor (1990, p.104-105), assim que a imagem mental é formada, a história ganha desenvolvimento e outras imagens surgem para formar um “campo de analogias, simetrias e contraposições”. Para organizar o visível e o conceitual, procura-se “estabelecer os significados que podem ser compatíveis ou não” com o desenrolar da história, bem como se deixa “certa margem de alternativas possíveis”. Nesse processo pode-se afirmar que:

(...) à busca de um equivalente da imagem visual se sucede o desenvolvimento coerente da imitação estilística inicial, até que pouco a pouco a escrita se torna a dona do campo. Ela é que irá guiar a narrativa na direção em que a expressão verbal flui com mais felicidade, não restando à imaginação visual senão seguir atrás (...) (CALVINO, 1990, p. 105).

Para o autor (1990, p. 110), formar a imaginação literária envolve a visualização e a verbalização do pensamento, o que envolve “a observação direta do mundo real, a transfiguração fantasmática e onírica, o mundo figurativo transmitido pela cultura em seus vários níveis, e um processo de abstração, condensação e interiorização da experiência sensível”.

Por fim, a última proposição do autor (1990, p.138) é a multiplicidade, no sentido de que cada obra literária é produzida por alguém e de que é “uma combinatória de experiências, de informações, de leituras, de imaginações”, embora haja a objeção que “quanto mais a obra tende para a multiplicidade dos possíveis mais se distancia daquele unicum que é o self de quem escreve, a sinceridade interior, a descoberta de sua própria verdade”. Para Calvino o contrário é postulado, pois não é possível uma obra ser “concebida fora do self”, fora da

“perspectiva limitada do eu individual”, no entanto esse “self”, “eu individual” ou ainda “[c]ada vida é uma enciclopédia, uma biblioteca, um inventário de objetos, uma amostragem de estilos, onde tudo pode ser continuamente remexido e reordenado de todas as maneiras possíveis”, ou seja, o self de quem escreve acaba por ser constituído dessa multiplicidade. O autor (1990, p.130) ainda exprime o desejo de que o conhecimento seja considerado no âmbito da multiplicidade: “O conhecimento como multiplicidade é um fio que ata as obras maiores, (...), um fio que — para além de todos os rótulos — gostaria de ver desenrolando-se ao longo do próximo milênio”.

Dessa forma, a literatura analógica (impressa) e a literatura digital (dispositivos eletrônicos e internet) apresentam o contraponto entre leveza e peso, que enfatiza o caráter dual e dicotômico da literatura. A rapidez pode ser exemplificada com as narrativas curtas e suportes digitais. A exatidão está presente na linguagem das obras, em maior ou menor grau e se aproxima ora do clássico, ora do popular. Com relação à visibilidade, se pode afirmar que a imagem mental guia e se unifica a escrita, e, enfim, a multiplicidade, o conhecimento, não só em âmbito literário passou a dialogar com diversas áreas, o que resulta em obras cada vez mais híbridas e intertextuais.

Portanto, seguindo as inter-relações nas artes, tanto as narrativas literárias como as histórias em quadrinhos apresentam a função de comunicação, a partir, em especial, da noção de *storytelling*. O que se leva também a questionar: O que esperar das histórias em quadrinhos? A resposta é a consolidação de uma arte distinta que apresenta “possibilidades ilimitadas” como diz McCloud (2006, p.212). Acrescenta-se que a arte sequencial dos quadrinhos possui cada vez mais formas híbridas, compostas por linguagens específicas, que podem ser multidisciplinares, ou em contato, no limiar entre várias artes, campos do conhecimento e linguagens, como é o caso do romance gráfico e do romance gráfico interativo.

Figura 1. História em quadrinhos



Fonte: MCCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M.Books, 2006, p. 212.

Nesse sentido, este estudo apresentará três capítulos explorando aspectos da investigação que foram descritos de forma breve nessas considerações introdutórias e com o intuito de destacar um caráter teórico próprio.

O **Capítulo 1**, “A construção do gênero narrativo”, é uma revisão do capítulo inicial da dissertação de mestrado “Cinco crônicas de Charles Dickens em *Sketches by Boz*: um retrato do cotidiano londrino, no século XIX, através do humor”<sup>5</sup>, que aborda a construção da narrativa literária, a partir do folhetim, o qual fez do romance a principal forma literária na contemporaneidade, além de outras formas que, assim como o folhetim, se popularizaram pela veiculação nos jornais. Dessa forma, amplia-se o foco do estudo das narrativas curtas, como sketch literário ou a crônica brasileira, para a arte da história em quadrinhos que se populariza em paralelo a outras formas narrativas, de forma que, este capítulo procura contextualizar a adaptação da crônica *Seven Dials* (Episódio 1), para romance gráfico interativo *Dark London*.

A seguir, o **Capítulo 2**, “A história em quadrinhos e o romance gráfico: inter-relações com a narratividade literária”, aponta alguns estudos como o de Will Eisner (2005, 2010), McCloud (2006, 2018), Moacyr Cirne (1970) e Vinita Mathew (2020) que tem por objetivo

<sup>5</sup>VERONA, A. L. *Cinco crônicas de Charles Dickens em Sketches by Boz: um retrato do cotidiano londrino, no século XIX, através do humor*. 2017.

tecer um panorama histórico da história em quadrinhos, apontar as características intrínsecas, em especial, dos romances gráficos. Além de apresentar a discussão sobre as relações entre a arte dos quadrinhos e a literária em meio impresso e digital, que possibilitou o surgimento dos romances gráficos interativos.

O **Capítulo 3**, “O Romance gráfico interativo”, descreve as características híbridas dessas obras, por apresentar alguns exemplos de narrativas gráficas interativas, como o romance gráfico interativo (RGI), disponíveis na internet e em sistemas para smartphones e tablets (iOS e Android); com suporte de reflexões construídas através do uso de ferramentas advindas do campo das humanidades digitais.

Em sequência, o **tópico 3.1. Dickens Dark London** analisa a primeira edição/episódio do romance gráfico interativo *Seven Dials* e o bônus *The fog* disponível no aplicativo *Dark London* com destaque aos aspectos narratológicos. A crônica *Seven Dials*, do livro impresso *Sketches by Boz* e um trecho do romance *Bleak House*, Capítulo 1 “*In Chancery*”, no bônus intitulado *The fog* foram adaptados para o meio digital como romance gráfico interativo, o qual é uma versão mais curta, seriada e com recursos midiáticos imagéticos e sonoros, com o objetivo de homenagear os 100 anos do escritor Charles Dickens e incentivar a leitura das obras do autor. Em contraponto, o **tópico 3.2. Shifter** analisa o romance gráfico interativo criado para o meio digital que está disponível em forma de aplicativo para Android ou iOS de smartphones e tablets. Pelo próprio aplicativo é possível também comprar a história em suporte impresso como livro com realidade aumentada, o que possibilita a leitura comum de um romance gráfico impresso. Porém, o livro tem folhas especiais e por meio de outro aplicativo, UAR app, quando a tela do telefone ou tablet foca na página é possível ver efeitos e animação em 3D nas imagens, o que possibilita outra experiência de leitura e destaca o aspecto intertextual, hipertextual, intermediático e híbrido da obra.

## CAPÍTULO 1. A CONSTRUÇÃO DO GÊNERO NARRATIVO

Nesta seção, apresenta-se uma revisão do capítulo inicial e outros fragmentos do texto da dissertação de mestrado (cf. primeira nota) em que é destacada a relação direta entre o gênero narrativo literário, formas de literatura popular e formas narrativas, bem como influências da oralidade e *storytelling*. Outro ponto de destaque são as formas narrativas consideradas literárias ou não que eram veiculadas nos jornais. Neste sentido, a configuração narrativa literária do romance, a partir da tradição do folhetim, exerceu influência na disseminação de outras modalidades de narrativas por meio das publicações em jornais.

Dentro dessas reflexões, primeiro, estuda-se as narrativas curtas, como o esquete literário (*literary sketch*) inglês que apresenta a mesma construção da crônica brasileira, por isso a tradução por equivalência, de *literary sketch* como crônica. Desse modo, esse estudo estende-se a arte da história em quadrinhos, em caráter comparativo à narrativa literária, com o objetivo de contextualizar a adaptação para o romance gráfico interativo *Dark London*, Episódio 1, *Seven Dials*, a partir de uma forma de uma forma de narrativa curta/*short story*, a crônica/*literary sketch*, *Seven Dials* de Charles Dickens, publicada no primeiro livro do escritor *Sketches by Boz*.

Assim, para descrever a arte da história em quadrinhos, revisita-se a influência da oralidade e *storytelling*. Em princípio, o romance folhetinesco e as narrativas curtas, como as crônicas, não eram consideradas formas literárias. No entanto, com a veiculação em jornais, essas formas alteraram padrões literários, desempenharam papel significativo na formação de uma literatura popular e contribuíram para a disseminação de formas de história em quadrinhos e a posterior consolidação dessas narrativas gráficas como arte. A HQ, então, consolida-se como uma forma de arte autêntica, a arte sequencial resultante da articulação entre linguagem verbal e visual, que dialoga com outras artes, entre as quais está a literatura, devido aos aspectos narrativos, de comunicação, oralidade e *storytelling*.

### 1. 1. A ARTE LITERÁRIA E O GÊNERO NARRATIVO

A literatura, no sentido moderno da palavra, foi criada em fins do século XVIII, e o conceito de literatura como escrita criativa ou imaginativa surge no século XIX, com o que é considerado na contemporaneidade como período romântico.

Quanto à classificação literária em gêneros, pode-se afirmar que sempre existiu, pois, a tentativa de delimitar as características de cada gênero existe desde a Antiguidade, por exemplo, a *Poética*, de Aristóteles, que delimita os gêneros literários em épico (narrativo), dramático (teatro) e lírico (poesia), os quais ainda são parâmetros para os estudos literários contemporâneos. No entanto, assim como a concepção de literatura foi afetada ao longo do tempo por fatores culturais, econômicos, históricos, ideológicos e sociais, em especial a partir do século XX, os gêneros literários e formas narrativas também foram.

Essa postura admite que haja fronteiras nos estudos de literatura, entre os gêneros e formas, conforme defende Hissa (2002, p. 16-45), o qual afirma que toda disciplina científica exige limites, mas é necessário rompê-los, ultrapassar a fronteira para que haja a construção do saber. Dessa forma, a mobilidade indicada por essa noção, o fato de estar em constante transformação passa por um olhar carregado de cultura, e, então, a classificação literária em gêneros constituiu-se em uma tentativa de reunir textos com características mais próximas.

Heta Phyhönen (2007, Cap.8, p. 109, **tradução minha**)<sup>6</sup> diz que a teoria clássica dos gêneros identificou a narrativa (*diegesis*) como uma das formas de imitação; e desde então, a narrativa de ficção obteve o status de “super-gênero” (*super-genre*).

Phyhönen (2007, Cap.8, p. 110-114) apresenta um panorama sucinto, o qual compreende o início da Teoria dos Gêneros Literários até a contemporaneidade. Para tanto, a autora (2007, p.110) inicia com a afirmação que a Teoria Clássica dos Gêneros Literários surgiu com os estudos de Platão e Aristóteles. A Teoria Clássica entende o gênero literário como imitação, representação, o que seria inato ao ser humano. Sócrates, de acordo com a *República* de Platão, aponta três métodos de imitação ou narração: diegese, o poeta usa a própria voz para se expressar; a mimética imita a voz de outro; e, misto, o qual é a mistura dos métodos anteriores. Por outro lado, Aristóteles considera dois métodos, os quais ele descreve como classes: mimética e mista, bem como introduz um critério baseado no tema ou assunto que apresentava como base de classificação a moral ou o nível social das personagens e a ação. Portanto, a Teoria Clássica dos Gêneros Literários apresentou a literatura como imitação e emulação de modelos ideias, os quais basearam e estabeleceram normas para escrita de textos e para a atividade literária subsequente.

Quanto à Antiguidade Clássica, Phyhönen (2007, p. 111), apresenta o poeta romano Horácio, responsável por reformular a distinção dos três gêneros literários: lírico, dramático, e épico, na obra *Arte Poética*, a qual serviu de ponte entre o pensamento clássico e a

---

<sup>6</sup> Todas as citações de Heta Phyhönen e Marie-Laure Ryan foram traduções minhas do livro em inglês *The Cambridge companion to narrative*, de 2007.

Renascença. Para Horácio, cada gênero apresentava tema, personagens, linguagem e métrica apropriada. Durante a Renascença, com representantes como Rabelais e Shakespeare, e o período Neoclássico, com Swift, houve o surgimento de vários gêneros híbridos, por exemplo, a tragicomédia. No entanto, foi com o Romantismo, iniciado na Europa, em fins do século XVIII e início do século XIX, que a Teoria moderna de gêneros literários adquiriu contornos mais específicos.

O período romântico, de acordo com a autora (2007, p. 112), apresentou a necessidade de uma teoria filosófica para explicar a existência e intrínseca organização da literatura em gêneros, a qual passa a ser compreendida como um ente histórico autônomo; para tanto, os românticos se aliaram a autores alemães e teóricos literários como Goethe, Schiller e os irmãos Schlegel. Nesse período, os gêneros dramático, épico e lírico foram definidos como categorias universais, e havia uma grande quantidade de gêneros híbridos, assim como o romance/ *novel* ganhava popularidade. Os Românticos enfatizavam que os gêneros são dinâmicos, mas com uma trajetória determinada do início ao fim; eles inseriram critérios na classificação dos gêneros como o tema, o que criou uma confusão entre modo/forma e gênero. Eles mantiveram os gêneros dramático, épico e lírico como categorias universais.

Phyhönen continua e apresenta a posição do filósofo italiano Benedetto Croce, no início do século XX, o qual atacou todas as noções de gênero. Essa posição antigênero aparece na estética do Modernismo, mas também em muitas vertentes da teoria literária do século XX, como por exemplo: *The American New Critics*, os quais desvalorizaram as características genéricas de um texto como extrínsecas à sua literalidade essencial; e a teoria pós-estruturalista, a qual enfatiza a indeterminação do significado textual, questionando qualquer privilégio interpretativo ou gênero de autoridade literária. No entanto, baseada na argumentação de Tzvetan Todorov, a autora afirma que “as violações artísticas exigem uma lei, uma que deve ser violada. De fato, as normas tornam-se visíveis graças a tais violações” / “*artistic violations require a law, one that is to be violated. In fact, norms become visible thanks to such violations*” (2007, p. 112, **minha tradução**).

Portanto, Phyhönen afirma que, de acordo com a ideia apresentada por Todorov<sup>7</sup>, não se pode eliminar os gêneros, pois a partir deles se percebe a inovação e se assegura a inteligibilidade na literatura, bem como, nas artes. Essa ideia vai de encontro ao que David

---

<sup>7</sup> Todorov, Tzvetan. **Genres in Discourse**. Translated by Catherine Porter. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.

Duff<sup>8</sup> afirma: “o gênero funciona como um dispositivo habilitador para escritores e leitores, veículo para a aquisição de competências” (2007, p. 112).

Ao relatar sobre a Teoria dos Gêneros Literários atual, Phyhönen (2007, p. 112-113) cita J. L. Austin, Mikhail Bakhtin e Todorov<sup>9</sup>. A autora aponta que, para Austin, os gêneros moldam o discurso literário assegurando uma comunicação significativa. Para Mikhail Bakhtin, a teoria do gênero abrange todo o campo da atividade verbal, de forma que estabelece gêneros primários (simples) da fala, comunicação diária, e os secundários (complexos), os quais absorvem os primários e formas organizadas, complexas de comunicação cultural, incluindo textos literários e científicos. E como observa Todorov, “um novo gênero é sempre a transformação de um ou mais gêneros antigos: por inversão, por deslocamento, por combinação. Nunca houve literatura sem gêneros”. Para ele, a natureza móvel de gêneros resulta de uma “ligação íntima com a sociedade, pois de alguma forma as instituições sociais sempre estão relacionadas à ideologia dominante” e os gêneros, como qualquer outra instituição, “trazem à luz as características constitutivas da sociedade a que pertencem”. Todorov não mais coloca gêneros como princípio causal para a existência de textos literários, como os românticos; antes, concorda com Jacques Derrida<sup>10</sup>, o qual caracteriza “a lei do gênero”.

Phyhönen (2007, p. 113), com base no proposto por Derrida, ainda diz que os gêneros descrevem uma realidade genérica, constroem divisões e subdivisões genéricas, as quais são resultado do trabalho de escritores, críticos e teóricos. A instituição literária, numa dada época ou ao longo dos séculos, define o que é um determinado gênero e o que ele não é. A definição desses limites é sempre autorreferencial, o que significa que ao se classificar um determinado texto como uma instância de um determinado gênero, identifica-se no texto o que esta classificação julga pertinente, e isso subdetermina um texto porque levanta somente alguns traços textuais relevantes à custa de outros, assim uma classificação é sempre genérica, nunca abrange o texto global.

---

<sup>8</sup> Duff, David. “Introduction.” In David Duff (ed.) **Modern Genre Theory**. Harlow: Longman, 2000, p. 1–24.

<sup>9</sup> Austin, J. L. *How to Do Things with Words*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1962; Mikhail Bakhtin, “The Problem of Speech Genres.” In David Duff (ed.) **Modern Genre Theory**. Harlow: Longman, 2000), p. 82–97; e Todorov, Tzvetan. **Genres in Discourse**. Translated by Catherine Porter. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.

<sup>10</sup> Derrida, Jacques. “The Law of Genre.” In Derek Attridge (ed.) **Acts of Literature**. New York: Routledge, 1992. p. 221–52.

Dessa forma, para Phyhönen (2007, p. 112), os “modos são formas de enunciação, como as pessoas falam no contexto comunicativo todos os dias. Podem ser pensados como formas naturais no âmbito da linguagem do que as formas literárias” e os “gêneros são empíricos, categorias literárias históricas, sempre associados ao tema e ao meio social, os quais dão origem a uma visão de mundo específica”. Para a autora, “na classificação de gêneros, nenhuma classe é mais natural ou ideal que a outra; eles podem ser mais abrangentes, tanto no âmbito histórico quanto cultural”.

Assim, de acordo com Phyhönen (2007, p. 109), os gêneros se configuram uma ajuda para descrição de textos ao destacar determinados componentes textuais, como a estrutura do enredo, por exemplo, como também para a classificação, pois reúne textos semelhantes. Outro fator é que os gêneros funcionam como uma norma para guiar escritores e leitores, além de prescrever práticas artísticas e auxiliar na avaliação de obras literárias.

Marie-Laure Ryan (2007, cap. 2, p. 32,33), ao falar sobre narrativa, concorda com Phyhönen (2007, p. 109-114) e a define como uma categoria cultural, a qual contribui para as escolhas do que se lê, assiste ou escuta, tratando-se de um conceito analítico construído por teóricos e críticos.

Em uma conversa diária fala-se sobre romances (um gênero literário específico), sobre contos (algo falso ou exagerado), ou *short story*, significando formas compactas de narrativa (fofocas, anedotas, notícias, contos populares, ou *short-fiction*) mas raramente usamos a palavra "narrativa" fora das discussões acadêmicas. Ninguém entraria numa livraria e pediria por "uma narrativa", porque o que nos interessa são [formas] narrativas como historiografia, biografia, ficção científica ou fantasia, e não a categoria geral (RYAN, 2007, cap. 2, p. 32).

Ryan (2007, p. 33) acrescenta que a narrativa se faz importante devido ao aspecto estrutural: análise quanto à ordem dos eventos; quais as mudanças ocorridas no espaço; o que os eventos (e seus resultados) significam para as personagens; o que motiva as ações e como o resultado dessas ações se compara à intenção do agente. Assim, a literatura e, por conseguinte, a delimitação dos gêneros literários, bem como das formas narrativas, estão ligadas aos aspectos culturais, históricos, ideológicos e sociais de determinada época.

## **1.2. A LITERATURA POPULAR, O FOLHETIM E A HQ**

O hábito de contar histórias acompanha a humanidade e essa tradição oral influencia a literatura, o que é ressaltado com o advento da indústria jornalística, a produção cultural e

literária, que se voltou para o entretenimento em massa e isso proporcionou a diversificação das formas e narrativas literárias, bem como a consolidação de uma literatura popular. Em fins do século XVII e início do século XIX, a diversidade literária presente nas ruas e nos jornais selou a relação entre a literatura e o jornalismo. Então, o romance ganha destaque, ofuscando, e ao mesmo tempo, contribuindo com outras formas, por exemplo, crônicas, contos, que fazem parte das narrativas curtas, em inglês *short stories*, e contribui também para a popularização da história em quadrinhos.

Segundo Watt (1990, p. 170, 171), “só com o advento do jornalismo surgiu uma nova maneira de escrever que dependia inteiramente da imprensa, e o romance talvez seja [a única forma literária] relacionada essencialmente com a palavra imprensa”. No entanto, antes de ser romance, este primeiro era publicado como folhetim em jornais. Com o folhetim, além do romance, as narrativas curtas também eram veiculadas na imprensa, como a crônica.

Watt (1990) e Meyer (1996) apontam que o romance surgiu primeiro na Espanha com *Dom Quixote*, de Cervantes, em seguida, ganhou popularidade na Inglaterra, com a produção de Samuel Richardson, Henry Fielding, Laurence Sterne, Charles Dickens e outros. Na França, Daniel Defoe motivou outras produções, como a de Prévost, Sage e Saint Pierre, Balzac, Paul de Kock, Eugène Sue e Flaubert. Os romances espanhóis, ingleses e franceses foram inicialmente publicados em formatos de folhetim, termo usado em português; em espanhol, foi chamado de *Pliegos Sultos*; em inglês, *Chapbooks* (ou ainda, *Broadsheets*, *Pamphlets*) e em francês, *Le Feuilleton*. As transformações do conceito de literatura voltada para as massas e o entretenimento iniciadas no século XVIII e XIX possibilitaram, assim, a publicação dos folhetins nos jornais.

Marlyse Meyer (1996, p. 57, 64) diz que o termo folhetim surgiu do francês “*Le Feuilleton*” “e designa um lugar preciso do jornal: o *rez-de-chaussée* – rés-do-chão, rodapé -, geralmente o da primeira página. Tinha uma finalidade precisa: era um espaço vazio destinado ao entretenimento”. Ela acrescenta que, de acordo com o historiador Edouard Dolléans, a luta para organização da classe operária ocorre entre 1830 e 1871, o que coincide com o período dos marcos do romance-folhetim, o primeiro de 1836 a 1850, o segundo de 1851 a 1871 e por fim de 1871 a 1914. A literatura e os folhetins no Brasil receberam contribuições da literatura francesa, a qual serviu também como mediadora das produções inglesas, uma vez que os romances e *Chapbooks* (folhetins) ingleses eram traduzidos para o francês e depois para o português.

(...) o romance-folhetim é um modo particular de produção, de criação e de publicação romanesca do século XIX, umbilicalmente ligado ao jornal. Que tem

uma história interna, a qual se insere na História. Uma História que acompanha a das classes populares. (...)

Arrimado à sólida tradição do “era uma vez”, acoplado ao melodrama e, como ele, nascido de profundas convulsões sociais, o romance-folhetim, fatiado nos jornais, retomado em volumes, novamente seccionado em fascículos, encanta a Europa que o engendrou e a América Latina que o acolheu como se fosse sua coisa. (...)

O folhetim haveria de se metamorfosear noutros gêneros, em função de novos veículos, com espantoso alargamento de público (MEYER, 1996, p. 416-417).

No Brasil, o folhetim foi a forma mais popular de literatura aliada à imprensa e que resultou em produções excepcionais de romances e textos cronísticos. Na Inglaterra, conforme Ruth Richardson (2014)<sup>11</sup>, no artigo *Street Literature*, publicado no site da *British Library*, o século XIX apresentava diferentes formas literárias em circulação nas ruas. Nesse período, não havia outro meio de comunicação que não fosse o jornal e a comunicação oral. Os jornais eram caros e o governo aplicava altas taxas de impostos sobre eles, as quais ficaram conhecidas como impostos sobre o conhecimento ou *taxes on knowledge*.

Ainda assim, Richardson acrescenta que as ruas inglesas ofereciam diversidade para os leitores como: as *Public Notices* ou *Handbills* (notícias públicas e prospectos), que eram publicadas pelas autoridades locais, chamados também de *Bill Stickers*, *Older Posters* ou *Bills*, ofereciam recompensa por criminosos ou coisas roubadas e eram colados nas ruas; as *Broadsheets* e *Ballads* (baladas), páginas de jornal impressas e mais baratas, abordavam as notícias nacionais, governamentais, sobre assassinatos, julgamentos, condenações, desastres, entre outras; as *Ghost Stories* (estórias de terror); *Catchpennies* ou *Cocks* e os *Pamphlets* (prospectos que apresentavam estórias fictícias, destinadas a um público leitor ingênuo e ávido de gastar um centavo, *one pennie*, para se divertir) e *Songs* (canções). A editora de literatura popular mais famosa durante o século XIX foi a *Jemmy Catnach of London's Seven Dials*.

Richardson cita que Dickens, no romance *David Copperfield*, capítulo 7, descreveu os *Handbills*, cartazes oficiais que eram espalhados nos centros urbanos e transmitiu a sensação de angústia que ele sentia enquanto criança alfabetizada ao ler esses cartazes, período em que trabalhava em uma fábrica na década de 1820, próxima às margens do Tâmsa.

A autora acrescenta que os jornais do século XIX tinham muitas páginas e eram cheios de notícias parlamentares, locais, sobre o governo e debates relatados na íntegra, para que os leitores identificassem quem disse o quê em detalhes, tudo para dar credibilidade ao texto. Os jornais encontravam-se disponíveis para aqueles que podiam pagar e eram vendidos nas ruas

---

<sup>11</sup> Toda referência de Ruth Richardson foi traduzida do site em inglês da *British Library*, assim como a descrição das figuras 1 a 6.

pelos *Flying Newsmen*, que tocavam a trombeta assim que vendiam um exemplar como forma de aumentar o interesse, a expectativa, e incentivar os compradores. Os cafés, clubes de cavalheiros e divãs de fumantes ofereciam jornais gratuitos como forma de atrair o público masculino e incentivá-lo ao consumo. Os clubes de leituras e a biblioteca pública também disponibilizavam jornais para a leitura. A população não alfabetizada e mais humilde tinha acesso às notícias através da divulgação oral, “boca-a-boca”, ou depois que os exemplares eram descartados pelos empregadores, na biblioteca pública, e eram lidos de terceira ou quarta mão.

Além das publicações já citadas, havia os *Chapbooks* ou os folhetins ingleses. De acordo com Ruth Richardson (2014), no artigo *Chapbooks*, publicado no site da *British Library*, esses exemplares eram formulários pequenos, acessíveis para crianças, adultos e vendidos nas ruas. Os *chapbooks*, *Broadsheets* e *Songs* (canções) eram baratos, de leitura simples e uma literatura comum nas ruas da Inglaterra do século XVII até o século XIX. Essas publicações eram voltadas para as massas, os pobres e a classe média. Abordavam assuntos variados: cartilhas de alfabetização, textos religiosos, orações, biografias curtas, dramas, histórias tradicionais, notícias políticas, assassinatos, desastres, canções, piadas, charadas, almanaques, histórias fantásticas ou de terror, profecias, cartomancia, interpretações de sonhos, contos de viagens, batalhas e aventuras.

Ainda segundo a autora, os *Chapbooks* eram vendidos por caixeiros viajantes e, nas ruas, pelo *Chapman*. O tamanho dos *Chapbooks* ficava em torno de 15 cm x 10 cm ou menor, continham de 8 a 40 páginas, eram dobrados de forma particular, apresentavam boa qualidade de impressão, alguns exemplares eram encarecidos devido ao uso de ilustrações coloridas e papel de melhor qualidade para tentar atrair a classe mais alta. A produção ocorria em editoras pequenas com prensas manuais – dobradura, corte, colagem e costura – o trabalho era realizado todo à mão, assim como a pintura de ilustrações, por mulheres e crianças, pois eram a mão de obra mais barata e poderiam trabalhar em casa.

**Figura 2. Chapbook: “Little Red Riding Hood” (“Chapeuzinho Vermelho”), edição de 1810. Ilustrações pintadas à mão, trabalho que teria sido realizado por mulheres ou crianças.**



Fonte: <http://www.bl.uk/romantics-and-victorians/articles/chapbooks#>.

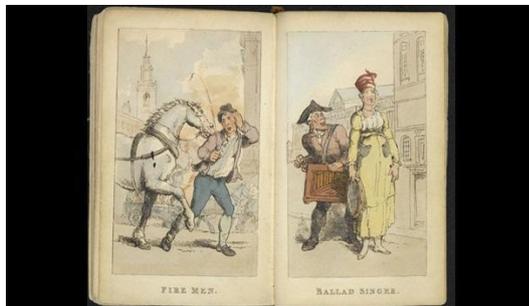
**Figura 3. Chapbook: “Burking the Italian boy!” (1831).**

História de dois ladrões de corpos que mataram um garoto italiano para vender o corpo para uma escola de medicina. Charles Dickens foi o repórter responsável pelo texto publicado após o julgamento no *Old Bailey*, Tribunal Central Criminal.



Fonte: <http://www.bl.uk/romantics-and-victorians/articles/chapbooks#>.

**Figura 4. Ilustrações das ruas de Londres de Rowlandson, da obra “Sketches of the Lower Orders”, de 1820.**



Fonte: <http://www.bl.uk/romantics-and-victorians/articles/street-literature>.

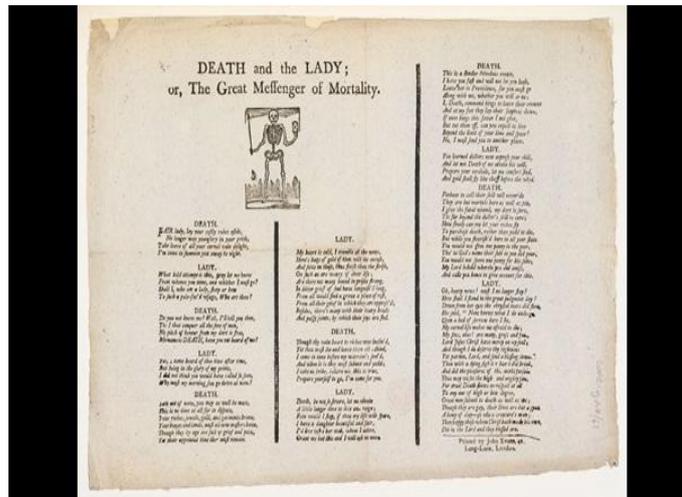
**Figura 5. Handbill – broadside, “The stages of life” (“Os estágios da vida”).**

As várias idades e estágios da vida humana explicados em doze estágios, do nascimento à morte, impresso em 1830 por James Catnach.



Fonte: <http://www.bl.uk/romantics-and-victorians/articles/street-literature>.

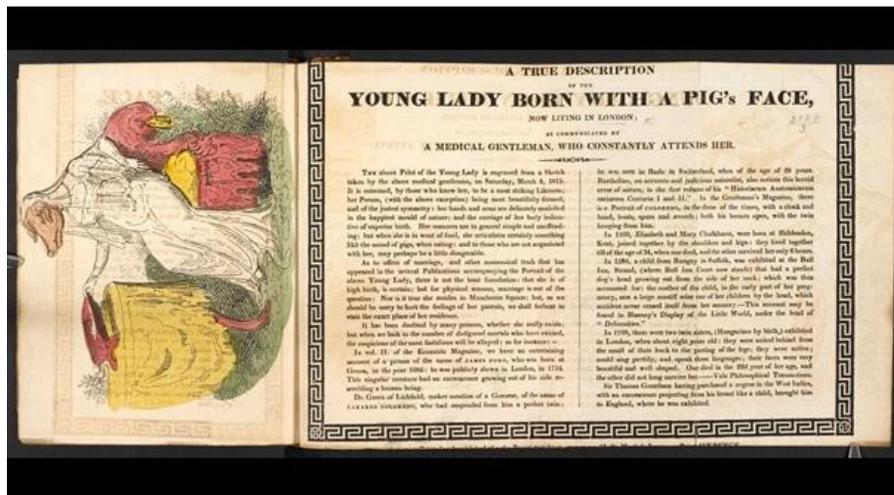
Figura 6. Song (canção): “*Death and the Lady*” é um tema com origem na Idade Média. Essa versão impressa é de 1795.



Fonte: <http://www.bl.uk/romantics-and-victorians/articles/street-literature>.

Figura 7. Pamphlet (panfleto): “*Young lady born with a pig’s face*”.

Descreve uma jovem que supostamente nasceu com a face de um porco. Muitos acreditavam que ela vivia em Londres. Publicação estimada em 1820.



Fonte: <http://www.bl.uk/romantics-and-victorians/articles/street-literature>.

Logo, o século XIX foi um marco na indústria jornalística e para a literatura. Ruth Richardson (2014) aponta que a tradição da literatura popular (*Handbills, Broadsheet, Ballads, Ghost Stories, Catchpennies, Pamphlets, Songs*), em especial, os *Chapbooks* resultaram no destaque de outros formatos como o *Penny Dreadful; Shockers shilling; Short stories; Novels (romance novel); Comics* (história em quadrinhos), o que inclui *Graphic novels* (romances gráficos).

A publicação em jornais de textos ficcionais se tornou muito comum. As influências literárias da Inglaterra e França chegaram ao Brasil e adquiriram características próprias. Meyer (1996) descreve o surgimento do folhetim com o foco nas características que essa publicação adquiriu no Brasil a partir da Europa, a qual, em definitivo, provocou o aparecimento de uma linguagem literária engendrada no jornalismo, em aspectos sociais, históricos e culturais, a crônica. Ruth Richardson (2014), nos artigos para o site da *British Library*, descreveu a literatura inglesa voltada para o jornalismo, a literatura popular, como fator para a consagração e popularização de romance/ *novel* (através, sobretudo, dos *Chapbooks*), de narrativas curtas/ *short story*, como também outras narrativas, as narrativas gráficas, por exemplo, o romance gráfico/*graphic novel*.

De acordo com Sillars (2005, p. 10- 13), no início da década de 1830, os romances eram produzidos em dois ou três volumes pequenos, geralmente por interesses comerciais e de marketing, e as ilustrações não costumavam ser relevantes. O aparecimento de ilustrações que acompanham a prosa ocorre na literatura popular como um fenômeno comercial, estava presente na arte considerada de alta qualidade e a popular, como também foi indicado por Ruth Richardson, mas não eram comuns em romances (*novels*).

As publicações acompanhadas de ilustrações surgem com escritores como Charles Dickens e Harrison Ainsworth, os quais tinham os livros ilustrados por George Cruikshank, Robert Seymour e Hablot Knight Browne, com ilustrações de Phiz. As primeiras obras de Dickens, *Sketches by Boz* e *The Posthumous Papers of the Pickwick*, foram um grande sucesso literário, incluindo de vendas, e estavam entre as primeiras obras ilustradas e consideradas como uma das precursoras dos romances gráficos.

O romance no século XIX e, em específico, a obra de Dickens é considerada como precursora do livro ilustrado e da história em quadrinhos, devido aos textos do autor terem como característica a formação de “cenas e retratos completos da sociedade londrina”, além de, em geral, serem acompanhados de ilustrações, conforme apontado por Rolemberg (2003, p.10-11).

De forma particular na Inglaterra e no Brasil, a literatura popular culminou na popularização, além do romance (*romance novel* ou apenas *novel*), de *short stories*, como exemplo, o *literary sketch*, em tradução literal esquete literário. A literatura brasileira não se apropriou da forma do esquete literário/*literary sketch*, antes o desenvolveu e aprofundou em complexidade na produção literária de contos e crônicas. Dessa forma, o *literary sketch*, ou apenas *sketch*, que na teoria literária contemporânea de língua inglesa é estudado como uma das formas de narrativas curtas/*short stories*, e na literatura brasileira como crônica/*Brazilian*

*chronicle*. A comparação entre *literary sketch* e *Brazilian chronicle*, a crônica brasileira, foi baseada na tradução de Marcelo Rollemberg (2003) do livro *Sketches by Boz*, de Charles Dickens, com o título *Retratos Londrinos*.

Meyer (1996, p. 57) afirma que no Brasil o folhetim e a crônica estão profundamente ligados; pode-se afirmar que o mesmo processo aconteceu na Inglaterra, no século XIX, a partir da literatura popular, e assim o folhetim inglês/*Chapbook* influenciou a escrita de romances/*novels* e *short stories*, como os esquetes literários/*literary sketches*, publicados primeiro em meio jornalístico.

O final do século XIX e início do século XX desponta com os estudos modernos de *short story*, em especial em língua inglesa, os quais ainda não apresentam um consenso entre os teóricos quanto à nomenclatura: *Classical short story* em oposição ao termo *Modern Short story* ou somente o *Short story*, apresenta subdivisão em *Short Fiction*, para o qual ainda há outras nomenclaturas de acordo com o crítico literário como: *Microfiction*, *Blaster*, *Fast Fiction*, *Flash Fiction*, *Mini Fiction*, *Micro-Fiction*, *Micro-Story*, *Postcard*, *Quick Fiction*, *Short-short story*, *Sudden Fiction*, *Snapper* e *Skinny Fiction*.

Marc Botha (2016, cap. 14, p. 202, minha tradução), no livro *The Cambridge Companion to the English Short story*, concorda com Phyhönen (2007) e Ryan (2007), ao afirmar sobre formas literárias: “Longe de uma postura retórica vazia, o debate crítico sobre nomenclaturas apresenta com frequência implicações históricas e ideológicas”<sup>12</sup>. Além das implicações históricas e ideológicas, o autor acrescenta que “*anecdote, aphorism, character, digression, emblem, epigram, exemplum, fragment, fable, joke, myth, miniature, parable, paradox, prose poem, riddle, sketch, short story, tale, tableau e vignette*” são antecedentes contemporâneos da “polêmica área de estudo” que compreende as várias formas de textos de *Short story* ou *Short fiction*. A abrangência das formas de *Short story* é ampla, contendo textos narrativos como *tale, chronicle, sketch, fabule* e a produção contemporânea.

Dessa forma, *Short story*, em termos narratológicos, pode ser a ‘**narrativa curta**’, ‘**ficção curta**’, ou ‘**narrativa de ficção curta**’ em consonância com o que Umberto Eco (1994) chama de ‘**narrativas de ficção**’ (meu grifo). James Cooper Lawrence (1917, p. 274-286) diz que “o instinto de contar histórias existe substancialmente na mesma forma em cada raça; todos os homens reconhecem e insistem nas simples limitações da brevidade e da coerência”; ele continua: “As melhores *Short-stories* não são essencialmente em francês,

---

<sup>12</sup> Tradução do original: “**Far from empty rhetorical posturing, critical debate around names and naming often has considerable historical and ideological implications**” (meu grifo).

inglês britânico ou americano, italiano, mas fazem parte da antologia do mundo”. Isso porque o crescimento das primeiras literaturas nacionais até a literatura escrita dos séculos XII e XIII desenvolveu-se a partir da literatura falada, do hábito de contar histórias (*storytelling*).

A mudança na concepção de *short story* como literatura ocorreu somente no século XIX, em especial, após a expansão da imprensa e do gênero jornalístico. Lawrence conclui que “A única diferença entre técnicas de escrita da moderna *short story* e a da Idade Média é verbal”. Victor Sawdon Pritchett (1981, p. XI, XII) confirma o que Lawrence afirmou, ao dizer: “O vínculo entre todos nós é o fascínio não só com a ‘história/ story’, mas com a sua forma relativamente nova e sempre em mudança, (...) contar histórias é um hábito universal, e é algo que combina muito bem com o temperamento da vida contemporânea”.

Irum Abbasi e Laila Al-Sharqi (2016, p. 2-3), no artigo *Merging of the Short story Genres*, resumem as mudanças teóricas nas formas de *short story*. Primeiro, destacam que a literatura oral (*parable, fabliau, exemplum e fable*) influenciou as formas narrativas de *short story*, o qual surgiu dos contos medievais (*medieval tales*). Depois, Petronius, na Roma antiga, e Marie de France, na França medieval, escreveram *short-short stories*. No entanto, a concepção moderna de *Short story* ocorreu com a publicação de *The Two Drovers*, em *Chronicles of the Canongate* (1827), de Walter Scott. Alguns anos depois, Charles Dickens publica *Sketches by Boz* (1836), no entanto, no início do século XIX, por não ser muito estudado, ficou esquecido, período que coincide com o predomínio do romance (*novel*).

Somente em 1880 que a *short story* se destaca e é publicada intensamente em jornais, revistas e periódicos, com representantes como Balzac, na França; Cooper e Hawthorne, nos Estados Unidos, e Turgeniev e Pushkin, na Rússia. Escritores renomados como Charles Dickens, Henry James, William Thackeray e Elizabeth Gaskell também se dedicaram à escrita de *short-stories*. O romance, então, passou a dividir o mercado literário com *short-stories*, devido à repercussão da publicação em periódicos. O mercado literário de periódicos e da literatura popular apresentou crescimento exponencial entre 1840 e 1890.

O primeiro livro, de Charles Dickens, *Sketches By Boz* (1836–7), foi uma das provas da mudança no mercado literário inglês. Ocorreu a modernização das técnicas de impressão, da produção de papel e ilustrações; a revogação dos direitos de livre-comércio e alterações na lei de direitos autorais que favoreceram a publicação periódica, a qual se tornou uma literatura acessível às massas e lucrativa para a economia moderna inglesa. As editoras passaram, assim, a se dedicar ao aumento na demanda de produção de periódicos: revistas mensais, semanais, diárias e diários noturnos. Como exemplo, as editoras George Smith e Macmillan criaram as próprias revistas. Havia as impressões por um centavo, *Penny-press titles*, de

*Alfred Harmsworth's Answers*; as *Tit-Bits*, que seguiam o modelo de jornal de *Harmsworth*; e a revista *Strand Magazine*, todas dedicadas à publicação de *short-stories* (Hunter, 2007, p. 6-7).

Ainda de acordo com Maunder (2007, p. IX), Dickens considerava a short story como uma miniatura do romance, um fato narrado por um narrador dentro da história. Além disso, Dickens editava revistas como *Bentley's Miscellany* (1837-39), *Household Words* (1850-59) e *All the Year Round* (1859-70), compêndios em que ele sempre incluía as *short-stories* dos protegidos e rivais, entre os quais estavam: Wilkie Collins, Elizabeth Gaskell e Anthony Trollope. Esses escritores começaram a transformar *sketch* e *anecdote*/anedota em uma história concisa com um enredo definido; histórias realistas; personagens reconhecíveis e com características cuidadosamente descritas; apresentavam críticas à paixão sexual; casamento; e casas em que a violência, ou a possibilidade de violência, está sempre iminente.

Em *Sketches by Boz* (1833-6), os textos de Charles Dickens apresentavam “dualidade – por um lado detalharam o conhecimento empírico da vida urbana e por outro o lado sombrio dos sentimentos individuais”. Plotz diz que Boz era “ansioso para afastar os estúpidos tipos urbanos ‘legíveis’ da morte, uma vez que todos os dias a realidade dizia o contrário e com muita intensidade” (2016, p. 91).

*Sketch* para Dickens, de acordo com Hunter (2007, p. 7), era uma forma de narrativa condensada, ainda atrelada à forma do romance e aos seus elementos narratológicos; de forma que o livro *Sketches By Boz* (1836-7) contém textos únicos, os quais descrevem a sociedade vitoriana, e ao serem analisados, apresentam os elementos narrativos do romance. A obra formava um conjunto coeso, romanesco, discurso elevado e um narrador que fazia da incoerência e ignorância sintomas de uma condição social através da análise e do entretenimento.

Dessa forma, o livro de Dickens, em termos narratológicos, usa a enunciação, através do narrador, o qual tem poder de transmitir informações que transcendem a compreensão dos temas descritos, as personagens ou sujeitos da enunciação. Esse era o padrão clássico do romance realista vitoriano e foi usado por Dickens nos textos em *Sketches By Boz* (1836-7), por isso ele foi considerado arbitrário quanto à estrutura narrativa. Em relação às personagens, Dickens não as elaborava “em detalhes”, como nos romances, e assim adotou uma caracterização curta e resumida, não menos importante para o enredo (Hunter, 2007, p. 10-12).

O esquete literário/*sketch literário*, assim, é traduzido e equiparado à crônica brasileira, pois condizem com a relação de brevidade existente entre os dois textos, com a

linguagem utilizada, em especial, com a relação dessas formas narrativas com o jornal, os aspectos históricos, culturais e sociais.

Pode-se dizer que as crônicas produzidas por Dickens apresentam estrutura narrativa fechada de um romance em miniatura, a qual remete às cenas como em uma narrativa enquadrada, e características comuns às crônicas modernas e pós-modernas, tanto em português como em inglês, linguagem menos rebuscada e próxima da fala cotidiana, brevidade e unidade. Além disso, apresenta-se como um texto ligado aos aspectos históricos, sociais, ao jornal, e que faz uso do humor como crítica social e recurso linguístico para evidenciar o dualismo dos textos, os quais descrevem, de forma empírica, a vida urbana ao mesmo tempo em que revelam os sentimentos individuais.

Dessa forma, a delimitação do gênero literário narrativo e das formas narrativas, em especial no século XIX, a partir do romance, primeiro seriado em folhetim, possibilitou o destaque de outras narrativas, como as narrativas curtas, em especial a crônica ou o esquete literário/*literary sketch*. Vera Lúcia Bastazin (2007, p. 9-11) apresenta considerações importantes sobre o hibridismo e a transformação dos gêneros e formas literárias. A autora afirma que o Romantismo proporcionou ao escritor liberdade na modernidade literária. Com isso, apareceram novas formas de expressão literária, e a **crônica**, bem como, o **conto** passam por mudanças significativas, o que resulta em uma aproximação dessas duas formas narrativas.

A crônica, originariamente, associa-se a um enfoque muito mais histórico do que literário. No início da era cristã, ela designava um conjunto de fatos e/ou acontecimentos ordenados e expressos a partir de uma linha de sucessão cronológica. Esse enfoque não manifestava nenhuma intencionalidade interpretativa. Assim, a palavra grega *chrónos* que significa 'tempo' dá origem a *chronikós* e, posteriormente, *chronica* (latim). Esse significado original estende-se por toda renascença de forma que, até o século XVI, o sentido do termo designa aquilo que se conhece hoje como crônica histórica, ou seja, a visão do cronista como o relator da História, aquele que não se satisfaz em apenas apresentar, mas deve explicar sob sua ótica os acontecimentos que registra (cf. BENJAMIN, 1985). A acepção moderna do termo começa a se manifestar no século XIX, quando passa a se libertar de sua conotação histórica e, via texto jornalístico, despe-se de seu antigo significado e passa por reformulações em seu discurso que a aproximam cada vez mais do texto de qualidade literária (BASTAZIN, 2007, p. 10).

Bastazin conclui que a proximidade ou ainda “transmutação” da crônica e do conto podem carregar “a expressão lírica da palavra, a ironia ou dramaticidade da narrativa”, possibilitando várias formas de discurso.

A crônica, deslocando-se do contexto jornalístico (local de origem), insere-se cada vez mais no espaço literário e acaba por criar tal aproximação com o objeto de qualidade artística, que pode chegar, em seu grau máximo de literariedade, a ser considerada como um conto ficcional ou mesmo um texto em prosa poética. Este fato, cada vez mais presente na atualidade, acaba produzindo um fator tensional de difícil, senão quase impossível, diferenciação (...).(BASTAZIN, 2007, p. 8, 9).

Héris Arnt (2004), assim como Adrian Hunter (2007) e Bastazin (2007), afirma que a presença da literatura e de escritores em jornais “foi um fenômeno universal” que marcou o século XIX, com publicações de contos, crônicas, folhetins e eles estavam sempre de alguma forma “engajados num movimento de denúncia e crítica das condições sociais”. Como exemplo, cita que “Charles Dickens cobria o parlamento inglês, enquanto Machado de Assis, o Senado” (Arnt, 2004, p. 47, 48).

Abbasi e Al-Sharqi (2016, p. 2) acrescentam a publicação de *Twice-Told Tales* (1837) de Nathaniel Hawthorne, como destaque entre as narrativas curtas/ *short story*, e descrevem como se desenvolveram nos Estados Unidos, a partir da década de 1840. Em cerca de duas décadas, havia produção de *short story* na Alemanha, França e Rússia, com escritores como: Gustave Flaubert, Hery-René-Albert-Guy de Maupassant, Anton Pavlovich Chekhov, Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, Edgar Allan Poe e Herman Melville. Eles apontam, também, que nos anos de 1880, seguindo os Estados Unidos e a França, *modern short story* emerge na Inglaterra, País de Gales e Escócia, com os escritores Robert Louis Balfour Stevenson, Herbert George Wells, Enoch Arnold Bennett, Henry James, Joseph Rudyard Kipling, e a partir de 1890, com os textos de Chekhov.

José Flávio Nogueira Guimarães (2009, p. 2), no artigo *The short-short story: The problem of literary genre*, afirma que a *Short story* nasceu do âmago do romance (*novel*) e que Brander Matthews foi o primeiro a listar as diferenças de *short story* e romance no livro *The Philosophy of Short story*, publicado em 1901. Matthews, também, aponta diferenças entre romance e *short story* e afirma que essa última, a narrativa curta, é uma história breve.

Os autores Abbasi e Al-Sharqi (2016, p. 2,3) ainda colocam que, a partir dos anos de 1900, as revistas pagavam enormes somas aos escritores com boas *short-stories* como exemplo, em 1920, *The Saturday Evening Post*, pagou a Scott Fitzgerald quatro mil dólares por *short story*. Em 1937, Elizabeth Bowen reivindica as formas de *short story* como fruto do século XX, e, de fato, se tornaram ainda mais populares no século XX com escritores como: Borges, Kawabata, Dinesen, Walser, Cortázar, Kafka, Calvino e Buzzati.

Eles acrescentam que, nos anos de 1960, a *short-short story*, enquanto uma forma de *short story*, ganha popularidade na produção de ficção. Entre os autores que contribuíram para

essa concepção estão: Chekhov; Dylan Thomas; D. H. Lawrence; J. G. Ballard; Mary Rohrberger; a australiana Ian Reid, *The Short story in CriticalIdiom Series* (1977); os britânicos Wendell Harris, *Century: A Literary and Bibliographic Guide* (1979) e Harold Orel, *The Victorian Short story*(1986); com uma perspectiva pós-colonial W. H. New, com a publicação *Dreams, Speech and Violence: The Art of the Short story in Canada and New Zealand* (1987); e Gerald Lynch, *The One and the Many: English-Canadian Short story Cycles* (2001) (Abbasi; Al-sharqi, 2016, p. 3).

Maunder (2007, p. VII) inclui que as formas de *short story* constituem um texto em miniatura, ‘arte altamente concentrada’; ou ainda “um texto estreito, insípido, restrito e comercial”. Durante os anos de 1980 e 1990, essas concepções permaneciam e faziam as formas de *short story* impopulares. Essa visão começou a mudar devido à influência norte-americana e publicações no *New Yorker*, o que fez o debate crítico sobre *short story* voltar a ter destaque.

Nos anos de 1980, ainda de acordo com Abbasi e Al-Sharqi, apesar de ser considerada impopular pela crítica, uma série de trabalhos explorava a *short story* ou *short Fiction* de acordo com a visão modernista e pós-modernista, entre eles a produção de Clare Hanson e Dominic Head; Farhat Iftekhar Rudin, *The Postmodern Short story: Forms and Issues* e Susan Lohafer, *Coming to Terms With the Short story* (1983), *Short story Theory at a Crossroad* (1989) e *The Tales We Tell: Perspectives on the Short story* (1998). Em 1989, ocorreu a primeira conferência internacional de estudos sobre a teoria de *Short story*. E a produção de Charles May foi considerada a responsável pela consolidação da área de estudo de *Short story* devido à publicação dos livros: *Short story Theories* (1976), *New Short story Theories* (1994) e *The Reality of Artifice* (1995). (ABBASI; AL-SHARQI, 2016, p. 3).

Maunder (2007, p. VI) também apresenta a produção na área de estudos da *Short story*, como o Festival Literário de Charleston, na Carolina do Sul, *Small Wonder Short story Festival*, lançado em 2004 e que ocorre anualmente; e, também, o *International Orange Award for New Writing*, no Reino Unido. Nos Estados Unidos, em 2005, ocorreram *National Short story Prize*, *Frank O'Connor award* e o *Bridport prize*, todos dedicados à *Short story*. Também incluem-se as obras de Giles Gordon e David Hughes, *The Best British Short-stories 1986–1995*; uma antologia com histórias de A. S. Byatt, Martin Amis, Julian Barnes, J. G. Ballard, Adam Mars Jones, Fay Weldon e Rose Tremain; Malcolm Bradbury, *Penguin Book of Modern British Short-stories*(1987); A. S. Byatt’s, *Oxford Book of English Short-stories*(1998); Susan Hill’s, *Penguin Book of Modern Women’s Short-stories*(1996; 1998); David Marcus, *Best New Irish Stories* (2005); as antologias e críticas literárias de Norton que

incluíam *Short-stories* de Rudyard Kipling, Thomas Hardy, Katherine Mansfield, Virginia Woolf, e Agatha Christie; Muriel Spark, *Complete Short-stories*(2001); Sylvia Townsend Warner, *The Music at Long Verney* (2001); coleções com as *Short-stories* de Julian Maclaren-Ross e Michael McLaverty (2005); além da transmissão por rádio de debates sobre *Short-stories* pela BBC Radio Four; a revista *Prospect*, publicada também on-line pela Amazon, dedicada a *short story writers*.

Abbasi e Al-Sharqi (2016, p. 3) acrescentam ser muito difícil de formular uma definição concreta, uma vez que as formas de *short story* apresentam múltiplas faces, diversos temas e natureza de histórias; bem como, apresenta relação estreita com o lirismo, o romance, a carta, o ensaio, o cinema, a fotografia, a pintura e as artes visuais. Nesse sentido, as narrativas curtas e incluem-se, também, as narrativas gráficas, apresentam-se como obras cada vez mais com características híbridas, intertextuais e multidisciplinares.

Logo, pode-se afirmar que as narrativas gráficas, em paralelo a outras formas e narrativas literárias, o que inclui o romance e as narrativas curtas, recebem influência mútua. Entre as formas de narrativas gráficas estão: o livro de artista ou livro-objeto/*artist's books* ou ainda *book arts* e *book objects* (obras artísticas que não se limitam as ilustrações); história em quadrinhos/*comic*; tira/*comic strip*; romance sem palavras ou livro sem palavras/*wordless novels* e o romance gráfico/*graphic novel*.

No que diz respeito à história em quadrinhos/*comic*, o termo consolida e incorpora o romance gráfico/*graphic novel*, e a narratividade é o aspecto de diálogo mais próximo à arte literária. Uma vez que na história em quadrinhos a linguagem não-verbal ou imagética transmitirá o que a linguagem verbal por meio da estrutura e dos elementos narrativos descreve.

Portanto, no próximo capítulo, o tópico central de discussão é o romance gráfico como forma de história em quadrinhos e, portanto, narrativa gráfica, que parte do hábito popular de contar histórias ou *storytelling* e do diálogo com a narrativa literária, em especial, as veiculadas nos jornais. Desse modo, o romance gráfico dialoga com a narratividade literária, pois a sequência de imagem visual e escolha de layout de design expressam os elementos verbais da narrativa e da escolha estilística.

## **CAPÍTULO 2. A HISTÓRIA EM QUADRINHOS E O ROMANCE GRÁFICO: INTER-RELAÇÕES COM A NARRATIVIDADE LITERÁRIA**

O objetivo deste capítulo é traçar um panorama histórico da história em quadrinhos (HQ) com foco no romance gráfico e, em seguida, o romance gráfico interativo, para isso é considerado os estudos de Will Eisner (2005, 2010), McCloud (2006, 2018), Waldomiro Vergueiro (2007), Moacyr Cirne (1970) e Vinita Mathew (2020).

### **2.1. A HISTÓRIA EM QUADRINHOS IMPRESSA**

Will Eisner (2010), ao apresentar a história em quadrinhos (HQ) como gênero e arte sequencial, mostra que há variações quanto à forma, por exemplo, a história em quadrinhos/*comic* em livro ou revista. Além disso, Eisner apresenta outras formas como *cartoon*; mangá; tira/*comic strip*; *webtoon* ou *digital comic* e o romance gráfico/*graphic novel*, o qual é uma obra de maior extensão. Ele defende, a princípio, que os quadrinhos enquanto forma de leitura têm a “tira diária como principal veículo”. No entanto, a estrutura textual é realçada tanto em obras seriadas e/ou curtas quanto em obras completas de maior extensão, assim como apresenta elementos específicos de linguagem em que a experiência de leitura é modificada devido à junção do visual e do verbal.

As primeiras revistas de quadrinhos (por volta de 1934) geralmente continham uma coleção aleatória de obras curtas. Agora, após quase 50 anos, o surgimento de *graphic novels* completas colocou em foco, mais que qualquer outra coisa, os parâmetros da sua estrutura. Quando se examina uma obra em quadrinhos como um todo, a disposição dos seus elementos específicos assumem a característica de uma linguagem. O vocabulário da Arte Sequencial tem se desenvolvido continuamente nos Estados Unidos. Desde a primeira aparição dos quadrinhos na imprensa diária, na virada do século, essa forma popular de leitura encontrou um público amplo e, em particular, passou a fazer parte da dieta literária inicial da maioria dos jovens. As histórias em quadrinhos se comunicam numa "linguagem" que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. Pode-se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. A história em quadrinhos pode ser chamada "leitura" num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo. (EISNER, 2010, p.7)

Ao descrever a HQ, Eisner (2010, p.8) reforça a sobreposição de palavra e imagem, a interpretação visual e verbal, bem como a intertextualidade e transdisciplinaridade, pois a leitura de quadrinhos “é um ato de percepção estética e de esforço intelectual”, regida pela “arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada)” e pela “literatura (por exemplo,

gramática, enredo, sintaxe)”, indicando o diálogo da arte gráfica-visual com a narrativa literária.

Nesse sentido, Eisner (2010, p. 38) continua a defender que a HQ ou “quadrinhos (tira ou revista)” são uma narrativa sequencial, ou arte sequencial que envolve a escrita e o visual, tendo como função “comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras” o que faz com que os elementos sejam divididos em “segmentos sequenciados” ou quadrinhos, os quais “capturam” ou “encapsulam” o fluxo da narrativa e movimento de imagens no espaço. O autor (2010, p. 123, 124) ainda afirma “[u]m fator de impacto nas histórias em quadrinhos como forma de arte é inerente ao fato de que se trata de um veículo principalmente visual. O trabalho de arte domina a atenção inicial do leitor”, no entanto, a história em quadrinhos desenvolve o tema/ enredo/ ideia em um “todo unificado de palavras e imagens”.

Eisner, então, define o que é visual na arte sequencial das histórias em quadrinhos:

A arte sequencial opera sob um método empírico que define uma imagem ou como “visual” ou como “ilustração”. Defino “visual” como uma série ou sequência de imagens que substitui uma passagem que seria descrita por palavras. A “ilustração” reforça (ou decora) uma passagem descritiva, repete o texto escrito.

O VISUAL funciona como a mais pura forma de arte sequencial, porque, ao lidar com narração, procura empregar como linguagem uma mistura de letras e imagens (EISNER, 2010, p.127, 128).

A HQ, desse modo, faz uso de uma linguagem em que a escrita e a imagem são complementares, o texto é lido como imagem e também como uma extensão da imagem.

Em consonância a essa ideia, Scott McCloud (2006, p. 169 e 2012, p.7-8, 10) apresenta a HQ como uma “arte visual sequencial justaposta” em que o espaço é fundamental, ou ainda “imagens estáticas justapostas em sequência deliberada”. O autor defende as HQs como formas que “podem constituir um corpo de obras digno de estudo, representando significativamente a vida, os tempos e a visão de mundo do autor”.

Outra questão que McCloud (2006, p. 152) coloca é que a arte da história em quadrinhos, ao combinar palavras e figuras, pode retratar muitas experiências humanas, sendo assim uma forma de comunicação e autoexpressão, que se relaciona à narrativa, que por sua vez é intrínseca à literatura. Nesse sentido, o autor acrescenta que “palavras e figuras têm um grande poder [para] contar histórias quando completamente exploradas”. Logo, a HQ enquanto arte sequencial e narrativa possui formas ilimitadas de transmitir ideias e combinar palavras com imagens.

A HQ, ainda de acordo com McCloud (2006, p. 170-171; 179-180), é uma arte que possui um objetivo e para atingi-lo segue as etapas da: ideia; forma; idioma; estrutura;

habilidade prática e a superfície (acabamento e aspectos mais aparentes). Ele ainda afirma que na criação de uma arte a preferência ou pela ideia ou pela forma acaba por buscar um objetivo, uma forma de autoexpressão e comunicação. Como exemplo, o autor cita Winsor McCay; Art Spiegelman; George Joseph Hertiman; Virginia Frances Sterrett; Moebius (Jean Giraud); que privilegiam a forma, tornando a arte o propósito e a ideia a substância. O mesmo processo ocorre, segundo McCloud, quando se privilegia a ideia, de modo que “narrar a história” assume prioridade sobre a invenção, a forma passa a ser controlada para transmitir mensagens, como exemplo, há: Charles M. Schulz; Carl Barks; Hergé (George Prosper Remi); Will Eisner e Keiji Nakazawa.

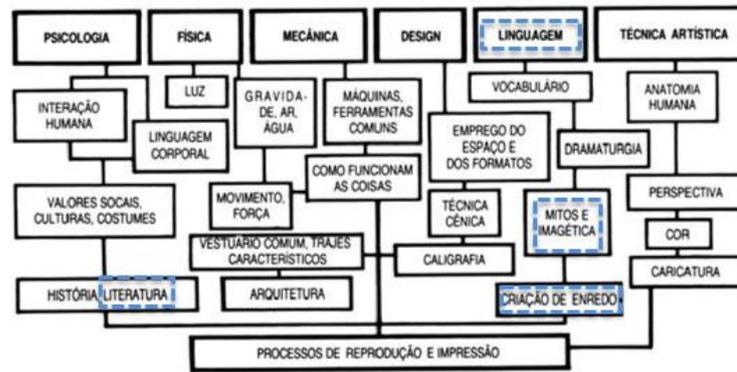
A comunicação é o princípio que faz da HQ “uma das poucas formas de comunicação de massa na qual vozes individuais ainda têm chance de ser ouvidas” (McCloud, 2006, p. 197). Assim, estudar e compreender a HQ como forma de comunicação e uma arte sequencial que apresenta linguagem e abordagens únicas; equilíbrio entre o visível e o invisível por meio da relação entre palavra e imagem; e relações com outras artes, primeiro com a literatura, “na intimidade com a palavra escrita”; para a “versatilidade com toda a fantasia potencial do cinema e da pintura”; faz com que a HQ tenha possibilidades ilimitadas. (McCloud, 2006, p. 212).

Assim, o século XX “redescobre” a HQ, segundo McCloud (2006) e Cirne (1970), além de fazê-la objeto de estudo como uma arte que está na fronteira entre entretenimento e outras artes, o que se pode incluir a literatura, em especial em termos narrativos. José Arlei Cardoso e Ana Cláudia Munari Domingos, seguindo essa linha de pensamento, afirmam que a HQ está em “convergência” com outras linguagens e narrativas.

As HQs sempre foram conhecidas por sua capacidade de se integrar com outras linguagens. Chamados de arte sequencial, os quadrinhos não apresentam apenas uma forma de hibridismo entre texto e imagem, mas representam uma convergência de inúmeras narrativas, entre elas a literatura, a pintura, a fotografia, o cinema, o jornalismo, a biografia, a história, entre outros. (CARDOSO; DOMINGOS, 2015, p. 8)

Para exemplificar o diálogo da HQ com outras artes e campos do saber, bem como esse lugar fronteiro, a **Figura 8** exemplifica algumas disciplinas envolvidas na criação de uma história em quadrinhos.

Figura 8. “Disciplinas envolvidas na realização de uma hq”.



Fonte: EISNER, W. ARTE SEQUENCIAL. 2010. p. 144 (meu grifo).

Desse modo, de acordo com Eisner (2010), McCloud (2006, 2018) e outros, descreve-se um panorama histórico da história em quadrinhos (HQ) para compreendê-la enquanto arte e como dialoga com a arte literária, em especial no que se refere à narratividade.

Eisner (2010) e McCloud (2006, 2018) concordam que a HQ remete em aspectos semelhantes à pré-história com pinturas rupestres, à linguagem pictórica como a dos hieróglifos e frisos egípcios; à pintura egípcia; aos ideogramas e pictogramas chineses e japoneses; à Coluna de Trajano; à pintura grega e a outras formas precedentes de HQ como a tapeçaria francesa, *bayeux tapestry*, que retrata a conquista normanda; peças de história épicas como os manuscritos pré-colombianos; entre outras formas de comunicação presentes desde antes do surgimento da escrita.

Vinita Mathew (2020)<sup>13</sup>, em consonância aos estudos de Eisner (2010) e McCloud (2006), também apresenta os quadrinhos como formas que “antecedem ao século XIX e tem uma pré-história bem definida pela utilização da linguagem visual e escrita”, de forma que elenca alguns precursores: hieróglifos egípcios; ideogramas chineses; glifos maias; pinturas em cavernas paleolíticas; pinturas rupestres e narrativas pictóricas indianas como os afrescos em Ajanta, as pinturas de Paithan Ramayana no castelo Chitrakathis, os Kavads (storytelling box/caixa de histórias), pinturas de Phad do Rajasthan; os preparativos militares esculpidos na Coluna de Trajano para narrar as guerras (101-102 e 105-106 d.C); a tapeçaria de Bayeux; os livros de emblemas do século XVII com poesia religiosa; os poemas em que os versos são organizados para representar determinado formato como em *Carmen Figuratum*; a poesia

<sup>13</sup> O artigo “The Framing of the Verbal and the Visual: The Adaptive History of Comics as a Sign of the Times”, de Vinita Mawew, publicado em 2020, apresenta um panorama histórico resumido da história em quadrinhos em ordem cronológica até chegar às produções em meio digital.

metafísica de George Herbert (1593-1633), seguido por William Blake que usou ilustrações em poemas (1757-1827).

Mathew (2020, p. 64) acrescenta os trabalhos do ilustrador suíço Rodolph Töpffer, *Historie de Mr. Jabot* (1833), o qual se inspirou nas ilustrações de William Hogarth que criou uma série de oito histórias em quadrinhos, *histories en estampes* ou *engraved novels*, com o título “O progresso de uma prostituta” (1731).

McCloud (2006, p. 16-18), também sobre a história em imagens criada por Hogarth, afirma que essa atinge o “apogeu” e com poucos quadros a história por meio das figuras se apresenta “rica em detalhes e motivada por fortes preocupações sociais”. Essas figuras foram reconhecidas como pinturas e gravuras que deveriam ser vistas/lidas “lado a lado em sequencia”, portanto, uma história em quadrinhos. Em sequência, McCloud ainda afirma que Töpffer é “o pai dos quadrinhos modernos”, uma vez que as “histórias com imagens satíricas, iniciadas em meados do século XIX, empregavam caricaturas e requadros – além de apresentar a primeira combinação interdependente de palavras e figuras na Europa.”, o que resultou na criação de “uma linguagem própria”.

McCloud (2006, p.15), inclusive, diz que não é possível afirmar com certeza quando surgiram os quadrinhos, mas que “um evento marcante na história dos quadrinhos” é a “invenção da imprensa”. Mathew (2020, p. 63, 64) enfatiza que, com o advento da imprensa em meados do século XIX e a literatura adquirindo o caráter de produção em massa, publicações e periódicos começaram a dar espaço e visibilidade para a arte sequencial.

Pode-se dizer que por influência de Töpffer, “[a]s revistas inglesas de caricatura mantiveram vivas as tradições” (McCloud, 2006, p.18). Neste ponto, Mathew (2020, p. 64) descreve exemplos disso, como a revista *Punch* (1841), o jornal *Illustrated London News* (1842), e outros veículos ligados ao jornalismo. Além disso, havia as publicações de *chapbooks*, em português os folhetins, que após a publicação de todos os capítulos formariam os romances publicados em livros, e os livros ilustrados, os quais não são preferência de editoras por questões de custo, mas que contribuíram para a popularização dos quadrinhos, por exemplo, *Sketches by Boz*, de Charles Dickens, como apresentado no **Capítulo 1**.

Ainda de acordo com Mathew (2020, p.65), as histórias com figuras e a forma específica de narrar passam a ter categorias nomeadas de história em quadrinhos/*comic* e tira/*comic strip*. As tiras ganharam muita popularidade nos jornais norte-americanos, a primeira datada de 1895, *Hogan's Alley* de R.F. Outcault, ganhou popularidade pela personagem Yellow Kid e apresentava elementos da narrativa de histórias em quadrinhos como balões de fala, encapsulamento e personagens recorrentes.

Neste momento, o Mathew cita, como exemplo de narrativa gráfica, os romances em xilogravura ou *woodcut novels* de Frans Masreel, Otto Nuckel e Giacomo Patri. Também, Lynd Ward (1905–1985), no início do século XX, inspirada pela produção de Frans Masreel, cria *God's Man* (1929). Esse apresenta histórias em xilogravura e está entre os primeiros *wordless novels*, romance sem palavras ou livro sem palavras publicado nos Estados Unidos da América, o qual é comparado em efeito ao cinema mudo. Ele inclui, entre as formas de narrativa gráfica, os *artist's books / book arts/ book objects*, ou livro de artista/ livro-objeto, obras artísticas que também não se limitam as ilustrações (Mathew, 2006, p.73).

Essas obras também são incluídas nas considerações de McCloud (2005, p. 18-20) que afirma que, em geral, romance em xilogravura, romance sem palavras ou livro sem palavras, e livro de artista/ livro-objeto não são reconhecidos como história em quadrinhos, pois a definição para quadrinhos na época era restrita. Na contemporaneidade, essas obras não necessariamente se enquadram como história em quadrinhos, antes como afirmado por Mathew, são exemplos de narrativas gráficas assim como a história em quadrinhos (HQ).

Ao retomar a HQ, Mathew (2020, p.64) destaca as tiras/*comic strip* publicadas no *New York Journal* e *New York World*, por exemplo, *Little Nemo* de Winsor McCay. O autor inclusive aponta que durante o contexto sociopolítico da I Guerra Mundial as histórias em quadrinhos foram adaptadas para atender as demandas dos leitores, apresentavam capas atraentes, cores brilhantes, ilustrações bem-feitas com o objetivo de tornar a leitura mais fácil e atraente para as crianças.

A revista *Punch*, por exemplo, que publicava HQs, se reorientou e reuniu um público juvenil entre oito e doze anos, com o valor de um centavo/um penny. Nesse período, pode-se afirmar que as HQs adquiriram a função de entretenimento. Para as crianças, as histórias em quadrinhos deram senso de propriedade e autonomia para comprar, coletar, trocar ou descartá-los com pouca ou nenhuma supervisão de um adulto; também a leitura de HQs estava entre as atividades de lazer, consideradas divertidas entre as crianças e se tornaram parte integrante experiência e memória da infância. Para os adultos, em específico, trabalhadores, as HQs eram a distração durante as pausas para o almoço e viagens de trem do trabalho para casa (Mathew, 2020, p.65).

Com a Depressão de 1929, as dificuldades econômicas enfrentadas pela sociedade, deram um tom sério as HQs; surgiram então personagens homens descritos como fortes e éticos, que lideraria e restauraria o mundo do caos e da anarquia. Por exemplo: *Popeye* (1929), *Dick Tracy* (1931), *Flash Gordon* (1934), *The Phantom* (1936) e *Prince Valiant* (1937), personagens diferentes, ambientados em contextos diferentes, mas que representavam

a mesma persona. Ademais, histórias em quadrinhos com personagens femininas tiveram destaque como *Betty Boop*, publicada de 1934 a 1937 como tira/*comic strip*, e *Blondie*, que foi publicada, primeiro, em 1930 também como tira/*comic strip*, no Brasil a tradução da obra *Blondie* foi *Belinda* (Mathew, 2020, p.67-72).

Além destes, surgem as HQs de super-heróis que representaram a maior número de vendas, motivo pelo qual as décadas de 1930 e 1940 foram consideradas a ‘Era de ouro’ para histórias em quadrinhos: *Superman*, *Batman*, *Captain America*, *Captain Marvel*, *Spider-man*, *Wonder Woman*, *Ironman*, *The Hulk*, *He-man*, *Hellboy*, *Professor X*, entre outros que se tornaram parte da cultura de massa (Mathew, 2020, p.67-72).

Nesse período, McCloud (2012, p. 117, 118) sobre as HQs de super-heróis, se refere ao "negócio dos quadrinhos" criado pelas editoras criadoras desse universo, *Marvel* e *D.C.*, as quais passam a dominar o mercado diante de editores menores e independentes.

Outras publicações como *The Sad Sack*, de George Baker, se tornou popular com tirinhas semanais nos jornais. A primeira tira/*comic strip* é de 1942 e em 1949 foi adaptada para romance gráfico, com histórias que retratam a rotina militar. As histórias de *Archie* (1942), do mesmo modo, ganharam popularidade em especial entre os adolescentes. Da mesma forma, as HQs consideradas quadrinhos para crianças/*kid comics*, ganham destaque: *Little Lulu* (1945) /*Luluzinha*, publicada no Brasil pela O Cruzeiro, em 1955; *Dennis the Menace* (1953) /*Dennis O Pimentinha*, publicado no Brasil pela O Cruzeiro, em 1959; *Little Dot* (1955) /*Brotoeja*, *Little Lotta* (1955) / *Bolota* e *Richie Rich* (1960) /*Riquinho*, no Brasil foram publicados pela Rio Gráfica e Editora nos anos 1970; *Casper the Friendly Ghost* (1952) /*Gasparzinho O Fantasma Camarada* e *Wendy the Good Little Witch* (1960) /*Luíza A Boa Bruxinha*, no Brasil foram publicados por O Cruzeiro nos anos 1960. (Mathew, 2020, p. 65-66)

Na década de 1940, também, HQs com comédia para público em geral, mas voltados para os mais jovens ganham popularidade. Personagens antropomórficos engraçados produzidos pela Disney Studios, Warner Brothers e MGM, como o *Pato Donald*, *Mickey Mouse* e outros tiveram a popularidade em HQs, assim como no cinema e na televisão.

Outro exemplo de popularidade é a tira de jornal *Pogo* (1948-1975), de Walt Kelly. As personagens e as travessuras apresentavam conotações políticas com questões de direitos civis, meio ambiente e censura, além de as personagens refletirem características e comportamentos muito humanos. (Mathew, 2020, p. 65-66).

Segundo Mathew (2020, p. 66) a mania das HQs ajudou na popularização das aventuras de super-heróis e as HQs, em geral, ganharam reconhecimento como uma forma

apropriada de comunicação moderna, que serviu para promover uma variedade de propósitos: propaganda, questões sociais e causas, assim como um meio que cria consciência social. Desse modo, a HQ passa a ser aceita como algo mais do que ‘cômico’, as histórias atingiram o pico de popularidade e começam a ser aceitas enquanto arte.

Outro ponto marcante para HQs apontado por McCloud (2012) e Mathew (2020, p. 66, 70) foi a criação de um selo de autorregulação conhecido como Comics Code Authority/Código dos quadrinhos em 1955 aplicado pela Comics Magazine Association of America (CMAA) / Associação Americana de Revistas em Quadrinhos, que influenciou o mercado no estilo das revistas e temas. No Brasil, esse selo regulador foi o Código de Ética, criado na década de 1960. Essas associações e selos criados contribuíram para publicações de HQs identificadas com selos de romance gráfico/*graphic novel*.

Por conseguinte, Mathew (2020, p. 67) descreve as décadas pós-guerra, de 1940 e 1970, como período de grande demanda pela arte. Nas HQs os gráficos ficam mais realistas, precisos e técnicas do cinema como panoramas, ângulos, close, foram usados para dar sofisticação à leitura. As HQs de ação e aventura eram uma combinação de tiras de jornal e romances populares, diversificadas em HQs de faroestes, crimes e ficção científica, de estilo colorido e chamativo, impressos em papel celulose e comercializados a 10 centavos para grande parte da classe trabalhadora.

Com o advento da Segunda Guerra Mundial, ainda segundo Mathew (2020, p. 67), séries de aventuras, histórias complexas em quadros altamente detalhados, repletas de estereótipos de Hitler apoiando alemães, japoneses histéricos e britânicos superiores corajosos começam a surgir. Por exemplo, os quadrinhos de *Dan Dare*, publicados de 1950 a 1969 e reimpressos em meados dos anos 80 e 90; no Brasil, foram publicados no final dos anos 1970. Outro exemplo é a história em quadrinhos *Charley's War*, de Pat Mills.

Quanto ao romance gráfico, McCloud (2012, p. 26) assevera que, das primeiras revistas de história em quadrinhos, nos anos de 1934, as quais se configuravam em “uma coleção aleatória de obras curtas”; as HQs passam a ser publicadas como obras completas e assim ficaram conhecidas como romance gráfico/*graphic novel*.

McCloud (2012, p. 26, 28) ainda cita a entrevista de Will Eisner ao *Baltimore Sun*, em que Eisner fala sobre a HQ como “legítima forma literária e artística”. Nesse sentido, Eisner também apresenta a obra *The Spirit*, que após publicação seriada em jornais foi publicada como coletânea, a qual ele “nomeia de “graphic novel” (ou “romance gráfico)”. Outro exemplo de publicação como romance gráfico foi *Tantrum*, de Jules Feiffer, o autor usa o

termo "romance em cartuns", mas apresenta o conceito de HQs com histórias extensas, um dos fatores para uma história em quadrinhos ser nomeada como romance gráfico.

Mathew (2020, p. 73-76) apresenta o romance gráfico como a história em quadrinhos publicada em livros, por vezes, de capa dura, com aparência mais luxuosa. Ele ainda inclui que o uso do termo romance gráfico foi uma tentativa mercadológica bem-sucedida de mudar a associação dos quadrinhos como literatura juvenil e vinculá-los ao romance para leitores adultos, o que resultou em maior popularidade. Ele acrescenta que o romance gráfico tem o mesmo escopo de elementos que atraem a leitura dos romances completos: o espaço para desenvolver a história, personagens e enredos complexos. A arte visual se faz mais elaborada, extensa e superior.

Cardoso e Domingos (2015) também apresentam os romances gráficos como histórias em quadrinhos mais extensas e de valor artístico.

Foi com a criação das graphic novels (romances gráficos) que as HQs passaram definitivamente de uma predominância de narrativas curtas para o desenvolvimento de histórias com longa duração e com temáticas mais complexas, que são capazes de gerar inúmeras possibilidades de leitura e interpretação. A partir dessa inovação, as HQs ganharam respeito e passaram a ter reconhecimento por seu valor artístico. Comercialmente, as graphic novels se tornaram reconhecidas pela sua publicação na forma de álbuns em quadrinhos, espécie de livros impressos em materiais de alta qualidade, procurados principalmente por colecionadores. (CARDOSO; DOMINGOS, 2015, p.10)

Xavier P. Singh (2019, p. 255-256) ainda apresenta o termo ficção gráfica/*graphic fiction* como um desdobramento dos quadrinhos, da ficção popular e sinônimo de *comic book* ou *graphic novel*. Assim, segundo o autor romance gráfico/*graphic novel* apresenta leitura pictórica extensa; profundidade; densidade nas personagens e temas; leveza ou peso na criação da narrativa sequencial. O autor também compara os romancistas Charles Dickens, Thomas Hardy, James Joyce e Jane Austen, que escreviam páginas para descrever espaço e personagens aos criadores de romances gráficos que utilizam a união de imagens em painéis com escrita para criar unidade.

Dessa forma, nos anos de 1960, desponta no mercado de HQs, com uma temática mais séria, o romance gráfico/*graphic novel*. O termo foi utilizado pela primeira vez por Richard Kyle (1929-2016) no artigo "The Future of the Comics" de 1964. O termo se popularizou com a publicação de Eisner em 1978, *A Contract with God*, que tinha o selo o identificando como romance gráfico/*graphic novel*. Eisner afirma ter se inspirado no *wordless novel* de Lynd Ward e de Milt Gross, o qual é uma forma narrativa de *storytelling* e única que usa uma sequência de imagens e dialoga com outras artes como o teatro e o cinema. Embora os anos

60 seja um marco para o romance gráfico, outras obras podem ser citadas como a de Rodolphe Töpffer, *Les Amours de monsieur Vieux Bois*, de 1828; e outras como *Anarcho, Dictator of Death*, da Fawcett Comics, de 1947; *Per voi! For you!*, edição bilíngue italiano-inglês de 1946, com selo de *picture novel*; como o mesmo selo *It Rhymes with Lust*, de 1950; no Brasil *O filho de Satã*, de 1970 (Mathew, 2020, p. 73).

Entre outros romances gráficos mais divulgados a partir dos anos 60 há: *Tintin*, de Georges Prosper Remi, conhecido como Hergé, publicada de 1930 até 1983; *Blackmark*, de Gil Kane e Archie Goodwin (Bantam, 1971); *Chandler: Red Tide* de Jim Steranko (Pyramid, 1976); *Sabre* de Don McGregor e Paul Gulacy (Eclipse, 1978), *A Contract with God* de Will Eisner (Baronet, 1978); *The Death of Captain Marvel* de Jim Starlin (Marvel, 1982), no Brasil uma edição é publicada em 1989 pela Editora Abril (Mathew, 2020, p. 73).

O ano de 1986 foi significativo para a história dos romances gráficos além do manifesto criativo de Dave Sim, Kevin Eastman, Peter Laird, Steve Bissette, Steve Murphy e Michael Zulli; a publicação de três obras, como romance gráfico, são reconhecidas e premiadas: *Watchmen*, de Alan Moore (em 2005, integra a lista Time Magazine All-Time 100 Greatest Novels); *Batman: The Dark Knight Returns* de Frank Miller; e *Maus* de Art Spiegelman (recebe o Pulitzer Prize Special Award em 1992) (Mathew, 2020, p. 73).

Mathew (2020, p.72) afirma que, nos anos 2000, as HQs atingem o “status Cult e canônico” de arte, comparado ao cinema. De forma que também dialoga com a narrativa literária, mas se estabelece como arte distinta e a visão de ser uma forma inferior, *underground*, perde força e o romance gráfico desponta como McCloud (2012), Eisner (2010) e outros criadores de quadrinho esperavam narrativas desafiadoras, relacionadas a outras artes, leituras disruptivas e adaptadas às preocupações e demandas contemporâneas.

McCloud (2012, p. 42) aponta que a relação “entre os quadrinhos como literatura e os quadrinhos como arte “elevada” talvez pareça refletir a própria divisão, nos quadrinhos, entre palavras e imagens”. No entanto, segundo o autor, “a literatura nos quadrinhos é um subconjunto das questões muito mais amplas que envolvem os quadrinhos e a arte”, e o que se destaca é que a história em quadrinhos, além de outros aspectos únicos, sempre “tem como objeto as histórias, temas e ideias”, bem como enquanto arte sequencial é um “meio único de expressão”.

Neste sentido, o romance gráfico, incorporado e consolidado pela história em quadrinhos, “colocou em foco, mais que qualquer outra coisa, os parâmetros da sua estrutura”, e os elementos que apresenta de forma específica formam uma linguagem também única que

parte da interação entre a palavra e a imagem, que apresenta relação com a narratividade literária, e posteriormente com o cinema e jogos eletrônicos (McCloud, 2012, p. 42).

À vista disso, a leitura de HQ constitui-se “um ato de percepção estética e de esforço intelectual” por conter “regências da arte”, “regências da literatura”, uma vez que a “sobreposição de palavra e imagem” resulta que “o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais” (Eisner, 2010, p. 8).

O romance gráfico, incorporado e consolidado pela história em quadrinhos, se apresenta como termo traduzido do mercado norte-americano para *graphic novel*, *graphic cartoon*, *picture novel*, *comic books*, *trade paperbacks*, *hardcovers*, *collectors' editions*, entre outros. De modo que o romance gráfico se apresenta como uma obra híbrida, composta por linguagens específicas, que podem se constituir multidisciplinares, ou em contato, no limiar entre várias artes, campos do conhecimento e linguagens.

A popularização da leitura de história em quadrinhos, como o romance gráfico, é observada no mercado editorial, nas prateleiras das livrarias, bibliotecas, críticas de jornais e revistas e produções acadêmicas. As tentativas de adaptar romances e peças clássicas para a forma gráfica são vistas como uma parte inevitável da cultura visual, e é outro meio para familiarizar o público com os clássicos, bem como outras formas publicadas em quadrinhos: memórias, biografias, história, ficção policial, ficção científica, entre outros (Mathew, 2020, p. 76).

Outros romances gráficos de destaque são: *Yahoo; Palestine; Spotlight on the Genius that is Joe Sacco; Natal com Karadzic; War Junkie*; 1998: *Soba*, 1998: *Stones; Palestina: Uma nação ocupada* e a segunda parte, *Palestina: Na faixa de gaza e Área de Segurança: Gorazde*, obras de Joe Sacco. *Little Lit*, de Chris Ware e Francoise Molloy, publicado em 2003. *In the Shadow of No Towers* (2004), de Art Spiegelman. *Acme Novelty Library; Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth* (em 2001, recebe o American Book Award e o Guardian First Book Award) ; *Quimby the Mouse*; obras de Chris Ware. *Fun Home* (em 2006 foi nomeado para o *National Book Critics Circle Award*); *Dykes to Watch Out For, Are You My Mother?* de Alison Bechdel (Mathew, 2020, p. 73).

Mathew (2020, p. 73) ainda acrescenta as obras de Lynda Barry: *What It Is* (2008) e *Picture This! The Near - Sighted Monkey Book* (2010), que são livros de histórias em quadrinhos que apresentam a combinação de pintura, colagem, atividades interativas entre outras para construir a narrativa.

Singh (2019, p.253-255), em complemento ao listado, relaciona obras clássicas que foram adaptadas em romances gráficos: *Animal Farm* (1996) de George Orwell, adaptada por

Ralph Steadman; *The Metamorphosis* (2004) de Franz Kafka, adaptada por Peter Kuper; *City of Glass* (2004) de Paul Auster adaptada por Paul Karasik e David Mazzucchelli; *Macbeth* (2008) de Shakespeare, adaptada por John McDonald; *Frankenstein* (2009) de Mary Shelley adaptada por by Jason Cobley; Fyodor Dostoevsky's *Crime and Punishment* (2009) by David Zane Mairowitz and Alain Korkos, Dante Alighieri's *The Divine Comedy* (2010) by Seymour Chwast, and James Joyce's *Ulysses* (2011) by Robert Berry. Além das adaptações, o autor relaciona as obras: *Louis Riel* (2006) de Chester Brown; *Dotter of Her Father's Eyes* (2012) de Mary Talbot; *The Barn Owl's Wondrous Capers* (2007) e *The Harappa Files* (2011) de Sarnath Banerjee.

Assim, como indicam os exemplos e a afirmação de McCloud (2005, p. 169), a história em quadrinhos como um todo é uma forma de arte que segue um objetivo ou caminho, como também a literatura, pintura, teatro, cinema. Esse caminho envolve seis etapas: “ideia/objetivo, forma, idioma, estrutura, habilidade e superfície”. Qualquer artista vai se questionar sobre como percorrer essas etapas.

Nesse sentido, ainda de acordo com o autor (2005, p. 170-171) a ideia ou objetivo envolve os “impulsos, ideias, emoções, filosofias, objetivos e teor da obra”; a forma define se a produção será em livro, canção, história em quadrinhos (HQ/Gibi); a definição do idioma sugere a escolha do vocabulário e forma; a estrutura é a organização da obra, como compor o trabalho; a habilidade, o conhecimento prático e a criatividade; por fim, a superfície, ou a exposição superficial da obra, o acabamento e o valor de produção.

Em ressalva, McCloud (2005, p. 172, 173) afirma que “em todas as artes, é a superfície que as pessoas apreciam com mais facilidade”, mas que há o risco de uma obra apresentar uma superfície significativa e quanto às outras características ou etapas de construção serem vazias. Assim, habilidades específicas devem ser aprendidas, bem como ter consciência da forma, pois a HQ funciona como intermediária entre narrador e o público.

Ainda segundo o autor (2005, p. 173-177), a HQ não é feita apenas com desenhos bonitos, superfície, envolve prática, desenvolver técnicas durante o desenho, estudo de anatomia, músculos, ponto de fuga, rostos/expressões, perspectiva. É necessário enxergar além das técnicas de diagramação e roteiro da narrativa para representar a imagem como um todo, com tema, composição, ritmo, drama, humor, suspense.

Além disso, McCloud (2005, p. 178, 179) salienta a necessidade de desenvolver uma identidade pessoal e procurar por uma técnica inovadora. Neste sentido, ele afirma que “todos temos algo para dizer ao mundo”, o que traz a tona os questionamentos: “eu quero dizer algo

sobre a vida através de minha arte ou quero dizer algo sobre a arte em si?” e “Alguém vai ouvir?”. Com isso em mente, o objetivo de uma obra é definido.

Como exemplo, McCloud (2005, p. 179) diz que aqueles que priorizam a forma, tornam a arte como propósito e as ideias servem para dar substância. Assim, são McCay (*Little Nemo*), Spiegelman (*Maus*), Herriman (*Krazy Kat*), Sterrett (*Polly & Her Pals*), Moebius (*Arzach*), pioneiros e revolucionários da HQ que desejavam “sacudir as coisas, mudar a maneira das pessoas pensarem, questionar leis fundamentais que governam sua arte”. O autor ainda os compara com Stravinsky (música), Picasso (pintura), Virginia Woolf (literatura), Orson Welles (teatro/cinema), em outras formas de arte.

Segundo esse argumento, McCloud (2005, p. 180) ressalta que ao priorizar a ideia, a arte vira uma ferramenta, de forma que “narrar a história (ou, no caso, passar a mensagem) assume a prioridade sobre a invenção. Todavia, narrar uma história da forma mais eficaz possível requer uma certa dose de invenção”. Segundo o autor, os criadores que seguiram esse caminho como “grandes narradores” são Schulz (*Peanuts*), Barks (*Donald Duck, Uncle Scrooge/Disney*), Hergé (*Tintim*), Eisner (*The Spirit*), Nakazawa (*Gen*), os quais “[dizem algo] através dos quadrinhos e dedicam suas energias [para] controlar esse meio, aprimorando a habilidade de transmitir mensagens de modo eficaz”. Esses artistas são comparados por McCloud a Dickens (literatura), Woody Guthrie (música), Edward R. Murrow (jornalista) em outras artes.

Acrescenta-se, então, a afirmação de Nobu Chinen (2011, p. 7) que as definições de quadrinhos existentes são incompletas, para ele “o importante é que todos, sem exceção, contêm uma narrativa, e é isso que todo autor de quadrinhos precisa ter em mente”. Neste ponto, a arte dos quadrinhos desenvolve diálogo com a narratividade literária.

Outro fato significativo, ao estudar HQ é a diferença entre homens e mulheres citados como quadrinistas. Nos parágrafos anteriores e na sequência deste capítulo, a predominância nos exemplos de quadrinhos é de autores do sexo masculino, o que não significa que não há mulheres que produzem HQs. Essa pesquisa não pretende se aprofundar nas questões relacionadas ao gênero na produção de HQ, mas é importante citar mulheres com relevância na área. A autora Nataly C. F. Alves (2019), que estuda as mulheres na produção de quadrinhos, afirma: “Embora em menor número e raramente gozando de visibilidade, as mulheres produzem HQs desde o século XIX”. A autora acrescenta a pesquisa de Trina Robbins, *Women in Comics – An Introductory Guide*, 2010. Robbins é uma quadrinista do movimento *underground comix* nos EUA e a primeira mulher a ilustrar a heroína Mulher-

Maravilha em 1986. Outras mulheres citadas por Alves são: Dalia Messick, Rose O’Neil, June Tarpe Mills, e Nair de Teffé, primeira mulher caricaturista do Brasil.

Rose O’Neill desenhava quadrinhos já em 1896; Dale Messick foi a criadora do bem sucedido quadrinho Brenda Starr, de 1940; Tarpé Mills foi a criadora da super-heroína Miss Fury em 1941 e, por fim, Jackie Ormes foi a primeira mulher negra a desenhar uma história em quadrinhos em um jornal sindicalizado, em 1937. Rose O’Neill conseguiu um feito excepcional ao se tornar uma quadrinista de destaque no começo do século XX. Entretanto, apesar do sucesso de O’Neill, o mundo das HQs continuou avesso às mulheres, o que levou Dalia Messick e June Tarpe Mills a usarem pseudônimos masculinos para ingressarem no mercado de HQ daquela época, Dalia Messick tornou-se Dale Messick, June Tarpe Mills tornou-se Tarpé Mills. No Brasil, a caricaturista Nair de Teffé também recorreu a um pseudônimo aparentemente masculino a fim de publicar suas charges provocativas. Nair então se tornou Rian. (ALVES, 2019, s/p)

No contexto brasileiro, Waldomiro Vergueiro (2007, p. 3-5) relaciona a HQ, a princípio, ao humor, assim o humor gráfico tinha o objetivo de tecer críticas sociais e os exemplifica nos quadrinhos. O autor cita os primeiros exemplos de HQ no Brasil no século XIX; *O Corcundão*, de 1831, publicado em Pernambuco; a primeira revista de caricaturas *Semana Ilustrada*, do alemão Henrique Fleiuss; e as histórias de Angelo Agostini, italiano “identificado como o introdutor da linguagem gráfica sequencial no país e como um dos precursores da 9ª Arte”, que publicou as séries *As aventuras de Nhô Quim* (1869) e *As aventuras de Zé Caipora* (1883). Segundo o autor, Agostini também participou do projeto de publicação da Revista *Tico-Tico*, primeira revista de quadrinhos voltada para o público infantil, publicada de 1905 a 1962 e que contou com os primeiros quadrinistas brasileiros: “Max Yantok, Alfredo e Osvaldo Storni, Miguel Hochman, Luís Sá e J. Carlos”, a revista publicava produções europeias e norte-americanas, uma personagem que se destacou foi “Chiquinho”, tradução escolhida para a personagem original “Buster Brown”.

Vários outros personagens, tanto estrangeiros como brasileiros, foram publicados regularmente na revista. Destacando-se, entre os primeiros, Mickey Mouse, em histórias desenhadas por Ub Iwerks e por Floyd Gottfredson; Krazy Kat, de George Herriman; Popeye, de Elsie Chrisler Segar; Gato Félix, de Pat Sullivan; Mutt e Jeff, de Bud Fisher; Little Nemo in Slumberland, de Winsor McCay etc.7. Entre os brasileiros, figuras como Lamparina, de J. Carlos; Kaximborn, de Max Yantok; Bolinha e Bolonha, de Nino Borges; Zé Macaco e Faustina, de Alfredo Storni; Pirolito, de Fritz (Anísio Oscar Mota); Tinoco, o caçador de feras, de Théo; João Charuto, de Edmundo Rodrigues; e Réco-Réco, Bolão e Azeitona, de Luis Sá, para mencionar apenas alguns. (VERGUEIRO, SANTOS, 2008, p. 26, 27).

Ainda de acordo com Vergueiro (2007, p. 5), as histórias em quadrinhos, do século XIX e XX, foram publicadas para público diverso na revista *Suplemento Juvenil*, baseada no

modelo de quadrinhos norte-americano. A primeira publicação ocorreu em 1934, por Adolfo Aizen e foi a responsável, também, por trazer para a cultura brasileira os super-heróis norte-americanos. As publicações em quadrinhos procuraram se diversificar, em especial, a partir dos anos 1920, devido à concorrência estabelecida com o advento da televisão e cinema.

A partir da introdução do modelo norte-americano no país, a trajetória das histórias em quadrinhos no território brasileiro passaria pelos mesmos percalços enfrentados em outros países, sendo idolatrada por adolescentes e desacreditada pela maioria dos educadores e intelectuais.(...) as histórias em quadrinhos no Brasil não escaparam da sina de serem consideradas produto cultural de segunda classe que devia ser objeto de desconfiança por parte de pais e educadores. (VERGUEIRO, 2007, p. 6).

Todavia, as histórias em quadrinhos ganham popularidade e “grandes artistas” foram capazes de “utilizar a linguagem gráfica sequencial como um instrumento de contestação e denúncia das mazelas sociais”. Os anos de 1960 apresentam vários jornais no país com publicações de caricaturas, charges, tiras; bem como as revistas *Visão*, *Realidade*, *Placar* e *O Cruzeiro*, *O Pasquim* (1964-1985), as quais também disseminaram a leitura das histórias em quadrinhos. Outros exemplos de HQs são as do artista Henfil (Henrique de Souza Filho), como a revista *O fradinho* (1970) e as tiras *Graúna*, por exemplo, que seguiram a tendência de usar o humor para criticar a sociedade e o período da ditadura militar no Brasil. Pode-se mencionar, também, a popularidade das revistas de super-heróis; as HQs infantis de Mauricio de Sousa, como *Turma da Mônica*, que teve as primeiras tiras publicadas em 1959 e a edição em revista em 1963; e as publicações de Ziraldo Alves Pinto, entre elas a revista *Turma do Pererê* (1960) (Vergueiro, 2007, p. 7-8).

A partir dos anos de 1980, Vergueiro (2007, p. 9-11) afirma que as HQs no Brasil precisaram se adequar ao mercado como nos anos de 1920, seguindo o modelo norte-americano, deixou em segundo plano as bancas de jornal com a venda das histórias em quadrinhos, ou o popular gibi, para tentar atingir um público mais adulto, assim, começam a surgir as *comic stores* ou *comic shops*, além das grandes livrarias lançarem quadrinhos e a criação das chamadas gibitecas, por exemplo, “Gibiteca brasileira” de Curitiba, criada em 1982, e a Gibiteca Henfil, de São Paulo, instalada em 1991.

Nos anos seguintes, entre 1990 e início dos anos 2000, o número de histórias em quadrinhos para o público adulto cresce concomitante à produção infantil. No entanto, o Brasil se direciona a tendência de produzir quadrinhos “com maior profundidade narrativa, que tratem de temas mais ousados e incluam aspectos eróticos e realistas da vida social contemporânea”, desse modo, o mercado passa a disponibilizar obras estrangeiras traduzidas,

o que populariza os romances gráficos/*graphic novels* e mangás. Entre as principais publicações estavam: *Sandman* (1988), de Neil Gaiman; *Gorazde* (2000) e *Palestina* (2001), de Joe Sacco; *Ao coração da Tempestade* (1991) e *Avenida Dropsie* (1995), de Will Eisner; *Sin City* (1991) e *Trezentos de Esparta* (1998), de Frank Miller; *Watchmen* (1986-1987) e *Do Inferno* (1999), de Alan Moore; e os mangás *Gen* (1973-1974), de Keiji Nakazawa; *Adolf* (1983-1985) e *Buda* (1974-1984), de Osamu Tezuka e *Nausicaa* (1982), de Hayao Miyazaki. Entre as publicações de influência europeia pode-se citar: *A balada do mar salgado* (1969), de Hugo Pratt; *Clic* (2006), de Milo Manara; *Incal* (1981-1988), de Moebius; *Valentina* (1968-2003), de Guido Crepax; entre as produções latino-americanas, *Mafalda* (1966-1992), de Quino e *Mulheres alteradas* (1993-2005), de Maitena Burundarena; além das adaptações de obras literárias para os quadrinhos que voltam a ganhar popularidade (Vergueiro, 2007, p. 10-11).

Vergueiro (2007, p. 7) ainda acrescenta que o romance gráfico é uma história em quadrinhos “com maior profundidade narrativa, que tratem de temas mais ousados e incluem aspectos eróticos e realistas da vida social contemporânea”, voltada para o público adulto.

O autor (2007, p. 12-13), então, resume o mercado de HQs voltado para o público adulto no Brasil em estilos: “underground, coletâneas e quadrinizações de obras literárias”. Entre os representantes do estilo underground estão “Angeli, Laerte, Glauco, Adão Iturrusgarai, Fernando Gonzalez dão continuidade à obra do já mencionado artista Henfil, enveredando para a crítica social e de costumes”, os quais, também, são inspirados pelos norte-americanos Robert Crumb e Gilbert Shelton. Pode-se destacar ainda, Fábio Moon e Gabriel Ba, em especial, com os álbuns da série *10 Pãezinhos*; Lourenço Mutarelli, com a produção de *graphic novels*/ romances gráficos que trazem a personagem “Diomedes”; e Caco Galhardo com a tira *Os Pescoçados* e a adaptação de *Dom Quixote* para os quadrinhos a partir da tradução de Sergio Molina, em 2005. Entre outras adaptações estão:

*Contos em Quadros*, adaptação em quadrinhos de três contos de escritores brasileiros: *Pai contra mãe* (Machado de Assis), *O Bebê de tarlatana rosa* (João do Rio) e *Apólogo brasileiro sem véu de alegoria* (Alcântara Machado), realizada por Célia Lima e J. Rodrigues para a Editora da Universidade Federal de Juiz de Fora. Outro trabalho digno de destaque é a edição de *Galvez, O Imperador do Acre*, adaptação da obra de Márcio Souza, com roteiro de Domingos Demasi e Desenhos de Miguel Imbiriba, patrocinado pela Secretaria Executiva de Cultura, do governo do Pará, um álbum esplendoroso, publicado em 2004. (...) a transposição para quadrinhos de um dos maiores poemas brasileiros, o “auto de Natal” *Morte e Vida Severina*, de João Cabral de Melo Neto, obra realizada pelo artista Miguel Falcão – que poeticamente assina o trabalho em palíndromo, Leugim..., e publicada no final de 2005 pela Editora Massangana, braço editorial da Fundação Joaquim Nabuco, (...). (VERGUEIRO, 2007, p.13).

Outra série de adaptações importante é *Literatura brasileira em quadrinhos*, publicada a partir de 2005, voltada para a demanda educacional uma vez que as histórias em quadrinhos foram incluídas nos “Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs)”, entre os principais títulos estão:

*O homem que sabia javanês, Miss Edith e seu filho, A nova Califórnia e Um músico extraordinário*, de Lima Barreto; *Uns braços, A causa secreta, O alienista, A cartomante e O enfermeiro*, de Machado de Assis; *Brás, Bexiga e Barra Funda*, de Antônio Alcântara Machado; *O cortiço*, de Aluísio Azevedo e *Memórias de um sargento de milícias*, de Manuel Antônio de Almeida; *Os Lusíadas*, nas transposições realizadas tanto por Lailson de Holanda Cavalcanti como por Fido Nesti; *A Relíquia*, de Eça de Queiroz, com quadrinização do artista *underground* Marcatti; e *O Alienista*, de Machado de Assis, com desenhos de Gabriel Bá e Fábio Moon. (VERGUEIRO, 2007, p.16-17)

Em relação às coletâneas, no Brasil, não houve sucesso comparado a outros países, em especial a Argentina, mas, algumas revistas ganharam importância por publicarem quadrinhos diversos, “de caráter humorístico, dramático, sarcástico ou irônico” ou ainda “abranger autores com as mais diferentes tendências e influências, desde aficionados de super-heróis a adeptos de uma linha mais introspectiva”, entre essas estão: a revista *Front; Dez na Área, um na banheira e ninguém no gol; Fábrica de Quadrinhos e Domínio Público*. (Vergueiro, 2007, p.17).

Ainda sobre adaptações de textos literários em quadrinhos, Cardoso e Domingos (2015, p. 15), acrescentam que “novas técnicas gráficas”, “valorização da HQ” e uma forma de ilustrar que não envolva apenas imagens redundantes, que facilitariam a interpretação de um texto canônico, fizeram com que a HQ apresentasse linguagem, gramática e estratégias próprias.

Ao leitor, cabe a leitura simultânea de eixos significativos, que vão desde a estrutura sintática dos segmentos de quadrinhos, a iconografia típica, a articulação entre o verbal e as imagens, até a própria interpretação da história. A coesão e a coerência entre esses elementos, como estrutura inter e trans-semiótica, também exige do leitor estratégias de interpretação, como a inferência, o cotejo, a negação, a reconstrução. Características como o tipo de traço e as estratégias de efeito com o uso de cores também evocam o olhar interpretante e atento do leitor de HQ's, bem como o tamanho, a organização espacial e a perspectiva dos quadros (McCloud, 2005). A questão dos pontos de vista, da influência do efeito emocional sobre a imagem e da importância dada a determinadas ações em detrimento de outras pela própria organização dos quadros, são passíveis de interpretação se o leitor for levado ao conhecimento dessas estratégias de escrita. (CARDOSO, DOMINGOS, 2015, p. 15)

Os autores, assim, defendem a leitura de HQ não como uma busca ao texto original, o cânone literário, antes uma leitura crítica a partir das características e elementos próprios da

HQ e que compreenda a complexidade apresentada. “A linguagem multissemiótica dos quadrinhos então passará a ser vista como ela é, um ambiente rico para a interpretação e o esforço imaginativo do leitor” (Cardoso, Domingos, 2015, p. 15).

Assim, ao exemplificar e destacar as HQs, seja em tiras ou romances gráficos, na Europa e Estados Unidos, procurou-se destacar a contribuição para a popularidade, adaptação e criação de diferentes formas de história em quadrinhos pelo mundo, incluindo no Brasil.

## 2.2. HISTÓRIA EM QUADRINHOS EM MEIO DIGITAL

Quando se fala em meio digital ou espaço virtual, pode-se afirmar, em conformidade com Santaella (2012, p. 230-31), que esse espaço, gerado pelas redes de computadores e expandido a outros dispositivos eletrônicos conectados à internet, funciona como um novo meio. E como um novo meio para o conjunto de produções criadas ou adaptadas a ele surge segundo Santaella (2012), Hayles (2009, p. 21), entre outros, termos como: ciberliteratura, geração automática de texto, hiperficção, infoliteratura, literatura algorítmica, literatura generativa, literatura gerada por computador, literatura informática, literatura potencial, texto virtual, etc.

Santaella (2012) e Hayles (2009) ainda complementam que tal literatura digital nasce da “transposição do impresso para o digital”, mas também é “criada para o meio digital, digital-born”, e o conceito de literatura eletrônica não deve ser estendido a qualquer obra que utilize dos suportes digitais para a criação ou leitura. Electronic Literature Organization (ELO) define como literatura eletrônica, *e-lit* (*electronic literature*) ou literatura digital: o e-book; escrita colaborativa (permite aos leitores contribuir com o texto); ficção interativa; ficção hipertextual; instalações de arte em meio digital que exigem leitura; performances literárias on-line; personagens conversáveis, *chatbots*; poesia digital (poesia animada); romances escritos a partir de e-mails, SMS ou blogs (*respelling digital*). Por ser um campo recente de estudos, a mudança e divergência entre teóricos sobre nomenclatura ou tipologia está presente, assim como o questionamento sobre o valor literário.

No entanto, há um consenso sobre a literatura digital fundamentado nos estudos da narrativa, de forma que os estudos da narrativa ou ainda *storytelling* e do texto digital ou *digital storytelling* surgem e também apresentam um contraponto: avaliar as obras digitais em nível narratológico e deixar aspectos literários presentes ou incluí-los, uma vez que cada vez mais a literatura faz uso das ferramentas digitais.

De forma que, nas narrativas digitais, de acordo com Beiguelman (2013, p. 9) os tipos discursivos de texto são fundidos e expandidos na interface com outros tipos de mídias, além da textual, como a mídia sonora e a visual. Sendo assim, a HQ enquanto arte sequencial apresenta diálogo com a arte literária, a arte literária em meio digital e ainda o digital storytelling, uma vez que são obras híbridas, multidisciplinares, intertextuais e ainda podem ser hipertextuais e interativas.

O romance gráfico como HQ híbrida, multidisciplinar, intertextual, que assimila influências de produções de diferentes partes do mundo, o que resulta em novos estilos; quando em meio digital tem os aspectos intertextual e interativo ampliados. Pode-se afirmar que o romance gráfico está relacionado à narratividade literária e ao meio em que se popularizou, o jornal impresso. O romance gráfico em meio digital, como exemplo o romance gráfico interativo, está relacionado às narrativas literárias em meio eletrônico e aos suportes de veiculação disponibilizados (ciberliteratura).

Ao se falar sobre intertextualidade, a adaptação é um exemplo. Uma prática recorrente é a adaptação de clássicos da literatura para narrativas gráficas, bem como para o meio digital. Um exemplo é *Dark London*, que é descrito no próximo capítulo, uma adaptação das crônicas (*literary sketches*) de Charles Dickens impressas para o meio digital em um romance gráfico interativo em episódios.

Linda Hutcheon (2011, p. 11, 30) afirma que “a adaptação é uma forma de transcodificação de um sistema de comunicação para outro”, como também é uma forma de intertextualidade que pode ser experienciada enquanto adaptação, “como palimpsestos por meio da lembrança de outras obras que ressoam através da repetição com variação”, além de serem relações dialógicas em que se considera a existência de um texto fonte/ original e a questão da fidelidade entre gêneros, formas e/ou mídias transcodificadas, de entidades formais e da recepção.

Adaptação não é somente de filmes e romances. Os vitorianos tinham o hábito de adaptar quase tudo – e para quase todas as direções possíveis; as histórias de poemas, romances, peças de teatro, óperas, quadros, músicas, danças e *tableaux vivants* (uma cena representada por atores que permanecem imóveis e silenciosos a fim de simular um quadro vivo). (HUTCHEON, 2011, p.11)

A autora acrescenta que a adaptação enquanto processo, ou novo produto, representa aspectos muito importantes nas dimensões sociais e comunicativas (2011, p.62).

Nesse sentido, Claus Clüver (1997, p. 43-45) diz que “um texto como tradução de outro envolve uma exploração de substituições e semi equivalências, de possibilidades e

limitações”. O autor continua dizendo que “a adaptação e transposição semiótica adquirem o sentido de “reelaboração livre”, transformação”, o que resultaria em um novo texto. E ao se analisar essa nova produção, em comparação com o texto-fonte, é essencial observar “omissões e persistências, transformações e expansões, interferências do texto-fonte”.

Hutcheon (2011) ainda reflete sobre a mistura midiática e Figueiredo et al (2020, p. 11-14) endossa essa questão da mistura midiática ao afirmar que “segundo a teoria contemporânea, as artes são, de fato, mistas” e há “diferentes midialidades” que “serão modificadas devido às transformações nos campos estéticos, sociais e tecnológicos”.

De forma que, ainda segundo Figueiredo, na adaptação pode-se dizer que “certos aspectos da obra adaptada são necessariamente deixados de fora”, outros são transferidos e “ao mesmo tempo, transformando tudo em um novo produto de mídia”, como, por exemplo, na adaptação do romance para filme ou HQ. Vale ressaltar, também, que no “processo temporal de transformação”, “aspectos de diferentes midialidades existem de forma síncrona”. Acrescenta-se, neste ponto, como exemplo a adaptação de crônica para romance gráfico interativo, como *Dark London*, discutido no próximo capítulo.

À vista disso, HQs adaptadas têm a leitura potencializada em meio digital. De forma que, conforme Mathew (2020, p.75, 76) afirma a linguagem das HQs passa a ser onipresente no cinema, videogames e gráficos em movimento. Outro ponto é que o crescimento da mídia digital impactou a publicação e a criação de HQs, resultando na indústria de quadrinhos se adaptar à forma digital.

No livro *Narrativas Gráficas*, de Will Eisner, publicado em 2005, o autor define HQ como “narração com desenhos” (2005, p.7); ao descrevê-las em meio eletrônico, Eisner cita o vídeo e o CD-ROM, uma vez que em 2005, a internet e/ou em aplicativos para computadores, smartphones, ipads e ipods ainda não eram um meio de comunicação e entretenimento tão popular, nem com tantos recursos e ferramentas tecnológicos.

A narrativa gráfica via transmissão eletrônica tem que lidar com formato e ritmo de leitura, que diferem totalmente da forma impressa. (...) o leitor organiza a sequência de eventos em sua própria mente, um vídeo ou CD-ROM dão conta desta tarefa quando a história gráfica é convertida da forma impressa para vídeo (...). Cenas estáticas, contando com som, música e texto animado, uma revista em quadrinhos em vídeo tecnologia afeta o ambiente de comunicação (...) (EISNER, 2005, p. 151).

Logo, Santaella (2012, p. 10) acrescenta a essa ideia que o leitor não é mais “apenas aquele que lê livros, mas também o que lê imagens. (...) não poderia ficar de fora o leitor que viaja pela internet, povoadas de imagens, sinais, mapas, rotas, luzes, pistas, palavras e textos”.

Dessa forma, as narrativas gráficas enquanto obras híbridas, multidisciplinares, intertextuais, ou ainda hipertextuais e interativas em especial no meio digital, bem como “arte mista”, podem ser questionadas a partir da proposição de Wittgenstein (1958, p. 71, **minha tradução**) “Um conceito borrado é mesmo um conceito?” / “*But is a blurred concept a concept at all?*”, de forma que as HQs na fronteira entre discurso e arte produzem uma fronteira disciplinar “borrada”, “embaçada” e variável”, em especial no meio digital.

Nesse sentido, Mathew (2020, p.74) acrescenta que surge uma nova geração de HQs digitais, disponível apenas na internet, com a técnica que Scott McCloud (2012) nomeia de “infinite canvas”, ou tela infinita, uma vez que os criadores poderiam fazer uma página on-line de qualquer tamanho para conter a página de quadrinhos. Assim, autores passaram a publicar primeiro on-line e com interação direta com os leitores, entre eles estão: Scott McCloud, Bill Holbrook e Chris Onstad.

Ainda segundo Mathew, apesar do ceticismo às adaptações das HQs às novas mídias e do desafio de disponibilizar o conteúdo gratuito, estas continuam a ser adaptadas com o objetivo de comunicar novas ideias. Pode-se dizer que a HQ adaptada em meio digital é uma obra híbrida, de linguagem verbo-visual, veiculada em vários meios de comunicação, constitui-se um dos melhores exemplos da técnica de adaptação e a avaliação desses textos não pode ser feita como a de HQs tradicionais impressas.

Logo, diferentes ferramentas digitais em uso desde a década de 1990, a flexibilidade artística ao nível da técnica, a redução dos custos de produção das traduções e a possibilidade de uma maior diversidade de títulos, beneficia os criadores e leitores; além de atingir mercados maiores: como editoras de mangá, produção de sites e aplicativos, o que popularizou ainda mais as HQs (Mathew, 2020, p.75).

A HQ em revista ou livros, tirinhas, cartoons, romances gráficos, ou ainda os mangás, em meio digital, pode ser disponibilizada como uma digitalização na extensão de arquivo pdf, com leitura facilitada em dispositivos eletrônicos; por exemplo, o e-book, que surge em 2007 e a partir de então passa a apresentar diversas extensões de arquivo que precisam de softwares para leitura específicos, como exemplo: epub, mobi, azw (comum nos e-books da Amazon/kindle), iba (i-books da Apple), ou podem ser criados para leitura on-line (*digital born*), em sites e plataformas disponíveis na internet.

Outros exemplos de HQ em meio digital são as tirinhas digitais; tirinhas animadas; webcomics e webtoons (*digital born*), entre outras, como as histórias em quadrinhos interativas/*interactive comics* e os romances gráficos interativos/*interactive graphic novel*.

José Arlei Cardoso e Ana Claudia Munari Domingos (2015, p.10) afirmam que o romance gráfico/ *graphic novel* fez com que as HQs, em geral, escritas como narrativas curtas passassem a desenvolver “histórias com longa duração e com temáticas mais complexas, que são capazes de gerar inúmeras possibilidades de leitura e interpretação. A partir dessa inovação, as HQs ganharam respeito e passaram a ter reconhecimento por seu valor artístico”.

Comercialmente, as *graphic novels* se tornaram reconhecidas pela sua publicação na forma de álbuns em quadrinhos, espécie de livros impressos em materiais de alta qualidade, procurados principalmente por colecionadores.

Essa facilidade de adaptação às novas situações editoriais e de leitura fez com que as HQs se adaptassem de maneira rápida e integral à linguagem hipermídia da internet. Mais do que isso, a partir das ferramentas digitais disponíveis, as HQs têm buscado novos modos de produção de expressão e compreensão, criando novas experiências de leitura e interação. (CARDOSO, DOMINGOS, 2015, p. 10).

Cardoso e Domingos (2015, p. 9, 10) ainda asseveram que, com o advento da internet e equipamentos de digitalização de imagens, as HQs se tornaram numerosas em meio digital, de início pelas “scans, HQs digitalizadas da obra original”, as quais foram disponibilizadas para download gratuito em uma prática considerada como pirataria. Essa prática de leitura em meio digital resultou em grande popularidade para HQ.

A procura foi tanta que os usuários se reuniam em grupos para efetuar a tradução das scans dos originais, feitos geralmente em inglês. Não existem números sobre essa atividade, mas é inegável afirmar que serviu para a popularização das HQs no mundo inteiro, principalmente com relação às *comics* americanas e aos mangás japoneses.

As editoras de quadrinhos, alegando prejuízos e sem poder conter a avalanche de leitura de suas obras, começaram a buscar novas soluções para a comercialização das HQs, incorporando a ideia de facilitar a leitura digital, consolidada pela cultura das scans. A partir do lançamento da plataforma digital ComiXology, que facilitava a aquisição e a leitura das obras, cresceu a venda oficial de HQs digitais para tablets, smartphones e e-readers. A ComiXology acabou se consolidando como a principal força desse mercado digital, disponibilizando mais de 40 mil HQs e tendo mais de 200 milhões de downloads até 2013. Isso se tornou um grande negócio para as editoras, que, sem o custo da impressão e da distribuição das HQs, obtêm margens de lucro bem maiores. Além disso, também não existe a limitação da tiragem, grande problema da impressão em papel, sendo possível vender uma HQ para todo o mundo no dia do lançamento, além de facilitar a disponibilização e venda de edições antigas digitalizadas. (CARDOSO, DOMINGOS, 2015, p. 10).

Para exemplificar, o site e aplicativo da Marvel, “*Marvel Comics - Marvel Unlimited*” (<https://www.marvel.com>), disponibiliza alguns exemplares de histórias em quadrinhos tradicionais para leitura de forma gratuita. Bem similar, a “*DC Comics*” também passou a disponibilizar exemplares gratuitos no site e no aplicativo

(<https://www.dccomics.com>). Cardoso e Domingos (2015, p.10) descrevem que esses aplicativos próprios de leitura apresentam “sempre novidades como os recursos de motion comics, interactive comics, interactive graphic novel e AR (Augmentent Reality)”.

As HQs europeias, por exemplo, podem ser encontradas no site “**Europe Comics**” (<https://www.europecomics.com/>), para citar apenas um, como e-books ou ainda como estilo de “rolagem infinita” / “infinite canva”.

Na Ásia, os mangás japoneses, considerados por Mathew (2020, p.76) como um irmão das HQs/comics, assim como os romances gráficos/*graphic novels*, tem popularidade recente, e é um tipo de narrativa gráfica criada no Japão no final do século XIX. As histórias de mangá são lidas de cima para baixo e da direita para a esquerda, em formato de livro a leitura se inicia pela contracapa, on-line alguns descrevem a opção de leitura, em geral por capítulos. Um exemplo para leitura de mangás em inglês é o site “**Manga me**” (<https://mangame.org/>). Em português, entre os muitos existentes cita-se o “**Muito manga**” e “**Br mangas**” (<https://muitomanga.com>; <https://brmangas.com>). Além do aplicativo “**Jump Plus**” ou “**Manga Plus**”.

A plataforma “**TappyToon**”, o site “**Webtoons**” e “**Tapas.io**”<sup>14</sup> disponibilizam a leitura em meio digital e a possibilidade de se cadastrar como escritor de mangás e webtoons. Esses sites descrevem também que esses textos começam a se popularizar nos anos 2000, em especial devido ao que ficou conhecido como “Onda Coreana” (*Hallyu*), primeiro em jornais japoneses e se tornou recorrente em blogs e redes sociais com essa temática asiática. A Onda Coreana teve início nos anos 90 e nos anos 2000 atingiu repercussão mundial com o boom de músicas como “*Gangnam Style*” (Psy, 2013), com os k-pops (Korean pop, bandas masculinas e femininas da Coreia do Sul) e os dramas (séries de TV asiáticas).

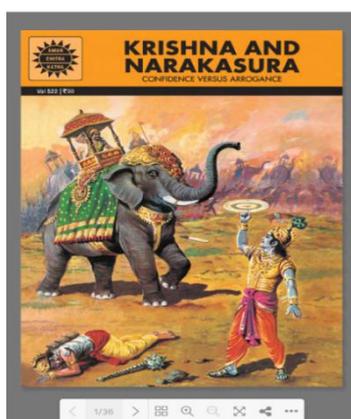
Ainda segundo a descrição nos sites mencionados no parágrafo anterior, os outros estilos de “mangás” como o *manhwa*, da Coreia do Sul e o *manhua* da China, se juntam às *webtoons* ou quadrinhos coreanos publicados na internet, em geral com versão em inglês. As *webtoons* são também uma variação das *webcomics*, histórias em quadrinhos publicadas on-line em aplicativos, redes sociais e sites por quadrinistas independentes e que podem ter o formato da história em quadrinhos clássica, pode ter o estilo de “rolagem infinita”, efeitos sonoros, entre outros. Como exemplo, entre tantas outras, a webtoon *Twin Tops Bar*, de Bae Hye-soo, foi adaptada como série k-drama (drama sul coreano) para a netflix intitulada *Mystic Pop-Up Bar*.

---

<sup>14</sup> <https://www.tappytoon.com/>; <https://www.webtoons.com/>; <https://tapas.io/>

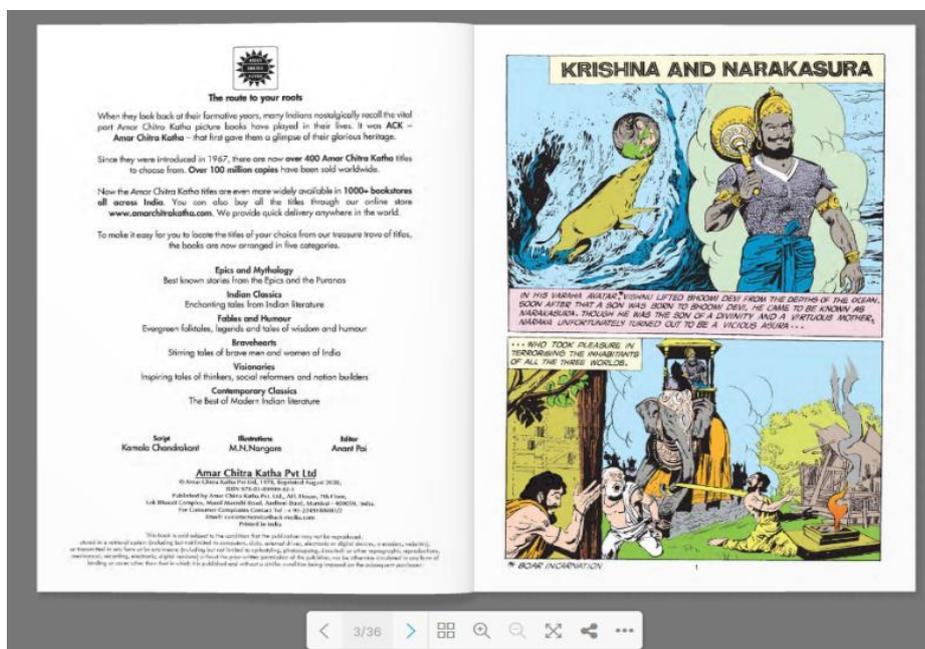
Ainda sobre a influência dos mangás, pode-se dizer que a publicação de *Stupid Guy Goes to India*, de Yukichi Yamamatsu, em 2012, popularizou essas obras na Índia, que passaram a difundir a leitura de HQs. A Amar Chitra Katha, editora indiana, possibilita o acesso e a descrição das publicações que podem ser adquiridas impressas em inglês e estão também disponíveis on-line para leitura no computador ou outro dispositivo, a leitura gratuita é sempre um destaque do mês/*comic of the month*, como exemplo, a HQ/*digital comic* de novembro de 2021, disponível no site da editora (<https://www.amarchitrakatha.com/>)

Figura 9. *Digital Comic: Krishna and Narakasura*, capa (página 1), com possibilidade de aquisição da versão impressa no site da editora.



Fonte: Site <https://www.amarchitrakatha.com/>. Nov., 2021.

Figura 10. *Digital Comic: Krishna and Narakasura*, contra capa (página 2) e início da história (página 3).



Fonte: Site <https://www.amarchitrakatha.com/>. Nov., 2021.

Na contemporaneidade, criadores de HQs se denominam enquanto profissionais como artistas, quadrinistas, cartunistas, entre outros. Os criadores de HQs, em especial, os que atuam de forma independente, divulgam nas redes sociais, sites e blogs as produções que podem ser adquiridas em formato impresso, e-book, ou estão disponíveis para leitura on-line e download grátis.

A divulgação dos artistas ocorre por meio de postagens em redes sociais de trechos das histórias em quadrinhos/*comics*, tirinhas/*strips*, *cartoons*, romances gráficos/*graphic novels*, *webcomics*, *webtoons*, entre outros, como exemplo, a rede social *Instagram*<sup>15</sup> (*bookstagram*), que redireciona para sites, lojas e blogs dos artistas. No entanto, em geral, há outras redes e plataformas como *Twitter*, *Youtube*, *Tiktok*, *Kwai*, etc, as quais resultam em *twitter* literário, *booktuber*, *booktoker*, etc.

No contexto brasileiro, os quadrinistas enfrentam maiores dificuldades para publicar e se dedicar a criação de quadrinhos. Cardoso e Domingos (2015, p. 11, 12) endossam essa afirmação ao dizer que as publicações independentes crescem cada vez mais, a partir de materiais divulgados em meio digital e estratégias de *crowdfunding*. Os autores explicam essa prática como “financiamento coletivo, também conhecido como microfinanciamento ou *crowdfunding*, que surgiu como alternativa viável para a diversificação de publicações. No Brasil, um dos sites de estratégia de financiamento é o Catarse e em âmbito internacional o *Kickstarter*.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Alguns artistas em meio digital, o que inclui o *Instagram*, de diferentes nacionalidades, e que apresentam temáticas diversificadas que vão de animais de estimação, relacionamento, até a crítica social, política e religiosa: *@yesimhotinthis*, de Huda F (comic books); *@webcomic\_name* de Alex Norris; *@lollibeepop*, de Bee, comic artist of The Beehive; *@sarahandersencomics*, de Sarah Andersen; *@goodbadcomics*, de Aditi Mali; *@extrafabulous\_comics*, de Zach; *@chrishallbeck*, de Chris Hallbeck (comics and animations); *@bevcomics*, de Bevs Boredom (webtoons); *@mrs.frollein*, de Valérie Minelli (comics); *@sarahgraley*, de Sarah Graley cartoonist; *@barelyfunctionaladult*, de Meichi (comic book *Barely Functional Adult*); *@shencomix*, de Shen Comix; *@introvertdoodles*, de Marzi; *@dami\_lee* e *@egg\_power*, de Dami Lee (comics); *@gemmacorrell*, de Gemma Correll (comics about mental health); *@itsweinye*, de Weinye (comics); *@tubbynugget* ( de *@joshuadrewthis* e *@jenine.pastores*, comics e animations); *@catanacomics*, de Catana (comics); *@ketnipz*, de Ketnipz; *@catandcatcomics* (de *@soojimoo*, comic book); *@hannahhillam*, de Hannah Hillam (comics); *@nuriatamarit*, de Núria Tamarit (comics and illustrations); *@poorlydrawnlines*, de Reza Farazmand (comics); *@fowlanguagecomics*; *@alattcrap*, de Lau (comics and illustrations); *@librarycomic*, de Chris Hallbeck; *@pbf\_comics*, Perry Bible Fellowship Comics; *@mewtriple*, de Michelle Iam; *@lunarbaboon*, de Lunarbaboon (comics); *@loading.artist*, de Loading Artist comics; *@catscafeomics*, de Matt Tarpley; *@steveogdenart*, de Steve Ogdenart; *@pinks\_and\_roses*, de Marika; *@pebble\_and\_wren*, de Chris Hallbeck; *@jakelikesonions* (comics); *@succulentscomic*, *@tomatowebcomics*, *@croquebd*, de *@kotopopi*(webcomics e webtoons); *@owlturd.comics*; *@one\_in\_jamillion*, de *@maritsapatrinis*; *@owladventuresart*; *@thedeathbulge*, de Dan Martin; *@ourrrocomcomics*.

<sup>16</sup> “os sites de *crowdfunding* disponíveis no Brasil: [Apoia se (<https://apoia.se>)], Catarse (<http://catarse.me/pt>), Vaquinha ([www.vaquinha.com.br](http://www.vaquinha.com.br)), Queremos ([www.queremos.com.br](http://www.queremos.com.br)), Playbook (<http://www.playbook.com.br/>), Eu Patrocino (<http://www.eupatrocino.com.br/>), Kolmea (<http://www.kolmea.me/>), Benfeitoria (<http://benfeitoria.com/>), Kickante (<http://www.kickante.com.br/>). Esses

Desse modo, apesar das dificuldades, os quadrinistas estão presentes entre a produção de literatura digital, mas enfrentam o mesmo empasse de autores de outras formas narrativas. Segundo Cristiane Costa (2011, p. 1-20), “[p]oucos autores brasileiros estão mapeados nessas bibliotecas ou antologias de obras digitais”.

Além disso, a autora (2011, p. 1-20) define literatura digital segundo o site da ELO, bem como descreve algumas obras digitais brasileiras no âmbito da literatura infantil e juvenil que constituem *enhanced books*, livros-jogos, hipernovelas, webnovelas, blognovelas e wikinovelas, as quais podem incluir uso de tecnologias como: “Flash”, “Processing”, “C++”; “categorias emergentes de *e-lit*, como *mash-ups*, geolocalização, *codework*, assim como outras mais tradicionais, como hipertexto e multimídia”. Entre tais os *enhanced books*, que ela traduz como “livro turbinado”, ou seja, “livros enriquecidos com recursos multimídia e interativos criados para explorar todo o potencial dos tablets”.

Neste momento, acrescentam-se além dos tablets, os smartphones, como no caso do romance gráfico interativo *Shifter*, que pode ser um exemplo de “*enhanced book*”, pois além das possibilidades em meio digital no aplicativo, a versão impressa em papel possibilita o uso de tecnologia para gerar efeitos visuais durante a leitura.

Nesse sentido, Costa (2011, p. 13) ao descrever narrativas em meio digital que deixam “o suporte em papel”, prevê que “as tecnologias de leitura e estratégias narrativas mudam”, assim como as “[f]erramentas podem ter diferentes usos que não os literários”. No entanto, nesse espaço digital, o livro enquanto e-book ou *enhanced book*, pode ser redefinido de acordo com o que Giselle Beiguelman (2003, p. 13) propõe, um “complexo digital multimídia”.

Costa (2011, p.13) ainda afirma que para desenvolver tais livros ou ainda livro-aplicativo (*book app*) é necessário um “investimento financeiro considerável”, uma equipe que inclua “designers e programadores especializados, o que não raro requer uma editora com forte potencial comercial por trás”.

A zona de fricção entre o impresso e o digital, o *on-line* e o *off-line* oferece perspectivas bastante interessantes para autores contemporâneos que buscam novas formas de expressão narrativa. No Brasil, ainda existem poucos projetos híbridos, provavelmente por causa do seu custo de desenvolvimento e pequeno apelo comercial. (COSTA, 2011, p. 16-17).

Porém, pode-se dizer que as HQs brasileiras, assim como em outras partes do mundo, refletem as influências do meio digital e buscam a própria originalidade com as ferramentas

---

sites se diferenciam pelos critérios de curadoria e pelas taxas cobradas. Internacionalmente, o destaque fica por conta do Kickstarter (<https://www.kickstarter.com/>)” (CARDOSO, DOMINGOS, 2015, p. 12)

tecnológicas acessíveis. Retomam-se, então, a título de exemplo, artistas brasileiros presentes na rede social instagram (bookstagram), que a utilizam para divulgar e comercializar e-books, com a possibilidade da versão impressa <sup>17</sup>

Outros quadrinistas independentes que publicam histórias em quadrinhos seriadas, curtas, originais, adaptações e traduções, romances gráficos, os quais são comercializados em formato impresso ou em e-book <sup>18</sup>: *9 Horas*, *A Ameaça do Barão Macaco*, *Astromini*, *Mayara & Annabelle*, *O Rei Amarelo*, *Moschitto*, *São Paulo dos Mortos*, *Carnaval de Meus Demônios*, e *Feliz Aniversário*, que disponibiliza o download gratuito da versão digital.

Entre *webtoons* criados por brasileiros, pode-se citar *Classic Shit*, da T.S. Carmo, que, com humor, conta o cotidiano da personagem, uma menina, e que é inspirada na vida da artista. Outros quadrinistas publicam coletâneas de tirinhas, como: *Crônicas de Elvira*, de João Paulo Silva, apresenta uma história ambientada na idade média e descreve as aventuras da personagem Elvira com humor; *O quarto rosa*, de Monica Velozo, segue temática do universo feminino; *Quarantine - life in times of COVID*, de Fernando Duarte, cartunista que publica o período de quarentena que viveu; *Tales of a Frozen Empire*, de João Gabriel Maia, arte em preto e branco, texto em inglês, conta a história de um Império e batalhas. e a *Turma do Manguê*, de Chico Lam, que conta a história, em português, de sete caranguejos, Caranga, Vivi, Uça, Maria-farofa, Goiamum, Sirilo e Babinha.

O Instagram @minadehq, de Gabriela Borges, reúne trechos de quadrinhos, tirinhas de quadrinistas mulheres, trans e não binárias, redireciona para site “Mina de HQ” (<https://minadehq.com.br/>), que possibilita a leitura de algumas obras e assim como todo artista independente a compra das produções.

---

<sup>17</sup>@umsabadoqualquer e @caesegatos\_oficial, de @carlosruas.usq (tirinhas e livro); @dona.anesia (tirinhas e livro); @cartumante, de Cecília Ramos (tirinhas e livro); @rivergo, de Luis Gustavo Aguiar (tirinhas e livro); @capirotoinho, de @guilherme.infante (tirinhas e livro); @angulodevista, de Rafa (tirinhas e livro); @batatinhafantasma; @tirinhasdorex; @namiradalena, de @lucianofreitaslu (tirinhas e livro); @guilhermehandeira, cartunista e ilustrador (tirinhas e livro); @turmadocabecaoca, de Christie Queiroz (tirinhas e livro, ganhou o Prêmio Ângelo Agostini de Mestre do Quadrinho Nacional); @rafaelkoff, ilustrações e histórias em quadrinhos; @blueosgatos, de Paulo Kielwagen (tirinhas e livro); @sushicomix, de Daniel Cramer (tirinhas e livro); @piradoseloucos, de Marco F. Crusso (tirinhas e livro); @rafaelmarcal, (tirinhas, ilustrações e livro); @quadrinhosacidos e @SofiaeOtto, de Pedro Leite (tirinhas, quadrinhos, livros infantis); @desventuras\_de\_otts, (tirinhas); @devaneioshq, de Yorhán Araújo (tirinhas, animações, livro).

<sup>18</sup> *9 Horas*, Magenta King ([magentaking.iluria.com](http://magentaking.iluria.com)); *A Ameaça do Barão Macaco*, Hector Lima, Milton Sobreiro e Felipe Sobreiro (<http://ficticia.org/produto/a-ameaca-do-barao-mac>); *Astromini*, Vencys Lao e Welton Santos (<http://www.polvorosabooks.com.br/book/astromini/>); *Mayara & Annabelle*, Pablo Casado e Talles Rodrigues (<http://www.ficticia.org/>); *O Rei Amarelo*, Pedro Pedrada, et.al (<http://editoradraco.com/>); *Moschitto*, de Claudia Senlle e George Schall (<http://www.ficticia.org/>); *São Paulo dos Mortos*, Daniel Esteves, et.al. (<http://zapataedicoes.com.br/>); *Carnaval de Meus Demônios*, Guilherme Petreca (<http://www.balaoeditorial.com.br/>); *Feliz Aniversário*, Brão Barbosa, ([tp://braobarbosa.com/felizaniversario/](http://braobarbosa.com/felizaniversario/))

Outro exemplo é o site *Ultimato do Bacon* (<https://ultimatodobacon.com/>), o qual também é um portal e editora, “composto de apaixonados por quadrinhos, filmes e cultura pop em geral”, divulga HQs por meio de reviews de leitura “*mainstream* (DC e Marvel) ao mesmo tempo em que tem contato com quadrinhos nacionais, de terror, de faroeste” e produções originais, bem como redireciona para a aquisição das produções e leitura, estão também no Instagram @ultimatodobacon.

Outros artistas brasileiros que passaram das publicações impressas para atingir também o mercado digital são: Jean Galvão, cartunista da Folha de São Paulo, que está nas redes sociais incluindo o Instagram @jeangalvão, no qual há posts de cartoons, trechos de livros do cartunista e redireciona para “loja virtual Jean Galvão” para aquisição de livros de cartoons e outros produtos; Adão Iturrusgarai, também cartunista da Folha de São Paulo, utiliza o instagram @adãoiturrusgarai e outras redes para divulgar as criações; e Laerte, que no instagram @laertegenial faz posts das tirinhas e outras produções e no site “Laerte.art” ([www.laerte.art.br](http://www.laerte.art.br)) disponibiliza a produção digitalizada do artista desde os anos 1970, como também a aquisição de livros e produtos do artista.

Outras histórias em quadrinhos, bem populares no Brasil, que estão disponíveis em meio digital, são as da Turma da Mônica, do Mauricio de Souza Produções, no site oficial <https://turmadamonica.uol.com.br/>, o qual inclui HQs em português, espanhol e inglês; estão também nas redes sociais (@turmadamonica).

Além disso, Mauricio de Souza Produções apresenta os novos artistas responsáveis pelas histórias nos tempos atuais como Vitor Cafaggi responsáveis pelos quadrinhos Laços da Turma da Mônica e Gustavo Borges (@gustavoborgesart) que faz uma releitura do Cebolinha. Além do projeto com o selo Graphic MSP que teve início em 2009 e devido ao sucesso será continuo a partir de 2022 como histórias fechadas dos personagens conhecidos, criadas por artistas brasileiros e voltadas para o público adulto que cresceu lendo a Turma da Mônica.

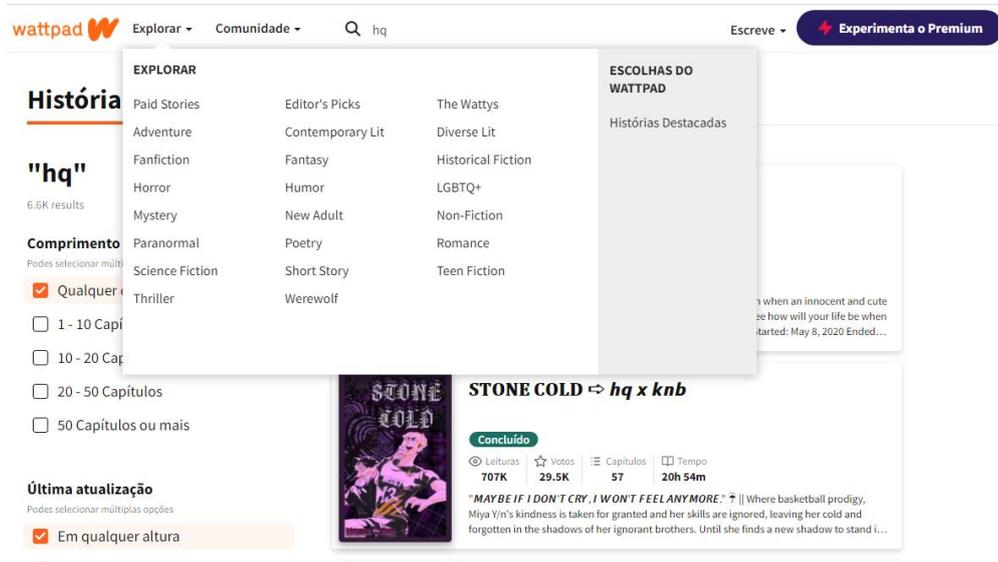
Acrescenta-se à exemplificação das narrativas gráficas a digitalização de *As Aventuras de Nhô-Quim e Zé Caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883*, de Angelo Agostini, lançado pelo Senado brasileiro no ano de 2002. A edição apresenta as séries de quadrinhos de Angelo Agostini e um prefácio com explicação sobre a vida e produção do autor. O Livro está disponível como e-book em pdf para download gratuito no site do Senado Federal do Brasil.

Além desses, sites e plataformas convidam os leitores a contribuir e criar HQs e outras formas em meio digital, entre tais o *Whattpad* (<https://www.wattpad.com/>) que disponibiliza diferentes obras em muitos idiomas, entre eles o português.

Segundo informações disponíveis no próprio site, o *Wattpad* é uma ferramenta que pode ser utilizada para leitura, escrita e por professores. A plataforma foi criada em Toronto, no Canadá, em 2006, atingiu escala internacional em 2014, conta com cerca de 35 milhões de usuários e 75 milhões de histórias publicadas. O *Wattpad* está disponível para desktop, tablets e smartphones com versão gratuita e paga. Ao pesquisar na plataforma, as *fanfics* são mais populares. Também, é possível, favoritar a obra predileta, com diferentes temas, o que inclui as narrativas gráficas (Hqs/*Comics*).

Essa plataforma, *Wattpad*, como ressalta Astrini Putri (2019, p. 306-309), envolve questões de aprendizagem, por exemplo, “desenvolver uma novela gráfica digital como meio de aprendizagem é uma forma de inovação na história da aprendizagem”, além disso, o *wattpad* é uma ferramenta de estimulação da leitura pelo prazer, como forma de entretenimento.

**Figura 11. Plataforma *Wattpad*, exemplo de escolha de HQ para leitura: *Stone Cold*.**



Fonte: Wattpad. <https://www.wattpad.com/>

Cardoso e Domingos (2015, p. 14-15) acrescentam que, como as obras pictóricas vendidas para impressão sobre demanda (*on demand*) e os museus com as visitas virtuais, as *webcomics* exploram o meio digital para a produção voltada ao consumo e em diálogo com o leitor. Os autores, ainda sobre a *webcomic*, afirmam que essa se torna transmidiática uma vez que personagens e mitologia se apresentam em “outros produtos midiáticos, como o cinema, a publicidade e mesmo a literatura, caso, por exemplo, do universo Marvel”.

Outro ponto que os autores inferem é com relação a essa transmidialidade que direciona leitores, expande *fandom*, amplia o campo de interpretação e “torna esse extenso universo de histórias apto às interferências dos leitores, que replicam os textos através de comentários e recriações”. Neste sentido, pode-se dizer que é o que ocorre, por exemplo, na plataforma *Wattpad*.

Os romances gráficos e romances gráficos interativos em meio digital são exemplificados de forma geral, até este ponto, com o objetivo de destacar a forma narrativa da HQ, e em específico, do romance gráfico interativo/*interactive graphic novel*, que será discutido no Capítulo 3, com as obras *Dark London* e *Shifter*.

Os romances gráficos interativos abrangem diferentes campos, sendo multidisciplinares; estão em constante processo de mudança; bem como apresentam limites fronteiraços fluidos; e resultam da combinação do texto com outros signos, o qual permite o perceber como um texto que é um agrupamento de outros textos, ou seja, uma hipertextualidade.

Assim, de acordo com Santaella (2012, p. 236), na literatura digital e multimídia, a relação entre a textualidade visual e a verbal, ressalta a “hipertextualidade” que “é traço constitutivo da lógica metagráfica da literatura digital”, em que o texto pode se combinar a outros signos em “hiper ambientes” o que deixa a linearidade em segundo plano e resulta em “uma pluralidade de gêneros [formas], muito embora as fronteiras entre eles sejam sempre fluida”.

Santaella (2012, p. 236) ainda acrescenta que a “hiperficção, por sua vez, permite-nos rearticular os conceitos de dialogismo (Bakhtin) e de intertextualidade (Kristeva), pois na internet, o hipertexto amplia e torna visível a percepção dos textos enquanto conjunto de outros textos”, assim como, “todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto”.

Sandra M. S. Cavalcante (2009, p. 7), define a intertextualidade como “um fenômeno recursivo na linguagem humana”, em que em um “texto alvo” é possível identificar “características de um texto fonte ou de uma rede de significados reconhecida, ou seja, previamente estabelecida e compartilhada (...) em diferentes formas de expressão da linguagem verbal e não verbal”.

José Luiz Fiorin (2006, p. 191, 192), apresenta a intertextualidade como o dialogismo entre discursos, como a história é interior ao discurso, é preciso situar o enunciado no diálogo com outros enunciados e apreender os confrontos sêmicos que geram os sentidos.

Manuel Diamantino Tojal (2020, p. 64-83) ao se referir à literatura hipertextual, diz que essa “implica a existência de vários planos contendo informações relacionadas entre si por meio de links associativos, os quais permitem a composição de novas estruturas narrativas ou teias”.

Associado ao hipertexto, a intertextualidade, multidisciplinariedade e intermedialidade também podem ser aplicadas às narrativas gráficas tanto em meio analógico como digital. Clüver (1997, p.54), nos estudos interartes, afirma que “a maior parte da criação artística do nosso tempo” está “voltada para produzir textos que combinam e fundem diferentes meios e sistemas de signos”, o que envolve a intertextualidade e intermedialidade.

Além disso, há o aspecto interativo que faz empréstimo de elementos lúdicos dos jogos/games, de forma que as narrativas digitais e os games, segundo Hayles (2007), encontram-se em situação fronteiriça, ou retomando Mathew (2020) ao citar o filósofo Wittgenstein (1958, p. 71), uma fronteira borrada.

Dessa forma, a ficção digital e interativa alterna os elementos narrativos e de games, fazendo uso de diferentes signos e linguagens como visual, gráfico, animação, bem como modificando elementos literários tradicionais. Assim, os romances gráficos interativos estão inclusos nessa ficção híbrida, multidisciplinar, intertextual, que em meio digital destaca-se como hipertextual e muitas vezes também interativa, assim como, dialoga com a história em quadrinhos tradicional e elementos da narrativa literária, tanto clássica quanto pop, além de, também, apresentar recursos tecnológicos presentes nos jogos eletrônicos/games.

Cardoso e Domingos (2015) sobre a tecnologia digital na HQ afirmam:

Enquanto os agentes da literatura parecem mais resistentes às mudanças nas tecnologias de leitura – tanto escritores, quanto editoras e público leitor –, os produtores de HQs e graphic novels vêm adotando esses novos recursos e garantindo espaço no universo da leitura ao renovar seu público leitor, cada vez mais adepto dos gadgets digitais. À medida que a população vem adotando a tecnologia digital para as mais diversas atividades da vida, é natural que essas práticas passem a ser transferidas para outros setores. É já muito evidente a aplicabilidade dos recursos digitais no mercado cultural, desde na área de equipamentos de produção e edição até nos setores de publicidade e vendas. (CARDOSO, DOMINGOS, 2015, p. 14).

Os autores (2015, p. 15, 16) acrescentam que a tecnologia ressaltou a natureza hipermediática dos quadrinhos, de forma que “[f]oi no ambiente da internet conectada que as HQs tiveram liberdade para desenvolver novas ideias utilizando diversas linguagens, numa comunicação híbrida com outros meios como o vídeo, o áudio, a animação, entre outros”. Eles enfatizam que a HQ proporciona “a melhor forma possível de hiperleitura”, a qual é um caminho hipermediático que também será trilhado pelo livro e pela literatura.

No que se refere à hiperleitura Cardoso e Domingos (2015, p. 6) inferem que “o leitor mudou com o ambiente conectado da internet” e apresentam o conceito de Santaella (2011, p.33) sobre o “leitor imersivo”, esse leitor surge no ambiente digital, em espaços virtuais, é um leitor “implodido cuja subjetividade se mescla na hipersubjetividade de infinitos textos num grande caleidoscópio tridimensional onde cada novo nó e nexos pode conter uma outra grande rede numa outra dimensão”.

Os autores (2015, p. 6) acrescentam a essa ideia, que no ciberespaço o leitor entra em contato com uma linguagem que utiliza recursos visuais, áudio, vídeo, imagem, de forma que a hipermídia enquanto suporte digital conecta-se a linguagem. Dessa forma, a hipermídia “é a convergência entre mídias, artes, gêneros, linguagens, textos e usuários no ciberespaço”, o que resulta na hiperleitura, em que o leitor assume posição imersiva.

Embora o processo de leitura de um livro impresso e um livro ou HQ em meio digital seja parecido, para Cardoso e Domingos (2015, p. 7) a leitura sem recursos digitais da internet está presa a recursos imaginativos derivados do texto, enquanto a leitura conectada à internet torna-se uma hiperleitura, o texto torna-se um hipertexto com recursos que permitem a pesquisa em todo ciberespaço, como acesso a mapas, fatos e curiosidades sobre o livro, autor, particularidades históricas. Assim, as formas hipertextuais possibilitam leitura de arquivos pessoais ou coletivos, de narrativas verbais, imagéticas, sonoras, audiovisuais, ou de todas essas juntas. O hipertexto apresenta, então, hibridismo de linguagem que possui uma representação “não linear, não hierárquica e associativa”.

Portanto, a HQ encontra ainda mais possibilidades no ciberespaço a partir da hiperleitura e do hipertexto, o que pode ser ilustrado pelo romance gráfico interativo, em específico *Dark London* e *Shifter*.

### **2.3. REALIDADE DE LEITURA DA HQ NO BRASIL**

As crônicas (esquetes literários), de Charles Dickens, publicadas em *Sketches By Boz*, foram adaptadas como romance gráfico interativo e veiculadas no aplicativo (*book app*) *Dark London*. Essa adaptação resultou em outra obra distinta, de forma que se questiona: O que é um romance gráfico interativo? Como exemplificá-lo? E ainda, há em língua portuguesa obras similares?

Em uma tentativa de responder a esses questionamentos, o Capítulo 1 revisita narrativas literárias, em especial, as publicadas nos jornais, como o romance e a crônica, que

influenciaram a construção narrativa da história em quadrinhos, o que inclui o romance gráfico e o romance gráfico interativo. O Capítulo 2, então, tem como foco a história em quadrinhos impressa e em meio digital, com o objetivo de definir o romance gráfico interativo como uma forma de história em quadrinhos, por sua vez de narrativa gráfica, e que se apresenta como uma forma híbrida, multidisciplinar, intertextual, hipertextual e muitas vezes também interativa e em diálogo com outras artes.

Outra questão pontual sobre o estudo do romance gráfico interativo é a relevância. Uma vez que essa forma é exemplificada, quais seriam os leitores desse tipo de texto pensando no contexto de leitura do Brasil? Durante as leituras exigidas para esse estudo, observa-se que a produção de história em quadrinhos no Brasil é significativa. Segundo artigo publicado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), “História em Quadrinhos – Trajetória e importância a partir de pesquisas científicas”, de 2022, a história em quadrinhos “saltou do quinto para o segundo lugar em consumo no ano de 2020, em plena pandemia, ficando atrás apenas dos romances”. O artigo ainda pontua que o aumento do comércio de quadrinhos foi verificado pela empresa alemã de estudos de mercado, Growth for Knowledge (GfK).

Neste ponto, pode-se afirmar que o Brasil apresenta alto índice de analfabetismo funcional, falta de incentivo à criação do hábito de leitura, problemas econômicos, sociais e particularidades culturais que dificultam o acesso e consumo de livros em meio impresso ou digital, fatos esses, presentes no senso comum daqueles interessados em leitura. Porém, um fator com maior problemática é o desenvolvimento de pesquisa sobre o público leitor no Brasil, em especial, os leitores de HQ em meio impresso ou digital.

Por exemplo, o site da *Comichron*, voltado para pesquisa de circulação e criado por John Jackson Miller, apresenta os dados de vendas/ consumo de HQ nos EUA, França (GfK) e Coreia (*Webtoon*).

Figura 12. Vendas de HQ impressa e digital nos EUA em 2020 (1,28 B de dólares).



Fonte: Comichron. <https://www.comichron.com/yearlycomicssales/industrywide/2020-industrywide.html>

Figura 13. Vendas de HQ/bandé dessinée na França em 2019 (48M de Euros) e consumo por formas de HQ (mangá, bande dessinée).

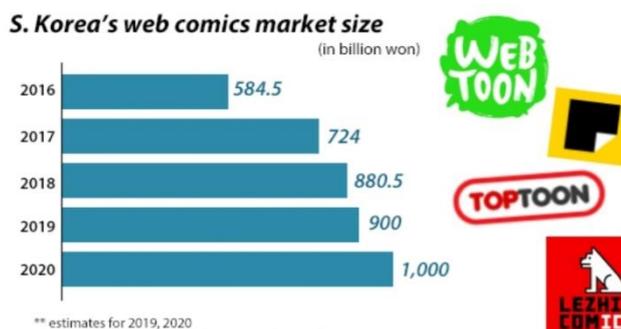


Le marché de la BD en forte h...  
livreshebdo.fr

## Le TOP 20 des ventes BD en 2019

Fonte: Livreshebdo.fr e Top 20 des ventes BD, GfK.

**Figura 14. Consumo de *Webtoons* na Coreia do Sul, 2020 (1,000 B de Won/ aproximadamente 694 M de dólares).**



**Fonte:** Webtoon. <https://www.webtoons.com/en/>

Quanto ao Brasil, as pesquisas feitas pela GfK em 2020 indicam que o país ainda tem indicadores de leitura baixos comparados ao resto do mundo, 30% da população tem o hábito da leitura. As pesquisas realizadas pela Câmara Brasileira do Livro (CBL) (2020) e o Instituto Pró-Livro (2020, p.7) indicam que há muito a melhorar, José Angelo Xavier (2020, p.7), Presidente do Instituto Pró-livro, afirma “É urgente melhorar esse ‘retrato’ – transformar o Brasil em um país de leitores é desafio de toda sociedade brasileira”.

As questões de leitura no Brasil não são o foco deste estudo, mas apresentar a visão geral do público leitor impacta na análise sobre a leitura e produção de HQ, incluindo do romance gráfico interativo.

Assim, segundo a CBL e o Instituto Pró-livro (2020), entre os leitores, 17% preferem o livro digital, a maioria acessa pelo download gratuito (88% dos leitores) e 18% desses leitores pagam pelo download de livros digitais.

**Figura 15. Dados da leitura de livros digitais no Brasil em 2020.**



**Fonte:** Instituto Pró-Livro. 2020

A pesquisa mais recente realizada pelo instituto de pesquisa *Growth for Knowledge* divulgada em 2021 apresentou dados que mostram a HQ em 5º lugar de compra pelos leitores. No entanto, a porcentagem de leitores de HQ, no Brasil, está em torno de 11% conforme pesquisa do Instituto Pró-Livro (2020).

**Figura 16. Dados da leitura e vendas de HQ no Brasil (em 2019, 11% entre os leitores liam HQ, em 2020 HQ em 5ª posição em vendas (63%).)**



Fonte: Instituto Pró-Livro. 2020 e Growth for Knowledge. 2021

Dados específicos e atuais da leitura de HQ impressa ou digital, no Brasil, são raros. Conforme descrito nos parágrafos anteriores, as pesquisas com relação à leitura apresentam dados gerais, como o que 11% do público leitor brasileiro costuma ler HQ. Além disso, segundo a pesquisa GfK, a Hq em 2021 está entre os textos de maior preferência pelo público leitor, atrás da ficção em geral e a literatura estrangeira. Nesse sentido, no Brasil, poucas HQs são auditadas comparadas com a década de 70 e 80 (**figura 17**), em que havia pesquisa sobre a venda/consumo de HQ realizada pelo Instituto Verificador de Circulação (IVC). No ano de 2015, a Revista eletrônica *O Grito!*, na seção “Papo de quadrinho”, artigo “Quem é o Leitor brasileiro de quadrinhos?” divulga uma pesquisa feita na internet que identifica o leitor médio de quadrinhos como do sexo masculino, faixa etária entre 25 e 39 anos, residente na região Sudeste, com graduação em nível superior, tendo renda familiar mensal entre 2 e 5 salários mínimos e, em geral, mora com a família. Ainda, assim, segundo o artigo da revista *O Grito!*, as HQs representam menos de 10% do que esse leitor consome em 2015. Embora, o público leitor de quadrinhos, em pesquisa mais recente realizada pelo Instituto Pró-Livre (2019 e 2020), tenha aumentado para 11%, quanto aos quadrinhos digitais, como conclui o artigo da revista *O Grito!*, esses “não caíram no gosto do leitor brasileiro” e representa também menos de 10% entre os leitores de HQ, dado específico que outras pesquisas não apresentam.

**Figura 17. Principais HQs em circulação no Brasil em 1975.**

PRINCIPAIS REVISTAS BRASILEIRAS – CIRCULAÇÃO				Vendas 2014*	Tragets 2º sem/2015**	Vendas 2º sem/2015**
Fonte: Instituto Verificador de Circulação – 1º trimestre de 1975						
Publicação	Sede	Periodicidade	Méda da Circulação Líquida Paga			
ToPatinhas	São Paulo-SP	Mensal	469 210	N/D	28 000	9 000
Mickey	São Paulo-SP	Mensal	415 414	N/D	20 000	N/D
Almanaque W. Disney	São Paulo-SP	Mensal	345 515	N/D	18 000	N/D
Capricho	São Paulo-SP	Quincenal	283 111	N/D	16 000	N/D
Pato Donald	São Paulo-SP	Quincenal	233 749	N/D	15 000	8 000
Zé Caroca	São Paulo-SP	Quincenal	228 926	N/D	14 000	N/D
Mônica	São Paulo-SP	Mensal	225 866	N/D	14 000	N/D
Claudia	São Paulo-SP	Mensal	206 233	N/D	12 000	N/D
Cebolinha	São Paulo-SP	Mensal	196 862	N/D	12 000	N/D
Contigo	São Paulo-SP	Quincenal	195 852	N/D	12 000	N/D
Sétimo Céu	Rio de Janeiro-RJ	Mensal	185 994	N/D	12 000	N/D
Manchete	Rio de Janeiro-RJ	Semanal	171 429*	N/D	25 000	N/D
Família Cristã	São Paulo-SP	Mensal	160 499*	125 994	215 000	N/D
Ele Ela	Rio de Janeiro-RJ	Mensal	157 337	124 965	168 000	N/D
Destiê	Rio de Janeiro-RJ	Mensal	156 470	113 164	166 000	N/D
Manequim	São Paulo-SP	Mensal	151 325	114 369	161 000	N/D
Veja	São Paulo-SP	Semanal	151 206	108 055	161 000	N/D
Figurino Moderno	Rio de Janeiro-RJ	Mensal	143 364	N/D	130 000	N/D
Caricac	São Paulo-SP	Mensal	141 882	N/D	122 000	N/D
Nova	São Paulo-SP	Mensal	138 249	N/D	119 000	N/D
Pop	São Paulo-SP	Mensal	134 518	N/D	117 000	N/D
Placar	São Paulo-SP	Semanal	133 251	N/D	113 000	N/D
Quatro Rodas	São Paulo-SP	Mensal	130 405	N/D	104 000	N/D
Flintstones	São Paulo-SP	Mensal	125 623*	N/D	84 000	N/D
Realidade	São Paulo-SP	Mensal	125 136	N/D	67 000	N/D
País & Filhos	Rio de Janeiro-RJ	Mensal	120 771	N/D	64 000	N/D
Diversões Juvenis	Rio de Janeiro-RJ	Mensal	119 378	N/D	64 000	N/D
Luluzinha	São Paulo-SP	Mensal	115 279	N/D	36 000	N/D
Visão	São Paulo-SP	Quincenal	110 567	N/D	31 000	N/D
Supernovelas Capricho	São Paulo-SP	Mensal	108 233	N/D	29 000	N/D
Brasinha	Rio de Janeiro-RJ	Mensal	106 486*	N/D	25 000	N/D
Iusko	São Paulo-SP	Mensal	105 961	N/D	24 000	N/D
Amiga	Rio de Janeiro-RJ	Semanal	102 152	41 117	23 000	N/D
Gasparzinho	Rio de Janeiro-RJ	Mensal	101 386	40 461	22 000	N/D
Grande Hotel	Rio de Janeiro-RJ	Semanal	85 759	40 403	22 000	N/D
Status	São Paulo-SP	Mensal	69 002*	40 114	22 000	N/D
Planeta	São Paulo-SP	Mensal	44 434*	32 324	22 000	N/D

BATMAN	N/D	28 000	9 000
LIGA DA JUSTIÇA	N/D	20 000	N/D
LANTERNA VERDE	N/D	18 000	N/D
A SOMBRA DO BATMAN	N/D	16 000	N/D
SUPERMAN	N/D	15 000	8 000
MAD	N/D	14 000	N/D
UNIVERSO MARVEL	N/D	14 000	N/D
CONSTANTINE	N/D	12 000	N/D
UNIVERSO DC	N/D	12 000	N/D
HOMEM-ARANHA SUPERIOR	N/D	25 000	N/D
X-MEN	N/D	23 000	N/D
HOMEM-ARANHA (NOVA MARVEL)	N/D	21 000	N/D
OS VINGADORES (NOVA MARVEL)	N/D	21 000	N/D
GUARDIÕES DA GALÁXIA	N/D	20 000	N/D
WOLVERINE	N/D	20 000	N/D
X-MEN EXTRA	N/D	17 000	N/D
VINGADORES: OS MAIORES HERÓIS...	N/D	16 000	N/D
UNIVERSO MARVEL	N/D	14 000	N/D
AVANTE, VINGADORES! (2ª SÉRIE)	N/D	12 000	N/D
TURMA DA MÔNICA JOVEM	N/D	223 000	N/D
MÔNICA	125 994	215 000	N/D
CEBOLINHA	124 965	168 000	N/D
MAGALI	113 164	166 000	N/D
CASCÃO	114 369	161 000	N/D
CHICO BENTO	108 055	161 000	N/D
ALMANAQUE DA MÔNICA	N/D	130 000	N/D
ALMANAQUE DA MAGALI	N/D	122 000	N/D
ALMANAQUE DO CASCÃO	N/D	119 000	N/D
ALMANAQUE DO CHICO BENTO	N/D	117 000	N/D
ALMANAQUE DO CEBOLINHA	N/D	113 000	N/D
TURMA DA MÔNICA	N/D	104 000	N/D
MÔNICA ESPECIAL DE NATAL	N/D	84 000	N/D
GRANDE ALMANAQUE DE FÉRIAS	N/D	67 000	N/D
ALMANAQUE TEMÁTICO	N/D	64 000	N/D
GRANDE ALMANAQUE	N/D	64 000	N/D
CLÁSSICOS DO CINEMA	N/D	36 000	N/D
COLEÇÃO HISTÓRICA	N/D	31 000	N/D
ALMANAQUE TURMA DA TINA	N/D	29 000	N/D
ALMANAQUE TURMA DO PENADINHO	N/D	25 000	N/D
ALMANAQUE DO LOUCO	N/D	24 000	N/D
NEYMAR JR	N/D	23 000	N/D
SAIBA MAIS	N/D	22 000	N/D
PATO DONALD	41 117	N/D	N/D
ZÉ CAROÇA	40 461	N/D	N/D
MICKEY	40 403	N/D	N/D
TIO PATINHAS	40 114	N/D	N/D
PRINCESAS DISNEY	32 324	N/D	N/D

\* Fonte: dados do IVC divulgados pelo meio de mensagem. Méda do ano de 2014. Tragets não informados.  
\*\* Fonte: meio de mensagem, Perfil de Méda (período estendido com base nos %dos testados e então em circulação).  
N/D: dados não divulgados.

Fonte: Almanaque Abril, 1976.

As informações dos dados gerais disponíveis sobre a leitura e consumo de HQ no Brasil, soma-se ao fato que durante esta pesquisa não foram encontradas obras similares ao romance gráfico interativo em língua portuguesa. Assim, a produção desta forma de HQ está disponível, em geral, na língua inglesa. No Brasil, segundo dados da British Council 5% da população fala inglês e 1% possui fluência no idioma. Retoma-se, então, a questão: Quem produz e lê romance gráfico interativo no Brasil? Por que desenvolver uma pesquisa sobre essa forma de HQ?

Acredita-se que a não produção do romance gráfico interativo no Brasil não está vinculada ao desinteresse ou falta de capacidade, antes a aspectos relacionados ao custo de produção e comercialização. Como citado no tópico anterior e enfatizado por Costa (2011, p.13), para desenvolver livros ou ainda livro-aplicativo (*book app*), é necessário um “investimento financeiro considerável”, como é o caso da produção de um romance gráfico interativo, além de uma equipe com profissionais que possuam conhecimento profundo de tecnologia e softwares, incluindo designers e programadores especializados, bem como forte incentivo comercial. Ziegfeld (1989) também pontua a produção lenta e cara que envolve publicações digitais por exigir, além da figura do escritor, uma equipe de tecnologia entre programadores, ilustradores e designers. Outro ponto é que, no Brasil, a produção de HQ em meio digital é desenvolvida, em geral, de forma isolada, os quadrinistas publicam as obras de forma independente, com financiamento próprio, divulgação em massa em meio tecnológico, em especial nas redes sociais e utilização de ferramentas de financiamento coletivo.

Desse modo, desenvolver um estudo sobre o romance gráfico interativo envolve trazer uma discussão inicial sobre essa forma de HQ que pode se popularizar ou não entre os leitores brasileiros. Acrescenta-se que outros estudos podem ser desenvolvidos com o foco, por exemplo, no diálogo entre HQ e o cinema, HQ e os jogos/games, a produção de HQ por mulheres, a recepção de leitura do romance gráfico interativo, entre outros. Além do fato de que a pesquisa deve mediar o conhecimento, instigando a criticidade, criatividade, cidadania e inovação, como a proficiência no uso da tecnologia. As novas tecnologias e mídias redefinem os paradigmas das formas de criação, leitura e comunicação.

Assim, nesse processo de comunicação entre as artes, analisar as particularidades do romance gráfico interativo enquanto nova forma de HQ, como a discussão sobre texto e imagem, assim como a influência de elementos literários a nível narratológico, contribui para produção de conhecimento e inovação tecnológica na produção tanto da arte dos quadrinhos.

### **CAPÍTULO 3. O ROMANCE GRÁFICO INTERATIVO**

Os capítulos anteriores apresentaram uma visão geral da história em quadrinhos tanto em meio impresso, quanto em meio digital. Destacam-se, então, como uma forma de HQ, os romances gráficos interativos, os quais podem se apresentar como narrativas longas; narrativas curtas; ou seriadas; além de ser uma ficção híbrida, multidisciplinar, intertextual, hipertextual, com ou sem interatividade.

Petr Vurm (2014, p. 158) afirma que dos quadrinhos aos romances gráficos, os textos sofrem influências antigas, universais e se constituem como criações híbridas que misturam imagem e texto. Acrescenta que uma nova geração de narrativas gráficas surge devido à existência de computadores, o advento da internet e cita: webstrips, quadrinhos animados, webcomics e ainda formas mais sofisticadas, como o romance gráfico interativo, o qual exige um alto nível de cooperação entre criadores, bem como de tecnologia.

Primeiro, apresenta-se uma visão geral da ficção interativa e como o romance gráfico interativo contém elementos dessa ficção e também literários. Os apontamentos de Richard Ziegfeld (1989, p. 341-360), nos anos 1980, sobre ficção interativa, preveem um período em que não se imaginava o progresso tecnológico de anos futuros. Para o autor, a ficção interativa seria uma forma de literatura entregue por meio de softwares em vez de livros impressos.

O autor (1989, p. 341-345), então, salienta que a ficção interativa usa elementos tradicionais presentes em narrativas literárias, como enredo, personagem, tom, tema, narração, estilo, simbolismo, cenário, ritmo, linguagem, e aplica novas tecnologias a esses elementos, os quais se articulam com a imagem. Dessa forma, o romance gráfico interativo foca na palavra, a qual é apresentada visualmente, como em nenhuma outra forma eletrônica, seja filme, TV, vídeo ou jogos, as palavras se tornam visíveis, de forma que para o autor a ficção interativa se torna a primeira forma eletrônica que se relaciona à narratividade literária.

Ziegfeld (1989, p. 345-355), ainda exemplifica como autores podem fazer uso da tecnologia, à medida que se torna cada vez mais sofisticada, em uma obra literária, pois os elementos literários como contexto, enredo, tom, ritmo, tema, personagens, podem ser suscetíveis às ilustrações gráficas com movimento, fluidez, simulação, áudio. Por exemplo, “Faulkner poderia ter fornecido vários mapas geográficos para manter os leitores orientados em sua saga Yoknapatawpha”; “se Melville estivesse escrevendo Moby-Dick hoje, ele poderia incluir gráficos elaborados de aparelhamento/operação de navios”. Outra exemplificação, “as linhas dos desenhos artísticos poderiam “traçar” visualmente” emoções e

entre os escritores satiristas que poderiam incorporar esse tipo de desenho estão Dickens, Swift e Vonnegut. Ou ainda, Isaac Bashevis Singer poderia dar som às personagens aplicando os diferentes sotaques.

Nesse sentido, o autor (1989, p. 355-360) remete à tradição de se ilustrar um texto, desde a antiguidade clássica com versões ilustradas de Virgílio, estendendo-se ao século XVIII e XIX, com Blake, Günter Grass que criam desenhos para complementar as obras literárias, ou até mesmo Dickens que usava as ilustrações como complemento do que escrevia. Dessa ilustração de manuscritos à mão, passa-se a produção de livros ilustrados com a técnica de impressão com madeira e metal. Na contemporaneidade, pode-se dizer que essas técnicas são estendidas à impressão computadorizada, 3D e outras, até formas disponíveis apenas em dispositivos eletrônicos e online por meio da internet.

Um questionamento do autor, que permanece e de certa forma está presente também nos estudos sobre literatura digital, é qual a razão de produzir literatura como software. Esse questionamento pode se estender não apenas para as narrativas literárias, mas também, para as HQs, uma vez que essas obras criadas ou adaptadas como softwares costumam ser associadas aos computadores, aos processadores de texto, aos produtos de softwares e aos jogos.

Outro ponto que Ziegfeld (1989, p. 360-363) acrescenta é que nos últimos trezentos anos de história do gênero e formas, há a ficção científica ou o *nouveau roman* (*new novel*), mas apenas dois candidatos emergem: o romance, que se consolida como forma literária narrativa e o cinema, que se estabelece como arte. Ainda segundo o autor, a raridade com que novos gêneros e formas no âmbito literário aparecem traz à tona a discussão sobre a ficção interativa, e também, o debate sobre como a tecnologia afeta a literatura a ponto de existirem estudos voltados para as formas de literatura digital, bem como reforça o desenvolvimento de artes distintas, como a HQ.

Por fim, Ziegfeld (1989, p. 360-363) pontua, a partir de uma visão presente na década de 80 e 90, que se procurava manter as obras literárias em um lugar superior e como alta cultura; outras produções, que se aproximassem dessa literatura, seriam consideradas não literárias ou literatura inferior. Ele afirma que a ficção interativa tem a literariedade questionada pela associação aos softwares de aventura ou jogos de aventura (games) e a falta de leitores que seriam considerados como “de alta cultura”, além disso, essa ficção apresenta produção lenta e cara, que envolve o escritor e uma equipe de tecnologia entre programadores, ilustradores e designers.

Essas questões apontadas, ainda de acordo com Ziegfeld, nos primórdios dos anos 80 e 90, em que ele defende a literariedade da ficção interativa, indica uma tendência

contemporânea de não emitir valores a uma obra, como maior ou menor, apenas por ser literária ou não, antes considerar as produções de forma distinta, com particularidades únicas, no entanto, cada vez mais híbridas. A literatura, então, não está na posição de arte maior, da qual todas as outras artes descenderiam, antes, se posiciona de forma interconectada, com capacidade de influência mútua, o que cada vez mais é necessário devido às produções em meio digital.

Neste sentido, as reflexões de Ziegfeld (1989), sobre a ficção interativa e literariedade, podem se estender à história em quadrinhos, pois embora se consolide como forma distinta e a 9ª arte, sobretudo pela veiculação nos jornais, apresenta diálogo com outras artes, e nesse estudo o objetivo é o diálogo da HQ com a narratividade literária. Um exemplo, de como o questionamento de Ziegfeld ainda está em voga, ocorreu na polêmica entre os candidatos a vaga na cadeira oito da Academia Brasileira de Letras (ABL), o quadrinista Maurício de Sousa e o jornalista James Akel. Na carta de candidatura à ABL, Maurício de Sousa escreve que “os quadrinhos são literatura pura dos tempos modernos onde o desenho se incorporou para conquistar mais e mais leitores”. James Akel, como resposta a Maurício de Sousa, diz em entrevista que “Gibi não é literatura” e “Histórias em quadrinhos estão no campo do entretenimento” (Revista Veja, 2023, 15/03/23). Essa polêmica, em meio digital gerou repercussão e opiniões diversas.

No entanto, como dito anteriormente, a história em quadrinhos se consolidou como uma arte distinta da arte da literatura, mas que se inter-relaciona com essa em termos narratológicos. Assim, estudiosos como Julia Kristeva (1974), Mikhail Bakhtin (1982), Umberto Eco (1994) e outros contribuíram para a abordagem interartes que combina elementos de diferentes campos da arte. Dessa forma, este estudo procura enfatizar o diálogo entre a história em quadrinhos com a narratividade literária, em meio impresso e em meio digital, no sentido de ampliar as possibilidades criativas e estéticas, rompendo barreiras tradicionais e promovendo uma abordagem mais integrada, sinérgica, interdisciplinar e interartes. Esse diálogo interartes é uma forma de fomentar a inovação e a experimentação das artes, permitindo que diferentes linguagens se cruzem e se influenciem, resultando em obras únicas e originais, como o objeto desta pesquisa, o romance gráfico interativo.

Petr Vurm (2014, p. 158) afirma que a narrativa gráfica em meio digital, como exemplo a forma de HQ digital, o romance gráfico interativo, surge devido à existência de computadores, outros dispositivos eletrônicos e o advento da internet. Essas novas tecnologias e mídias redefinem os paradigmas das formas de criação, leitura e comunicação. Nesse processo de redefinição de comunicação nas artes, a discussão sobre texto e imagem, assim

como de elementos literários a nível narratológico, se faz presente no que se refere ao romance gráfico interativo (interactive graphic novel, interactive comic ou interactive webcomic). Como exemplo, *Dark London* e *Shifter* que são disponibilizados em softwares, ou seja, aplicativos para os sistemas operacionais Android e iOS, veiculados em smartphones e tablets. No caso de *Shifter* ainda é possível obter a versão impressa.

Vurm (2014, p. 160-161) retoma algumas formas de narrativa gráfica até descrever o romance gráfico interativo. Ainda destaca o hibridismo nas narrativas gráficas ao defender que a mistura entre texto e imagem é cada vez mais comum, fácil de criar e resulta em compartilhamento popular via internet. Essa combinação de imagens com um pequeno texto é um fenômeno relativamente recente ou contemporâneo da internet, frequente nas redes sociais, e entre as narrativas gráficas está associado as tiras ou tiras digitais/ web strips, aos cartoons e ao que é denominado de “meme” na internet, ou publicações virais de imagem, vídeo, gifs, etc., como exemplo Vurm cita os memes LolCat.

Também, de acordo com o autor, além do caráter viral, os memes apresentam função conativa e fática, ludicidade, criatividade e refletem o imediatismo nas formas de comunicação. O Brasil é referência mundial na criação de memes e conhecido na internet como vencedor da Primeira e Segunda Guerra Memeal na rede social Twitter. Os memes podem ser exemplos do que o autor aponta como criações que não têm a atenção de estudos literários, mas que fazem parte de um fenômeno que ele define como subcultura da geração digital nativa e junto com as narrativas gráficas, tiras e outras formas, podem ser exemplos dentro de algumas das categorias de literatura pop (Vurm, 2014, p. 160).

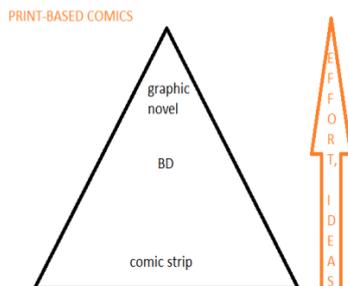
Entre essas outras formas de narrativas gráficas estão as histórias em quadrinhos da web ou webcomics/webtoons. Segundo Vurm esses textos são mais sofisticados, muitas vezes por apresentar temática envolvendo ciência, tecnologia, etc., como exemplo as *webcomics Xkcd*, de Randall Munroe. A partir de então, Vurm apresenta o romance gráfico/graphic novel e o romance gráfico interativo/*interactive graphic novel* como forma mais complexa entre as narrativas gráficas.

Vurm (2014, p. 160) cria uma pirâmide (**figura 18**) para ilustrar o nível de complexidade, esforço criativo e explanação de ideias partindo da tira/comic strip; para a história em quadrinhos (HQ), em português, Comic, em inglês, bande dessinée (BD), em francês; até atingir o topo com o romance gráfico/graphic novel.

Com essa ilustração das narrativas gráficas impressas, Vurm tenta demonstrar que essas criações híbridas, que misturam imagem e texto, são antigas e universais, mas contribuíram para a formação de uma nova geração de narrativas (**figura 19**) que existem

devido aos dispositivos eletrônicos, computador e à internet, as quais são: tiras digitais/*webstrips*, histórias em quadrinhos animadas/*animated comics*, histórias em quadrinhos digitais/*webcomics* e o romance gráfico interativo/*interactive graphic novel*, que se apresenta mais complexo, exigindo uma equipe de criação e uso de alta tecnologia.

**Figura 18. Nível de complexidade, criatividade e explanação de ideias entre as narrativas gráficas impressas: tira, HQ e romance gráfico.**



**Fonte:** VURM, Petr. The Interactive Graphic Novel in the Light of New Technologies and New Media. **TEXT AND TEXT–TEXT AND PICTURE–TEXT AND MUSIC**, International Doctoral Student Conference Szeged, September 19-20th, 2014, p. 160.

**Figura 19. Nível de complexidade, criatividade, explanação de ideias e tecnologia entre narrativas gráficas digitais: meme (exemplos: *LOL cats, batmen, keep calm and carry on,...*), *web strip* (Xkcd), *webcomics* e *interactive graphic novel*.**



**Fonte:** VURM, Petr. The Interactive Graphic Novel in the Light of New Technologies and New Media. **TEXT AND TEXT–TEXT AND PICTURE–TEXT AND MUSIC**, International Doctoral Student Conference Szeged, September 19-20th, 2014, p. 160.

Dessa forma, Vurm (2014, p. 160) apresenta uma comparação entre as narrativas gráficas em meio analógico, das tiras ao romance gráfico com as narrativas gráficas digitais, partindo dos memes e web strips para as webcomics e o romance gráfico interativo.

O autor (2014, p.162) destaca o romance gráfico e o romance gráfico interativo como narrativas com maior nível de complexidade e ambição narrativa. Nesta pesquisa , o enfoque está nas características próprias do romance gráfico interativo enquanto forma

de HQ e narrativa gráfica, bem como no diálogo que apresenta com outras artes.

Primeiro, o autor (2014, p. 160, 161) apresenta a tirinha/*web strip* como combinação mais simples entre texto e imagem, a qual está onipresente na mídia moderna e é reproduzida com facilidade. Além disso, a sequência de desenhos dispostos em painéis inter-relacionados exibem um esboço humorístico ou forma de narrativa, em geral, dividido em três painéis, com temáticas variadas. Com relação à interatividade, plataformas permitem que o usuário/leitor/escritor crie a própria *web strip*.

Em sequência, Vurm (2014, p. 162) pontua que as narrativas gráficas digitais, seja *web strips* ou *webcomics*, refletem a cultura popular representada nas redes sociais e acompanham também tendências das histórias em quadrinhos tradicionais, bem como temáticas de séries de tv, paródias de personalidades e acontecimentos contemporâneos. Para exemplificar, cita *Red Meat* como um dos clássicos entre *webcomics*.

O autor (2014, p. 163) finaliza, discorrendo sobre o romance gráfico em comparação ao romance gráfico interativo. Ele retoma algumas questões que foram pontuadas no capítulo anterior, e concorda que a nomenclatura, romance gráfico, conferiu seriedade e procurou desvincular a imagem de textos voltados para o público infanto-juvenil, bem como pretende diferenciá-lo da história em quadrinhos tradicional.

Vurm (2014, p. 163) inclui o fato que o romance gráfico, de forma histórica, se destaca como uma forma de história em quadrinhos clássica e de história em quadrinhos de super-heróis, assim como ocorre em língua francesa com o termo *roman graphique* para diferenciá-lo dos tradicionais álbuns de quadrinhos franco-belga.

Além de procurar distanciar da imagem de narrativas infantis, o romance gráfico se apresenta, ainda de acordo com o autor (2014, p. 163), como um texto de maior liberdade criativa, de maior aspiração artística e com ambição narrativa. Neste sentido, o romance gráfico constitui uma obra de arte sem limitações de extensão, bem como um texto em que as imagens, por exemplo, quando estão em preto e branco, podem ser considerados desenhos de uma escrita especial e não apenas uma ilustração; o que remete a essa ambição narrativa e à origem do termo “romance gráfico” que retoma a uma tradição literária e um respeito pela forma literária do romance.

Vurm (2014, p. 163) acrescenta, então, que o romance gráfico apresenta, enquanto arte em quadrinhos, inter-relação literária, o que sugere a possibilidade de as narrativas gráficas poderem apresentar elementos da narratividade literária e ao mesmo tempo ter lugar para experimentos gráficos.

O autor (2014, p. 163-165) ainda reflete sobre a diferença temática dos romances

gráficos, entre os quais está aventura, relato de vida (auto) biografia, evento histórico, narrativa subjetiva, em geral, esses temas tendem à seriedade e como exemplo, ele cita *Persépolis* e *Maus*. Em especial, *Maus*, de Art Spiegelman, que ilustra a inter-relação com a narrativa literária e que recebeu reconhecimento ao ganhar o Prêmio Pulitzer em 1992.

Outra questão que o autor (2014, p. 166-167) levanta é o formato do romance gráfico que, em geral e de forma proposital, tenta chegar o mais próximo possível de um romance literário no que diz respeito à extensão do texto, representações artísticas dos personagens e cenas, como também, no conteúdo e assunto; outro aspecto é o estético, sendo as obras muitas vezes em preto e branco, papel mais grosso e apresentação como objeto de beleza. Além disso, muitos romances gráficos estão ligados à tradição literária de forma direta por serem adaptações, reescritas ou textos de inspiração ou “colados” a um texto literário bem conhecido ou a um clássico literário, ainda há também as passagens de quadrinhos para filmes e o processo contrário.

À vista disso, Vurm (2014, p. 166-168) descreve o romance gráfico interativo como uma obra em mídia eletrônica com diferentes possibilidades gráficas que, além de ser mediada pela arte e a tecnologia, também subscreve uma inter-relação com a narrativa literária.

O autor (2014, p. 166) afirma que a mídia eletrônica, suporte em que o romance gráfico interativo é apresentado, não se refere apenas à forma, mas também ao conteúdo, à interação com o leitor e se constitui a partir de gêneros ou formas pré-existentes. Além dos elementos multimídia tradicionais, como texto, música ou imagens, tecnologias novas são aplicadas, como GPS, realidade virtual ou aumentada, entre outras.

Outro fator pontuado pelo estudioso (2014, p. 167 - 168) nos romances gráficos interativos é a proporção entre o texto e a imagem, em que a parte textual, em geral é reduzida, a fim de que o leitor confie na imagem como processo semiótico, assim como apresenta itens interativos entre os quais estão diálogos, botões com notas explicativas e *hot spots*, ou acessos a atividades interativas on-line.

Por consequência, o romance gráfico interativo constitui uma obra híbrida, multidisciplinar, não apenas intertextual e intermediático, mas também hipertextual e pode ser hipermediática. Neste ponto, retoma-se Santaella (2012), Tojal (2020), Clüver (1997) e Cardoso, Domingos (2015).

Santaella (2012, p. 236) afirma que a “hipertextualidade”, que “é traço constitutivo da lógica metagráfica da literatura digital”, veiculada em mídia eletrônica na

internet, que relaciona a textualidade visual e a verbal, em que o texto pode se combinar a outros signos em "hiper ambientes", apresenta linearidade fluida, assim "o hipertexto amplia e torna visível a percepção dos textos enquanto conjunto de outros textos".

Tojal (2020, p. 64-83) ressalta o texto hipertextual contendo "informações relacionadas entre si por meio de links associativos". Clüver (1997, p.54) enfatiza a capacidade dos textos de "combin[ar] e fund[ir] diferentes meios e sistemas de signos".

Cardoso e Domingos (2015, p. 6) salientam que a tecnologia ressaltou a natureza midiática dos quadrinhos, a qual é a liberdade para desenvolver ideias, usar diferentes linguagens, em uma comunicação híbrida composta também por vídeo, o áudio, a animação no ciberespaço; e que resulta em uma nova forma de leitura, a hiperleitura.

Nesse sentido, retoma-se o que os autores (2015, p. 6, 7) afirmam sobre o "leitor imersivo", definido por Santaella (2011, p.33), um leitor subjetivo, que assume posição imersiva que pode ser também interativa. Embora o processo de leituras em meio impresso ou digital tenha similaridades, a leitura em meio digital torna-se uma hiperleitura e o texto torna-se um hipertexto. Em complemento a essas afirmações, Vurm (2014, p. 158), a partir dos estudos de Theodor Holm Nelson (1965), define o hipertexto como não sequencial, texto ramificado que permite ao leitor fazer escolhas.

Vurm (2014, p. 158-159), em seguida, define hipermídia como uma estruturação de informações metódicas em diferentes mídias, as quais estão conectadas da mesma maneira que um hipertexto, incluindo assim informações não textuais, como imagens, filmes e sons, bem como diferentes campos do saber que envolvem possibilidades gráficas (artes) e textuais (literatura e narratologia) que são conectadas de forma hipertextual.

Pode-se dizer que através do hipertexto e da hipermídia a relação entre texto e imagem é ressignificada, assim como a criação, a distribuição, o compartilhamento de informação e também a forma de leitura. Dessa forma, a HQ se apresenta com diversas possibilidades no ciberespaço a partir da hiperleitura e do hipertexto, o que é exemplificado nos romances gráficos interativos, *Dark London* e *Shifter*.

Além disso, Vurm (2014, p. 159) diz que o romance gráfico interativo, enquanto ficção digital e interativa alterna elementos narrativos e de games, fazendo uso de diferentes signos e linguagens como visual, gráfico, animação, bem como modificando elementos literários tradicionais.

Ainda pode-se inferir que o romance gráfico interativo constitui uma narrativa ergódica, o termo ergódico é um empréstimo da disciplina matemática, a teoria ergódica.

Conforme definição de Espen Aarseth (1997, p. 179) e Vurm (2014, p.166), a narrativa ergódica é uma narrativa que requer do leitor durante a leitura o uso de atividades físicas e mentais, como juntar partes do texto, procurar alguns elementos, encontrar um caminho através de um labirinto de histórias, combinar elementos paradigmáticos, resolver problemas, etc.

Também, segundo os autores, o texto ergódico é possível em meio analógico, impresso, no entanto, é impulsionado pela chegada de novas tecnologias, de forma que não se define pelo meio, mas pela forma como o texto funciona. Por isso, ocorre com frequência a associação do romance gráfico interativo ao jogo, pois devido aos elementos midiáticos e interativos que permitem escolhas intencionais e interativas que afetam a maneira como o jogo é jogado ou a narrativa é lida.

Como exemplo de romance gráfico interativo, *The Boat*, SBS, considerado uma das primeiras obras desta forma, conta a história de uma garota de 16 anos, Mai, cujos pais a enviam, sozinha, em uma viagem de barco após a queda de Saigon (Vietnã do Sul). Encontra-se disponível na plataforma Screendiver para leitura.

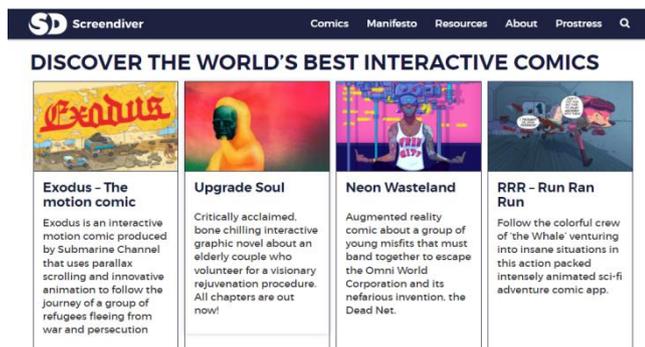
**Figura 20. *The Boat*.**



**Fonte:** Screendiver. [www.screendiver.com](http://www.screendiver.com)

A plataforma Screendiver reúne produções de todas as partes do mundo de quadrinhos interativos curtos (*short interactive web comics*) aos aplicativos de quadrinhos interativos (*interactive comic apps*) mais elaborados que apresentam romances gráficos interativos (*interactive graphic novel*). Outros exemplos são a obra *Nawlz*, de Stu Campbell, uma *webcomic* interativa e o romance gráfico interativo *Shifter*, apresentados por Vurm (2014, p.165).

Figura 21. Plataforma Screendiver.



Fonte: Screendiver. [www.screendiver.com](http://www.screendiver.com)

*Shifter* é um romance gráfico interativo, representante da ficção interativa, possui características hipertextuais, imagens interativas tridimensionais e é voltado para dispositivos móveis como smartphones e tablets. Além de ser uma obra híbrida, possibilita a leitura em meio digital (*book app*) e meio impresso (livro/*digital virtual popup book*). A obra apresenta características hiper e intertextuais; interartes, uma vez que permeia a literatura, computação, design gráfico, arte gráfica, animação; proporciona novas possibilidades de leitura ao mesmo tempo em que os elementos tradicionais dos quadrinhos também se destacam: espaço, tempo, enredo, letreiramento, entre outros.

Vurm (2014, p.166-167) afirma que *Shifter* é um romance gráfico interativo que está em algum lugar entre a ficção interativa, ficção literária e um videogame: os gráficos, efeitos especiais e a sensação geral fazem com que pareça um videogame, o enredo e personagens o definem como narrativa que remete aos elementos literários e a impossibilidade de controlar o personagem ou mesmo “jogar” um jogo, o constitui um romance gráfico interativo.

Segundo o autor (2014, p. 167), a obra ainda representa um avanço para romances gráficos interativos por apresentar inovações na forma e no aspecto gráfico de última geração. Quanto à forma, é possível observar a exigência profissional, que abrange desde profissionais técnicos aos artísticos, o que o torna também um projeto coletivo.

Além disso, Vurm (2014, 167) enfatiza que as convenções tradicionais são superadas, a história é ao mesmo tempo de aventura, thriller e romance de espionagem, o que ocorre pela mudança de códigos, subvertendo-os pela transmediação, paródia e efeitos especiais comuns aos jogos de computador como a mudança de avatar e tele transporte.

Outro aspecto ressaltado por Vurm (2014, p. 167) é a sobreposição enciclopédica representada pela bola azul transparente que aparece em alguns quadros narrativos, a qual representa um link hipertextual para uma entrada enciclopédica fornecida pela interface que o

personagem principal habita e com a qual se comunica. Ao escolher clicar nesta bola, há informações sobre a ancestralidade humana, animais pré-históricos, avatares do herói principal, etc.

Em suma, o romance gráfico interativo *Shifter* pode ser considerado um desdobramento da forma, que exigiu uma equipe de especialistas próxima à de filmar um *blockbuster* ou de programar um videogame.

Ao mesmo tempo, Vurm (2014, p. 167) infere que tais avanços tecnológicos permitem experimentar novas possibilidades nos níveis formais e de conteúdo, pois além do formato digital, *Shifter* também apresenta a versão impressa em livro com realidade aumentada que apresenta outras possibilidades de recursos tecnológicos.

Além do computador como acesso à leitura dos romances gráficos interativos, esses estão disponíveis em aplicativos para dispositivos eletrônicos, como tablets, ipads e smartphones, em sistemas operacionais como Android e iOS via internet. Devido a esse tipo de suporte, os romances gráficos interativos também são considerados narrativas hápticas, e assim ocorre em *Shifter* e *Dark London*.

Caleb Andrew Milligan (2018, p. 24-25) define a mídia háptica como uma amostra representativa de ficções de tela pequena, como ocorre em tablets, ipads e smartphones, as quais possibilitam uma leitura definida como palpável. As narrativas hápticas são multitoque, não precisam ser necessariamente nascidas em dispositivos móveis, mas a maneira como se lê muda de acordo com o toque, de forma que a página impressa, ou a tela visual de um computador é substituída por uma tela sensível ao toque, o que resulta em narrativas táteis e hápticas. O leitor pode, então, escolher como seguir o fluxo narrativo, ou como ficar imerso ou atraído pelas imagens na tela e pelas sensações que elas produzem.

Portanto, o romance gráfico interativo, como uma forma de história em quadrinhos e como narrativa gráfica, é uma forma híbrida, midiática, multidisciplinar e hipertextual. No que se refere à interatividade, soma-se aos recursos gráficos e efeitos especiais, uma nova relação com a leitura, a hiperleitura de uma narrativa que ainda se constitui ergódica e háptica.

### **3.1. DICKENS DARK LONDON**

O projeto do Museu de Londres (*Museum of London*) denominado *Dickens Dark London* ou apenas *Dark London* consiste em um *book app* para o sistema iOS, usado em computadores, smartphones, ipads e ipods da marca Apple. Foi disponibilizado para

download de 2011 ao primeiro semestre de 2018, e apresenta romances gráficos interativos baseados nos textos do livro *Sketches by Boz*.

O aplicativo *Dickens Dark London* funciona com conexão à internet e fones de ouvidos, é compatível até a versão 10 do iOS (10.3.3). O Museu de Londres descontinuou a oferta do aplicativo em outubro de 2017 conforme informação solicitada via e-mail ao departamento de marketing do museu por ter cumprido o papel de divulgar e fazer parte de ações comemorativas ao centenário de Charles Dickens<sup>19</sup>.

Peter Annhernu (2019, p.4) fala sobre a questão tecnológica mediando à pesquisa, tentando aproximar e conectar o meio acadêmico às escolas e pessoas em geral, ainda que a prática de adaptar romances existentes, por exemplo, em romances gráficos e romances gráficos interativos, bem como para exposição e divulgação de museus, de artistas e de escritores, esbarra com o receio de os aspectos e efeitos tecnológicos prevaleçam aos narrativos, artísticos ou literários.

Uma pesquisa de um museu hoje pode revelar todos os tipos de produções de mídia: o site do museu e as mídias sociais, sinalização digital, folhetos e brochuras, uma grande variedade de filmes e interativos na galeria, guias de áudio, DVDs, revistas e “mesa de café” livros. Algumas instituições têm uma produção midiática para todos os aspectos da jornada do visitante, desde o planejamento inicial da viagem, passando pela visita em si e continuando quando o visitante volta para casa. Não satisfeitos com os visitantes, os museus estão usando a mídia para se conectar com acadêmicos, escolas e outras comunidades de interesse. (ANNHERNU, 2019, p.4).

Assim, *Dickens Dark London* é criado pelo Museu de Londres com o objetivo de divulgar e incentivar a leitura das obras de Charles Dickens por meio de uma forma que usa a tecnologia, hipermedialidade e hiperleitura como atrativos e mediação a criação do hábito de leitura e visitação a museus.

Mike Ayer (2014, p.42) acrescenta que a relação entre mídias interativas e a publicidade, como ocorre no exemplo descrito *Dickens Dark London*, passam por um processo de interação cada vez mais profundo à medida que as tecnologias, em especial, em as web tecnologias se desenvolvem. O autor afirma que essa relação ocorre por meio de um processo denominado hibridização, o qual envolve mídias interativas, publicidade e também os games, por exemplo, *advergames*. Cardoso e Domingos (2015, p.8) também afirmam que a HQ se “integra com outras linguagens”, o que pode ser estendido ao RGI, de forma que o hibridismo não ocorre apenas entre texto e imagem, antes apresentam convergência com “inúmeras narrativas, entre elas a literatura, a pintura, a fotografia, o cinema, o jornalismo, a

---

<sup>19</sup> Anexo I

biografia, a história”, além da publicidade, dos games e de áreas relacionadas à tecnologia e desenvolvimento de softwares.

Pode-se inferir, então, que esse processo de hibridização também ocorre na inter-relação das mídias interativas com a história em quadrinhos e a narrativa literária, sendo essa relação o foco deste estudo, que não pretende se aprofundar nas relações com a publicidade, games e outros.

Portanto, *Dickens Dark London* é um aplicativo de leitura composto por cinco romances gráficos interativos (RGI) curtos adaptados das crônicas de *Sketches by Boz*, cada um apresenta uma história bônus baseada nem um romance de Charles Dickens, além disso, é um exemplo de uso da tecnologia para aproximar as pessoas ao museu e à obra produzida pelo escritor.

A tentativa de descrever como se daria a “leitura” do RGI se dá por meio de prints da sequência de telas do aplicativo. Durante essa leitura mediada por *storytelling*, as telas são passadas pelo toque/ *touch screen*, assim como se tem acesso aos botões de interação com referências históricas e notas explicativas sobre o texto.

O áudio possui efeitos sonoros de impacto para o enredo e tem a função de substituir o balão de texto da HQ tradicional. Os áudios, então, funcionam como uma narrativa oral, contação de história ou *storytelling* e são ouvidos somente com o uso de fones conectados ao smartphone ou tablet. Os áudios foram transcritos ao lado do quadrinho do RGI como tentativa de exemplificar como ocorre o *storytelling* mediando à leitura dessa forma de HQ. Ayer (2014, p.47) infere que não apenas no RGI, mas também nas narrativas gráficas interativas em geral, o poder de persuasão é acentuado por meio de *storytelling*.

Dessa forma, enquanto a história é contada em áudio acrescentam-se efeitos sonoros, a imagem estática do quadrinho em preto e branco procura retratar a descrição da narração, ao mesmo tempo em que são disponibilizados botões de interação vermelhos. Esses botões de interação, ao serem tocados mostram um texto para leitura, o qual contém notas explicativas sobre algum aspecto da narração, ou fato histórico, como exemplifica a **figura 37** e **Anexo III**.

Logo, as apresentações da sequência de prints das telas contêm o quadrinho com as imagens e a transcrição do áudio da narração ao lado, de acordo com as **figuras 29** e **31 a 37**. Depois os prints do mesmo quadrinho mostram a disponibilização dos botões vermelhos ao tocar a tela e o conteúdo dessas notas explicativas, conforme as **figura 37** e **Anexo III**.

No aplicativo, a leitura das notas e a escuta do áudio podem ser feitas de forma concomitante, o que ressalta a interatividade e o poder de escolha de imersão ou não do leitor.

O aplicativo é em língua inglesa e apresenta três telas iniciais. A passagem das telas e botões vermelhos ao usar o toque inclui o RGI entre as narrativas hápticas, ou seja, conforme definição de Milligan (2018, p. 24-25), ficções de tela pequena como ocorre em tablets, ipads e smartphones, que possibilitam leitura definida, palpável e multitoque.

Assim, a **tela inicial** da apresentação do aplicativo de leitura do RGI, além da imagem preta e branca da cidade de Londres em um dia chuvoso, contém o nome do museu, *Museum of London*; o título do projeto *Dickens Dark London*; e a informação que o áudio do aplicativo e das histórias é narrado por Mark Strong.

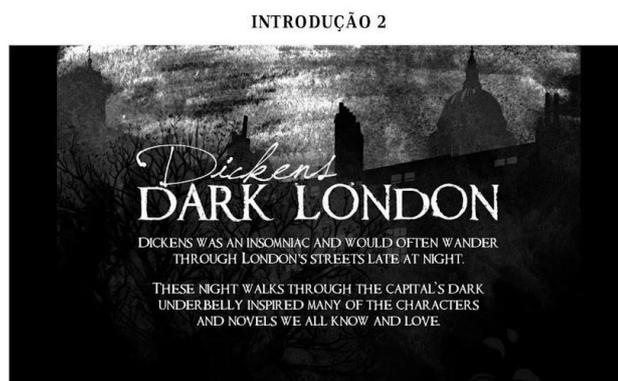
**Figura 22.** Tela inicial do aplicativo *Dark London*.



**Fonte:** elaborada pela autora a partir do aplicativo *Dickens Dark London* (2011).

A **segunda tela** do aplicativo, também com uma imagem preta e branca de Londres, traz a descrição de Dickens como um escritor que sofria de insônia, o que o fazia percorrer as ruas de Londres bem tarde da noite. E essas caminhadas noturnas pela cidade, na época conhecida como *Capital's Dark*, Capital Sombria, inspirou personagens e romances de Dickens. Esta tela remete às informações históricas, sociais e biográficas que permeiam os RGI da obra em questão.

**Figura 23.** Segunda tela do aplicativo *Dark London*.

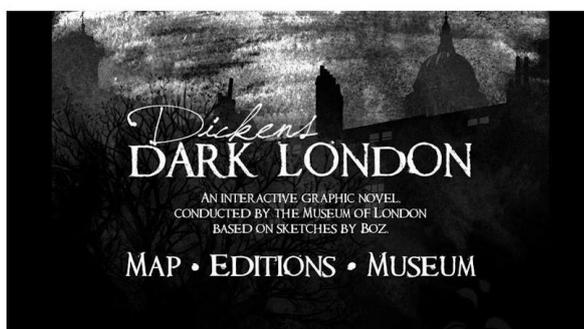


**Fonte:** elaborada pela autora a partir do aplicativo *Dickens Dark London* (2011).

A **terceira tela** do aplicativo repete a imagem da seção anterior e apresenta três opções: Mapa (*Map*), Edições (*Editions*), e Museu (*Museum*).

**Figura 24. Terceira tela *Dark London*.**

INTRODUÇÃO 3



**Fonte:** elaborada pela autora a partir do aplicativo *Dickens Dark London* (2011).

Neste ponto, além de incluir o RGI às narrativas hápticas, os recursos na tela disponíveis ao toque como botões e setas, o incluem às narrativas ergódicas, conforme a definição de Espen Aarseth (1997, p. 179), uma vez que as explicações históricas e referências contidas nesses botões, setas e outros requer do leitor durante a leitura o uso de atividades físicas e mentais, como juntar essas referências que são lidas e ilustradas ao texto que é narrado em áudio e a interatividade que permite ao leitor escolher o momento para a leitura dessas explicações históricas e referências.

Ademais, retoma-se o estudo de Richard Ziegfeld de 1989 (p. 341-360), que analisava o uso de softwares e as tecnologias disponíveis no período aplicado à literatura e mídias interativas. O autor utiliza o termo ficção interativa, o que define como “literatura entregue via software”, nesse período, três tipos poderiam ser descritos, gráfico/visual, áudio e os que proporcionam o diálogo entre autor e leitor.

Assim, *Dickens Dark London* é um exemplo de software gráfico/visual com áudio que apresenta aspectos específicos da narrativa gráfica interativa, bem como dialoga com diversas áreas, que se destaca a HQ e a narratividade literária.

Ziegfeld (1989, p. 341-360) sobre os aspectos da estrutura narrativa literária, e, neste ponto, esses aspectos podem se aplicar às narrativas gráficas interativas, pontua-se, também, que a narrativa pode ser linear, com enredo fixo, ou não linear. Como exemplo, *Seven Dials* em *Dickens Dark London* é um RGI com um enredo linear, com foco em descrever o espaço, as ruas e tipos comuns de pessoas daquela região de Londres.

Quanto à técnica de desenho das imagens dos quadrinhos, Ziegfeld (1989, p. 341-360) acrescenta que os softwares de desenho para elementos gráficos podem partir de imagens reais digitalizadas como fotografias e desenhos à mão, bem como serem desenhadas direto em meio digital. Dos anos 80 até a contemporaneidade a tecnologia desenvolveu ainda mais recursos, no entanto essas técnicas para desenho permanecem. O resultado final de qualidade da imagem é que estão mais avançados e com imagens cada vez mais realistas. No caso de *Dark London*, o que inclui *Seven Dials*, as imagens foram digitalizadas a partir de desenhos à mão feitos por David Foldvari.

Outros recursos tecnológicos de softwares para desenhos listados por Ziegfeld (1989, p. 341-360) que podem ser usados em textos literários e enriqueceriam a narrativa são imagens retratando o cenário, como também mapas. Além do espaço, as personagens também podem ser caracterizadas pelo uso de determinados traços de desenho, como exemplo o autor apresenta as alusões satiristas dos trabalhos como os de Dickens, Swift e Vonnegut.

Neste sentido, enquanto um RGI com relação direta à narratividade literária, *Dark London* usa mapas para enriquecer a descrição do cenário da narrativa e as imagens dos quadrinhos feitas por Foldvari apresentam o traço e coloração que procuram caracterizar o espaço e pessoas que residem ou frequentam o cenário descrito, a qual tem por objetivo enfatizar Londres como cidade cinzenta e chuvosa, além do aspecto social relacionado à poluição, sujeira e pobreza.

Ziegfeld (1989, p. 341-360) ainda afirma que o recurso de áudio, via software, pode combinar o visual ao texto em uma ampla gama de recursos incluindo oferecer novas possibilidades até aos clássicos da literatura. Estendendo à HQ, no caso do RGI *Dark London*, o áudio contém a narração do texto-base, a crônica, assumindo a função do balão da HQ tradicional, o que faz a narrativa ocorrer por meio de *storytelling* e ser uma descrição subjetiva que funciona como recortes de cenas do ambiente descrito.

Outro aspecto próprio das narrativas gráficas interativas, pontuado por Ayer (2014, p. 46), é o nível de interatividade de uma obra, que pode ser baixo, médio ou alto. O baixo nível de interatividade é descrito como aquele que exige do usuário/leitor simples cliques, toques ou rolar as telas como se estivesse virando a página de um livro. Dessa forma, o RGI *Dark London* é um exemplo de baixa interatividade, uma vez que o áudio é iniciado ao toque da tela, bem como a rolagem das telas e o acesso as informações dos botões interativos se dá pelo toque na tela.

Ayer (2014, p. 46) ainda descreve os recursos de rich-media, que se refere a forma como várias mídias podem ser apresentadas, por exemplo: pop-ups ou conteúdo automático

que aparece em determinado ponto da história; ilustrações, áudio de fundo e áudio pré-programado. Em *Dark London* as telas são o espaço dos quadrinhos os quais apresentam ilustrações; pop-ups que são os botões vermelhos com notas explicativas do texto, fotografias do período retratado e fatos históricos; e áudio de fundo com efeitos como o da chuva e áudio pré-programado com o texto narrado.

Assim, as três telas de apresentação do aplicativo *Dark London* possuem o efeito sonoro com barulho da chuva que complementa o espaço ilustrado nas imagens dos quadrinhos de abertura do RGI. Descrevem-se, então, as informações das opções disponíveis na terceira tela: Museum, Map e Editions. A opção Museu (*Museum*) contém uma descrição, a qual em resumo diz que a intenção é “contar a história da melhor cidade do mundo e seus habitantes. (...) Ao andar pelo Museu embarcará em uma jornada inesquecível pelo passado turbulento de Londres” (The Museum of London, 2017).

A opção Mapa (*Map*) disponibiliza uma versão da cidade de Londres no século XIX e ao tocar a tela é possível ver como essa região está na atualidade. As imagens do mapa dão ao usuário e leitor maiores referências históricas, sociais e biográficas presentes nos textos de *Sketches By Boz*.

**Figura 25. Terceira tela *Dark London*.**



A marcação das edições indica o local em que Dickens escreveu os textos e possibilita a visualização deles de acordo com o mapa de Londres de 1862 e como o local está nos dias atuais.

**Fonte:** elaborada pela autora a partir do aplicativo *Dickens Dark London* (2011).

A opção **Edições** (*Editions*) disponibiliza os cinco romances gráficos interativos (RGI) baseados nos textos publicados em *Sketches by Boz*, a primeira edição *Seven Dials* apresentava o download gratuito e o mesmo título da crônica publicada no Capítulo V do livro de Dickens. A história é contada através de imagens pretas e brancas, acompanhadas por

áudio ouvido através de fone de ouvido. As outras edições eram pagas, porém, apresentavam valor acessível de US\$1.00 e são as seguintes: *Newgate Prison* (Capítulo XXV de *Sketches by Boz*, com o título *A Visit to Newgate*); *Gin Shop* (Capítulo XXII de *Sketches by Boz*); *The Pawnbroker's* (Capítulo XXIII de *Sketches by Boz*, com o título *The Pawnbroker's shop*); e *The Streets* (Capítulo I de *Sketches by Boz*).

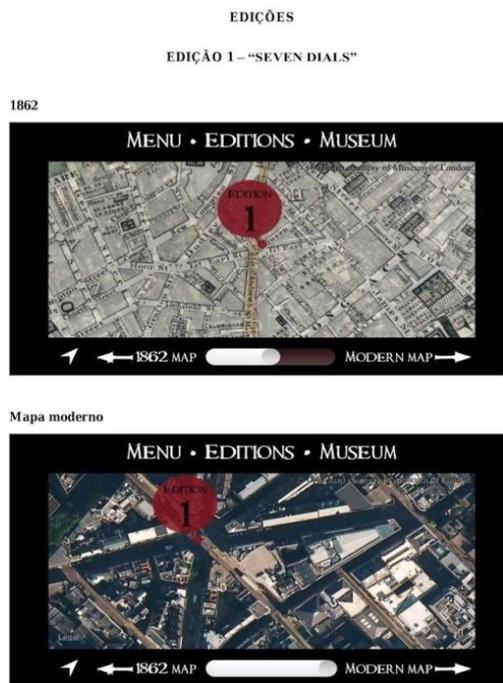
Figura 26. Tela opção Edições (Editions)/ Escolha das edições.



Fonte: elaborada pela autora a partir do aplicativo *Dickens Dark London* (2011).

Portanto, o romance gráfico interativo (RGI) seriado, *Dark London* disponível em aplicativo, com os episódios *Seven Dials*, *Newgate Prison*; *Gin Shop*; *The Pawnbroker's*, apresenta temáticas com elementos históricos e culturais que as caracterizam como um registro do cotidiano de Londres.

Figura 27. Seven Dials - Tela da escolha da Edição 1.



Fonte: elaborada pela autora a partir do aplicativo *Dickens Dark London* (2011).

O botão de interação vermelho e o mapa possibilita ao toque nas setas do canto inferior a comparação do local em 1862 e nos anos 2000. As telas em sequência apresentam os quadrinhos de abertura do primeiro RGI *Seven Dials*. A **Tela 2** junto à imagem de Dickens acompanha o áudio com a frase do escritor “A noite caiu. A escuridão chegou. Quanto a você, não se adiante ou se delongue em um lugar como este.” / “*Come night. Come drakness. For you cannot come too soon or stay too long by such a place as this.*” (**minha tradução**).

Figura 28. *Seven Dials*, duas telas iniciais de abertura do RGI.

Tela 1: Capa de *Seven Dials* e Bônus *The Fog*/ Tela2: Imagem de Charles Dickens



Fonte: elaborada pela autora a partir do aplicativo *Dickens Dark London* (2011).

O RGI, *Seven Dials*, apresenta características próprias que o diferem de uma HQ impressa ou em meio digital, mas apresenta o elemento base da HQ tradicional, o quadrinho ilustrado e sequencial. A narrativa escrita da HQ tradicional se apresenta nos balões; os efeitos sonoros em figuras de linguagem como as onomatopeias; no caso do RGI, a narrativa escrita é substituída por uma narrativa oral, ou *storytelling*, pois o texto adaptado é narrado em áudio e constitui uma descrição subjetiva.

McCloud (2005, p.33) ao ressaltar o quadrinho como elemento base na HQ, infere que os “quadros das Histórias fragmentam o tempo e o espaço”, mas também estão interligados, o que possibilita conectar e construir uma “realidade contínua e unificada”. No RGI em questão o espaço de transição entre os quadros é mínimo provocando maior sensação de movimento durante a leitura, bem como dinamismo no tempo que media a narração da história.

Dessa forma, a transposição do texto literário *Seven Dials* para o RGI ocorre com o objetivo de manter e representar o texto-base em um novo suporte e, então, mantém o enredo e a linguagem idênticos na narrativa oral/ *storytelling*. Neste sentido, o texto-base literário transposto está subordinado aos elementos da HQ, o quadrinho ilustrado sequencial, que em um novo suporte tecnológico e em uma nova forma o RGI resulta em elementos guiados pelo aspecto visual, a imagem; sonoros, o áudio da narrativa em *storytelling* e recursos de interação. A linguagem não verbal, áudio e imagem, portanto, guiam e ilustram a narrativa.

Além disso, Cagnin (1975, p.155) propõe o código narrativo com unidades interligadas e organizadas, de forma que a narrativa apresente enredo com um ou mais eventos, em determinado tempo e espaço, ação e personagens. Eisner (2005, p.11-13), em consonância, afirma que enquanto histórias, as narrativas permanecem as mesmas, há mudança de estilo e forma pelo suporte, mas a história “tem um início, um fim, e uma linha de eventos colocados sobre uma estrutura que os mantêm juntos. Não importa se o meio é um texto, um filme ou quadrinhos”.

Para exemplificar a **figura 29** é a representação da tela em que de fato se inicia o RGI, estruturado em 14 quadrinhos que estão organizados nas próximas setas telas do aplicativo, conforme as **figuras 29 e 31 a 37** <sup>20</sup>. A **tela 1**, neste momento, se refere a tela inicial do RGI *Seven Dials*, com os dois primeiros quadrinhos (**figura 29**).

---

<sup>20</sup> A edição completa do RGI, “Seven Dials”, está no **Anexo III**. As figuras seguintes são uma tentativa de demonstrar a relação da imagem com o texto que estaria nos balões se fosse uma HQ tradicional, texto esse narrado em áudio e foi transcrito ao lado da imagem.

Figura 29. Tela 1, início do RGI *Seven Dials*, quadrinho 1 e 2.



#### Transcrição do áudio

##### Seven Dials

The stranger who finds himself in 'The Dials' for the first time, and stands Belzoni-like, at the entrance of seven obscure passages, uncertain which to take, will see enough around him to keep his curiosity and attention awake for no inconsiderable time. From the irregular square into which he has plunged, the streets and courts dart in all directions, until they are lost in the unwholesome vapour which hangs over the house-tops, and renders the dirty perspective uncertain and confined; and lounging at every corner, as if they came there to take a few gasps of such fresh air as has found its way so far, but is too much exhausted already, to be enabled to force itself into the narrow alleys around, are groups of people, whose appearance and dwellings would fill any mind but a regular Londoner's with astonishment.

Fonte: elaborada pela autora a partir do aplicativo *Dickens Dark London* (2011).

Nesta tela inicial, os dois primeiros quadrinhos do RGI (**figura 29**), assim como todos os outros, apresenta a narrativa audiovisual próxima do texto-base literário, o que é observado na forma como as ilustrações em preto e branco retratam características físicas, espaciais e histórico-sociais da narrativa por procurarem descrever exatamente o que é narrado em áudio. Os recursos não verbais, as imagens e o áudio se mostram redundantes, pois a narrativa em áudio é reproduzida pelas ilustrações que a acompanham. O áudio, então, assume a função do balão com texto verbal de uma HQ tradicional e neste ponto, a linguagem não verbal assume maior relevância.

Conforme tradução das notas de Dennis Walder em *Sketches by Boz* (1995, p. 593) e a nota explicativa do botão de interação presente na tela, o termo *Seven Dials* se refere a sete

ruas que convergem em uma rotatória com um monumento no centro em forma de coluna denominado *Doric column*, no bairro de *St. Giles*, região oeste de Londres. No início do século XIX, *St. Giles* era uma das regiões mais pobres de Londres. *Seven Dials* também ficou conhecida por ter muitos cantores de rua, vendedores e pessoas de aparência descrita como *Belzoni-like*. Essa expressão era usada para descrever pessoas com roupas gastas e sujas, bem como operários, uma vez que *Belzoni* se trata de Giovanni Batista Belzoni (1778-1823), um italiano famoso pelas descobertas de tumbas no Egito, o que remete a aparência empoeirada dos que trabalham em sítios arqueológicos. O uso dessa expressão é um exemplo do estilo de escrita de Dickens mantido na adaptação, que usa a ironia por meio de recursos da linguagem (figura 29).

Dessa forma, em termos narratológicos, o *storytelling* apresenta a narrativa dos quadrinhos como descrição subjetiva. O primeiro quadrinho apresenta um ângulo de convergência entre as ruas que enfatiza o espaço e as pessoas em circulação, como a representação do homem corcunda com os braços atrás das costas, como se estivesse observando o local, o que pode remeter ao trecho inicial na narrativa em áudio:

O **visitante** que se vê pela primeira vez na esquina entre as sete ruas escuras, e fica **parado ao modo Belzoni**, incerto sobre qual seguir, verá, ao redor, o suficiente para **manter por um tempo considerável a curiosidade e atenção**.

*The stranger who finds himself in 'The Dials' for the first time, and stands Belzoni-like, at the entrance of seven obscure passages, uncertain which to take, will see enough around him to keep his curiosity and attention awake for no inconsiderable time (Dickens Dark London , 2011, fig. 29, meu grifo, minha tradução).*

O segundo quadrinho retoma a descrição do cenário com ênfase na sujeira e poluição, construções precárias e chaminés que soltavam o vapor insalubre do carvão, principal fonte energética do período, o que segue de acordo com a sequência da narrativa, em especial os termos *irregular square, unwholesome vapour*: “Da praça central, **espaço irregular** em que ele estava imerso, e da qual seguem, em todas as direções, ruas e quadras até que se perda de vista pelo **vapor insalubre que paira sobre os telhados,(...)**”/“*From the irregular square into which he has plunged, the streets and courts dart in all directions, until they are lost in the unwholesome vapour which hangs over the house-tops,(...)*” (fig. 29, meu grifo, minha tradução).

Na sobreposição da imagem dos três homens ainda no segundo quadrinho, o destaque está na caracterização das pessoas em grupo como confinadas em sujeira, exaustas, em busca de ar fresco, como é descrito em seguida:

(...) aqueles que tornam a visão poluída turva e limitada; e ao encostarem por todos os cantos, como se estivessem à procura do último sopro de ar fresco que conseguissem encontrar, além de aparentarem **exaustos** demais para adentrar pelas ruas estreitas, são **grupos de pessoas** que pela aparência e habitações, deixariam qualquer um surpreso, exceto um típico londrino.

(...) *and renders the dirty perspective uncertain and confined; and lounging at every corner, as if they came there to take a few gasps of such fresh air as has found its way so far, but is too much **exhausted** already, to be enabled to force itself into the narrow alleys around, are **groups of people**, whose appearance and dwellings would fill any mind but a regular Londoner's with astonishment.* (Dickens *Dark London*, 2011, **fig. 29, meu grifo, minha tradução**).

Esses dois quadrinhos contextualizam o tempo e o espaço da narrativa. O tempo presente é predominante na narração descritiva e subjetiva do cenário e das pessoas, como indica o início da narrativa dos quadrinhos: “O **visitante** que se vê pela primeira vez (...)” / “*The stranger who finds himself (...)*” (quadrinho 1, **fig. 29, meu grifo, minha tradução**); “Além dos numerosos grupos que estão ociosos” / “*In addition to the numerous groups who are idling (...)*” (quadrinho 3, **fig. 31, meu grifo, minha tradução**); / “O caráter peculiar dessas ruas e a estreita semelhança entre cada uma delas” / “*The peculiar character of these streets, and the close resemblance each one bears to its neighbour*” (quadrinho 4, **fig. 32, meu grifo, minha tradução**); Se observar o exterior das casas, ou olhar de relance para os moradores, não será nem um pouco atraente” / “*If the external appearance of the houses, or a glance at their inhabitants, present but few attractions, (...)*” (quadrinho 8, 9 e 10, **fig. 34, meu grifo, minha tradução**); “O homem que está na loja, talvez, na fila de “cordeirinhos” assados, (...)” / “*The man in the shop, perhaps, is in the baked ‘jemmy’ line, (...)*”, “Depois, há um trabalhador irlandês e sua família (...)” / “*Then there is an Irish labourer and his Family (...)*” (quadrinho 11, 12 e 13, **fig.35, meu grifo, minha tradução**).

Como na HQ tradicional, no RGI espaço e tempo são elementos interligados, as imagens dispostas no espaço resultam em uma sequência e direcionam a leitura com a possibilidade de imersão pelos botões com notas explicativas. Cagnin (1975, p.160) afirma que a relação espaço e tempo induzem a causa e o efeito, produzindo significação e reproduzindo a ação. Desse modo, a descrição se desenvolve com o objetivo de enfatizar a desigualdade, pobreza, poluição e contradição social, como indicam além da **figura 29**, as **figuras 31 a 36**.

As cores também ajudam na construção da narrativa, o contraste entre o preto e o branco, o uso de sombras com luz em determinados pontos de foco, presentes em todos os quadrinhos do RGI, auxiliam na delimitação do espaço e na criação de um ambiente dramático para enfatizar o aspecto social e a característica da cidade de Londres como sombria. O autor utiliza a cor também como recurso para modular o tom da narrativa.

Dessa forma, o ambiente dramático também é enfatizado pela escolha dos trechos da crônica, o texto-base, que comporiam a narrativa adaptada de *Seven Dials* como RGI. Pontua-se que a seleção dos parágrafos 3 e 11 a 15<sup>21</sup> da crônica formam a narrativa do RGI por meio do *storytelling*, uma vez que esse texto é lido e registrado em áudio, assumindo a função do balão da HQ tradicional.

Esses parágrafos eliminam os diálogos do texto-base para que o leitor tenha a impressão de simultaneidade da narrativa, além de cumprir com o objetivo de descrever o espaço, as ruas de Londres, e as pessoas que moravam ou frequentavam a região. Outro ponto é a dramaticidade presente nesta seleção devido à ênfase ao aspecto social, como a poluição, sujeira e pobreza inerente à região naquele período por meio de uma crítica velada e por vezes irônica.

Ademais, a ilustração presente na crônica de George Cruikshank, também, em preto e branco, serviu de inspiração para as imagens dos quadrinhos do RGI, uma vez que os elementos dessa ilustração estão também nas imagens dos quadrinhos do RGI, materializando o espaço e as personagens, como exemplo os prédios no entroncamento das ruas, a descrição e caracterização das pessoas para enfatizar a pobreza e o comportamento desse grupo (**figura 29**).

Assim, observa-se tanto na crônica como no RGI um ponto de vista narrativo que enfatiza o aspecto social, a desigualdade, pobreza, poluição e contradição daquela sociedade. No entanto, a transposição dos elementos da ilustração da crônica para o RGI apresenta recursos estéticos próprios que resultam na construção de outra forma de narrativa, a narrativa em áudio.

---

<sup>21</sup> A crônica/literary sketch, “Seven Dials”, completa no Anexo II .

**Figura 30. Ilustração da crônica Seven Dials de George Cruikshank.**



**Fonte:** Cruikshank, George. *Seven Dials*. 1995

Desse modo, em termos narrativos, essa adaptação pastiche, ou narrativa em áudio colada ao texto-base, busca também apresentar nos quadrinhos do RGI característica jornalística e crítica da crônica, assim a narrativa em áudio é curta, ainda como a crônica faz uso de fatos do cotidiano, da oralidade e do humor. Tais características transpostas no RGI tentam manter o estilo, linguagem e tom do texto-base, além de se apresentar dinâmica, subjetiva e ágil.

As imagens dos quadrinhos do RGI destaca o aspecto dramático da condição social do local e dos moradores em *Seven Dials*, na ilustração de Cruikshank o destaque está no aspecto caricato do desenho em que a ironia, característica de Charles Dickens é observável. Como mostra a **figura 30** em que o retrato do estereotipado do local e da pobreza destaca-se com o

desenho das duas mulheres no centro da imagem com roupas gastas e touca na cabeça, discutindo, enquanto a vizinhança, vendedores, transeuntes e crianças as rodeiam.

Sobre o humor enquanto recurso estilístico de Dickens, a dissertação “Cinco crônicas de Charles Dickens em *Sketches by Boz*: um retrato do cotidiano londrino, no século XIX, através do humor” (Verona, A.L., 2017), apresenta que *Sketches by Boz*, o que inclui a crônica *Seven Dials*, foi marcado pela habilidade de Charles Dickens em usar o humor para descrever, com perfeição e detalhes, situações, cenas e personagens corriqueiros da cidade de Londres, o que fez com que os leitores da época se identificassem com a realidade descrita por ele.

Um recurso muito utilizado por Dickens segundo Cockshut (2009, p. 17-18) foi o de aplicar o humor à condição humana, ou seja, utilizar com humor a situação das personagens, as quais eram dificilmente passíveis de classificação em categorias morais, e nesse sentido o humor era derivado em grande parte, da idiossincrasia da linguagem, a qual manifestava uma excentricidade. Além disso, apresentava pouca moralidade ao analisar as loucuras típicas e as inconsistências da natureza humana. As personagens estavam fora dos cânones normais de julgamento, em alguns momentos conduzindo ao absurdo e ao fantástico, mas de forma extremamente real para o leitor.

Neste sentido, Maria Helena de Novais Paiva (1960, p. 10), ao tecer considerações sobre o humor, diz que a crítica social ocorre pela ironia, assim como Linda Hutcheon (1994, p. 10, 95) afirma que a ironia reforça atitudes estabelecidas, tem a função de servir a posições políticas, dar legitimidade ou eliminar interesses. Ela cita Charles Dickens, que usou a ironia de forma popular.

Dessa forma, pode se afirmar que no RGI, as imagens dos quadrinhos ressaltam a dramaticidade devido ao tom escuro e sombrio, no entanto, a seleção dos parágrafos e a transposição colada do texto-base para a narração em áudio, além de conferir dramaticidade à narrativa, não perde os elementos do humor presentes no estilo de escrita de Dickens.

A narrativa apresenta narrador fictício, que atua como um observador, uma testemunha dos fatos e expressa subjetividade ao desenvolver o enredo por meio da descrição do espaço e das personagens de forma subjetiva, e o resultado consiste em uma narrativa enquadrada que cria cenários. Nessa descrição de forma sutil pelo uso da linguagem e estilo, o humor irônico tece uma crítica social velada às classes sociais, a sujeira e poluição da cidade, bem como da pobreza. Como exemplo o uso da expressão *Belzoni-like* no quadrinho1 (**fig. 29, meu grifo**).

Outros trechos do RGI exemplificam o estilo irônico, pelo uso da linguagem com expressões e vocabulário, que retratam muitas vezes estereótipos na caracterização tanto do espaço quanto das personagens. Acrescenta-se que Dickens apresentava pouca moralidade ao

analisar a natureza humana, a percepção da realidade do escritor que gera verossimilhança no texto, o que é mantido também no RGI.

No quadrinho 2 outra expressão irônica da narrativa “deixariam qualquer um surpreso, exceto um típico londrino”/ “*would fill any mind but a **regular Londoner’s** with **astonishment***”. (fig. 29, minha tradução).

O quadrinho 3 apresenta descrição ainda mais irônica, ao dizer que “cada poste da rua é ocupado por alguém” / “*every post in the open space has its occupant*”, e que “uma classe específica de homem em Londres parece ter prazer em se apoiar em postes”/ “*It is odd enough that one class of men in London appear to have enjoyment beyond leaning against posts*” (fig. 31, meu grifo, minha tradução). O pedreiro, por exemplo, em *St. Giles* durante os dias de semana, nos intervalos ou no final do expediente, está com a roupa suja de cimento e cal, encostado em postes, e aos domingos de manhã, com as melhores roupas, também encostado em postes o dia todo. Como exemplifica o trecho:

Em *St. Giles* durante a semana à noite, nos intervalos ou no final do expediente, estão com a roupa suja de cimento e cal, encostado em postes (...). Caminhe pelas Sete Ruas no domingo de manhã: e lá estarão de novo, com as calças de veludo cotelê desbotadas, botas blucher, casacos azuis e bons coletes amarelos, **encostando-se contra postes** (...). A ideia de um homem se vestir com as melhores roupas, para se **apoiar em postes o dia todo!**

*St Giles’s in the evening of week-day, there they are in their fustian dresses, spotted with brick-dust and whitewash, leaning against posts (...) Walk through Seven Dials on Sunday morning: there they are again, drab or light corduroy trousers, Blucher boots, blue coats, and great yellow waistcoats, leaning against posts (...) The idea of a man dressing himself in his best clothes, to lean against a post all day!* (Dickens *Dark London* , 2011, fig. 31, meu grifo, minha tradução).

Figura 31. Tela 2, RGI *Seven Dials*, quadrinho 3.



**Transcrição do áudio**

In addition to the numerous in their fustian dresses, spotted with brick-dust and whitewash, leaning against posts. Walk through Seven Dials on Sunday morning: there they are again, drab or light corduroy trousers, Blucher boots, blue coats, and great yellow waistcoats, leaning against posts. The idea of a man dressing himself in his best clothes, to lean against a post all day!

**Fonte:** elaborada pela autora a partir do aplicativo *Dickens Dark London* (2011).

Outro exemplo de ironia está nas primeiras sentenças da narração. No quadrinho 4 ao dizer que o caráter peculiar e a semelhança entre as cenas vistas nas ruas de modo algum diminui a perplexidade de quem observa.

O caráter peculiar dessas ruas, e a grande semelhança que cada uma tem com a outra vizinha, **em nada diminui a perplexidade em que se vê envolvido** o inexperiente transeunte pelas “sete ruas”.

*The peculiar character of these streets, and the close resemblance each one bears to its neighbour, by no means tends to decrease the bewilderment in which the unexperienced wayfarer through ‘the Dials’ finds himself involved* (Dickens Dark London, 2011, **fig.32, meu grifo, minha tradução**).

Em seguida, a narrativa assume maior dramaticidade, a descrição em áudio é redundante aos traços da ilustração que caracteriza as crianças deformadas pela fome, seminuas; o sofrimento é perceptível nas expressões faciais, além da sobreposição do grupo de crianças na parte inferior da imagem em relação as duas na parte superior que destaca a descrição desse grupo de crianças em situação de pobreza.

Figura 32. Tela 3, RGI *Seven Dials*, quadrinho 4



#### Transcrição do áudio

The peculiar character of these streets, and the close resemblance each one bears to its neighbour, by no means tends to decrease the bewilderment in which the unexperienced wayfarer through 'the Dials' finds himself involved. He traverses streets of dirty, straggling houses, with now and then an unexpected court composed of buildings as ill-proportioned and deformed as the halfnaked children that wallow in the kennels.

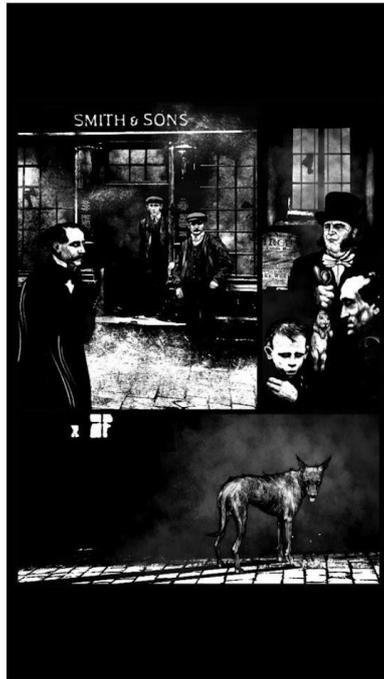
Fonte: elaborada pela autora a partir do aplicativo *Dickens Dark London* (2011).

No **quadrinho 5** a descrição se concentra em comércios escuros, sujos, decadentes que contam com um ou outro freguês. O **quadrinho 6** continua a descrição da rua em que há vendedores de pássaros e coelhos. O recurso da ironia na escolha vocabular está na descrição de pequenos furtos feitos comuns na região com a afirmação de que tais comércios “atraem a presença de algum jovem com paixão pelas caixas registradoras desde a tenra idade”/ “*or betray the presence of some young gentleman in whom a passion for shop tills has developed itself at an early age*”) (fig. 33, meu grifo, minha tradução).

No **quadrinho 7** a ironia se evidencia no uso dos adjetivos, em que as escritórios de corretagem são descritos como de aspecto mais sujo e decadente, que servem como depósito de insetos, painel para anúncios de escolas e teatros baratos, venda de ostras mais que duvidosas e frutas passadas, ao meio de homens sujos, mulheres imundas, gatos magros e cachorros miseráveis.

Escritórios de corretagem são como depósito de insetos, painel para anúncios de escolas e teatros baratos, venda de ostras mais que duvidosas e frutas passadas, ao meio de homens sujos, mulheres imundas, gatos magros e cachorros miseráveis  
*Brokers' shops (...) as refuges for destitute bugs, interspersed with announcements of dayschools, penny theatres, (...) and dirty men, filthy women, squalid children, (...)bad fruit, more than doubtful oysters, attenuated cats, depressed dogs (...).*  
(Dickens *Dark London*, 2011, fig. 33, meu grifo, minha tradução).

Figura 33. Tela 4, RGI *Seven Dials*, quadrinhos 5, 6, 7.



#### Transcrição do áudio

Here and there, a little dark chandler's shop, with a cracked bell hung up behind the door to announce the entrance of a customer, or betray the presence of some young gentleman in whom a passion for shop tills has developed itself at an early age: others, as if for support, against some handsome lofty building, which usurps the place of a low dingy public-house; long rows of broken and patched windows expose plants that may have flourished when 'The Dials' were built, in vessels as dirty as 'The Dials' themselves; and shops for the purchase of rags, bones, old iron, and kitchen-stuff, vie in cleanliness with the bird-fanciers and rabbit-dealers, which one might fancy so many arks, but for the irresistible conviction that no bird in its proper senses, who was permitted to leave one of them, would ever come back again. Brokers' shops, which would seem to have been established by humane individuals, as refuges for destitute bugs, interspersed with announcements of dayschools, penny theatres, petition-writers, mangles, and music for balls or routs, complete the 'still life' of the subject; and dirty men, filthy women, squalid children, fluttering shuttlecocks, noisy battledores, reeking pipes, bad fruit, more than doubtful oysters, attenuated cats, depressed dogs, and anatomical fowls, are its cheerful accompaniments.

Fonte: elaborada pela autora a partir do aplicativo *Dickens Dark London* (2011).

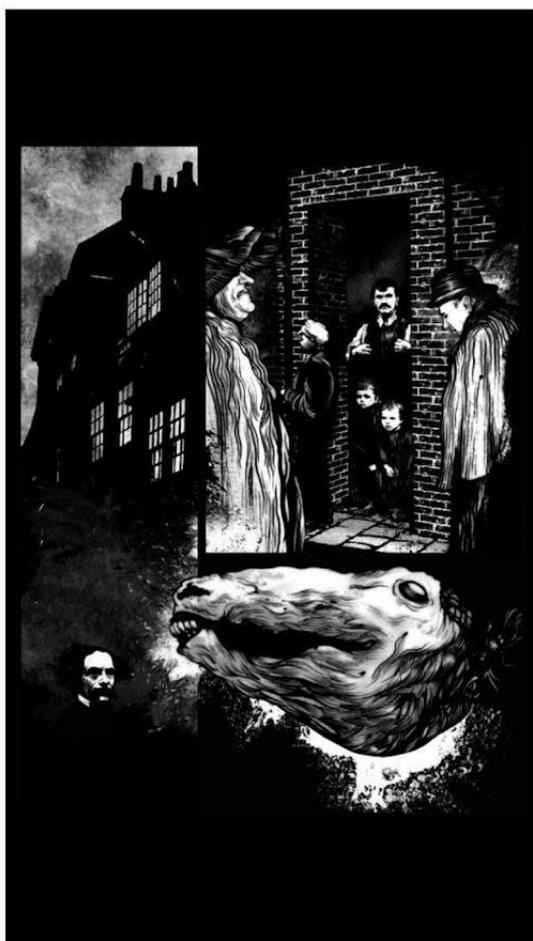
O **quadrinho 8** se concentra na descrição de casas em que cada quarto é ocupado por um inquilino que se transforma em pai de uma família numerosa. A situação caótica, de pobreza e sofrimento está retratada na figura que destaca a moradia e deixa em segundo plano o foco no semblante cansado daquele que pode representar o pai de família descrito. A situação descrita apresenta a crítica social e religiosa por meio da ironia, uma vez que era um estereótipo comum era o de famílias pobres serem numerosas e muito religiosas; o que fica evidenciado no uso da expressão “crescer e multiplicar” / “*increase and multiply*”, uma referência ao livro de Gênesis 1:28. O recurso irônico se evidencia em especial na escolha vocabular e uso dos adjetivos (“**Cada cômodo tem um inquilino**, e pela mesma **autorização misteriosa “crescer e se multiplicar”** feita pelo assistente da paróquia, de maneira

maravilhosa, cada inquilino se torna, em geral, o chefe de uma família numerosa”./ “*Every room has its separate tenant, and every tenant is, by the same mysterious dispensation which causes a country curate to ‘increase and multiply’ most marvellously, generally the head of a numerous Family*”) (fig. 34, meu grifo, minha tradução).

Em sequência, o **quadrinho 9** descreve uma loja em que é muito provável que seja também o local de moradia do dono e da família, como na ilustração (fig. 34) que mostra um homem a porta com duas crianças. A descrição irônica apresenta o proprietário em uma categoria de pessoa que estaria em uma fila por lenha, por um lar, por centavos e por cabeça de ovelha assada. (O homem na loja, talvez, esteja na fila por uma cabeça de ovelha assada, ou por lenha, ou por um lar (...) ele e a família moram na loja, ou no pequeno espaço dos fundos”. / “*The man in the shop, perhaps, is in the baked ‘jemmy’ line, or the fire-wood, and heart-stone line (...) he and his family live in the shop, and the small back parlour behind it*”) (fig. 34, meu grifo, minha tradução).

Essa expressão *baked jemmy* ganha destaque por ilustrar o **quadrinho 10** e de acordo com a nota explicativa desse termo no botão interativo desse quadrinho, a ilustração da cabeça de uma ovelha que se sobrepõe aos **quadrinhos 8 e 9** é uma forma de ênfase à caracterização do tipo de homem que se encontraria na região. Uma vez que o duplo sentido da expressão *jemmy*: gíria usada para o termo cabeça de ovelha/*sheep’s head* e pé de cabra curto muitas vezes usado por ladrões, ressalta o caráter duvidoso de um estereótipo construído na narrativa.

Figura 34. Tela 5, RGI *Seven Dials*, quadrinho 8, 9 e 10.



### Transcrição do áudio

If the external appearance of the houses, or a glance at their inhabitants, present but few attractions, a closer acquaintance with either is little calculated to alter one's first impression. Every room has its separate tenant, and every tenant is, by the same mysterious dispensation which causes a country curate to 'increase and multiply' most marvellously, generally the head of a numerous family.

The man in the shop, perhaps, is in the baked 'jemmy' line, or the fire-wood and hearth-stone line, or any other line which requires a floating capital of eighteen-pence or thereabouts: and he and his family live in the shop, and the small back parlour behind it.

Fonte: elaborada pela autora a partir do aplicativo *Dickens Dark London* (2011).

Os próximos quadrinhos retratam, em especial, o estereótipo do imigrante irlandês como pobre e irresponsável, como apresentado na nota explicativa do botão interativo. Dessa forma, como afirma McCloud (2005, p. 41), a caracterização visual na descrição dos quadrinhos 11, 12 e 13 procura representar a beleza e a complexidade do mundo físico na ilustração com certo expressionismo. Assim, o **quadrinho 11** descreve uma jovem irlandesa com boa vestimenta e segurando um tamborim típico da Irlanda. (“há uma jovem mulher que gosta de tamborilar e se veste muito bem” / “*there’s ‘a young ‘oman as takes in tambour-work, and dresses quite genteel*”) (fig. 35, meu grifo, minha tradução).

O **quadrinho 12** apresenta um trabalhador irlandês e a família como um estereótipo reproduzido em toda a rua, como fica claro no uso da expressão “são apenas a segunda edição das pessoas descritas acima” / “*are just a second edition of the people below*” (fig. 35, meu grifo, minha tradução). A ilustração carrega certa dose de expressionismo que parece reproduzir fotografias das pessoas daquele período, como é possível acessar ao toque e visualizar no botão interativo do RGI. Em sequência, o **quadrinho 13** cita outras personagens, “um cavalheiro maltrapilho no sótão dos fundos” / “*a shabby-genteel man in the back attic*”. Para se referir ao cavalheiro, a descrição é carregada de ironia na linguagem, em especial pelos adjetivos escolhidos. Outro recurso irônico é a referência a profissão de escritor, quando se enfatiza que ele não costuma comprar nada a não ser uma caneta ocasionalmente, dando crédito aos boatos que ele escrevia poemas para Mr. Warren.

O cavalheiro maltrapilho é um **alvo misterioso**, mas como leva uma vida de reclusão e nunca compra **nada além de uma caneta ocasional**, (...), rumores correm pelas ruas, que ele escreve poemas para o **senhor Warren**.

*The shabby-genteel man is an object of some mystery, but as he leads a life of seclusion, and never was known to buy anything beyond an occasional pen, (...), rumours are current in the Dials, that he writes poems for Mr. Warren. (Dickens Dark London, 2011, fig. 35, meu grifo, minha tradução).*

Mr. Warren, de acordo com a nota explicativa do botão de interação, era proprietário de uma fábrica de graxa para sapatos e era comum que panfletos de propaganda para a Warren’s Blacking Factory apresentassem poemas curtos. A descrição do cavalheiro no **quadrinho 13**, portanto, pode ser uma referência indireta à vida de Charles Dickens e por isso a descrição faz uso de mais recursos irônicos. Isso porque quando a família de Dickens faliu, ele foi obrigado a trabalhar aos 12 anos nesta fábrica do Mr. Warren e especula-se que mais velho, quando ele começou a trabalhar como repórter quem escrevia esses poemas curtos de propagandas para a fábrica era o próprio Dickens.

Figura 35. Tela 6, RGI *Seven Dials*, quadrinho 11, 12 e 13.



### Transcrição do áudio

Then there is an Irish labourer and his family in the back kitchen, and a jobbing man—carpet-beater and so forth—with his family in the front one. In the front one-pair, there's another man with another wife and family, and in the back one-pair, there's 'a young 'oman as takes in tambour-work, and dresses quite genteel,' who talks a good deal about 'my friend,' and can't 'a-bear anything low.' The second floor front, and the rest of the lodgers, are just a second edition of the people below, except a shabby-genteel man in the back attic, who has his half-pint of coffee every morning from the coffee-shop next door but one, which boasts a little front den called a coffee-room, with a fireplace, over which is an inscription, politely requesting that, 'to prevent mistakes,' customers will 'please to pay on delivery.' The shabby-genteel man is an object of some mystery, but as he leads a life of seclusion, and never was known to buy anything beyond an occasional pen, except half-pints of coffee, penny loaves, and ha'porths of ink, his fellow-lodgers very naturally suppose him to be an author; and rumours are current in the Dials, that he writes poems for Mr. Warren.

Fonte: elaborada pela autora a partir do aplicativo *Dickens Dark London* (2011).

O último quadrinho, 14, então, finaliza a descrição de *Seven Dials*, o entroncamento das sete ruas do bairro de *St. Giles* em Londres.

Figura 36. Tela 7, RGI *Seven Dials*, quadrinho 14.



#### Transcrição do áudio

Now anybody who passed through the Dials on a hot summer's evening, and saw the different women of the house gossiping on the steps, would be apt to think that all was harmony among them, and that a more primitive set of people than the native Diallers could not be imagined. Alas! the man in the shop ill-treats his family; the carpet-beater extends his professional pursuits to his wife; the one-pair front has an undying feud with the two-pair front, in consequence of the two-pair front persisting in dancing over his (the one-pair front's) head, when he and his family have retired for the night; the two-pair back will interfere with the front kitchen's children; the Irishman comes home drunk every other night, and attacks everybody; and the one-pair back screams at everything. Animisities spring up between floor and floor; the very cellar asserts his equality. Mrs. A. 'smacks' Mrs. B.'s child for 'making faces.' Mrs. B. forthwith throws cold water over Mrs. A.'s child for 'calling names.' The husbands are embroiled—the quarrel becomes general—an assault is the consequence, and a police-officer the result.

Fonte: elaborada pela autora a partir do aplicativo *Dickens Dark London* (2011).

A ilustração (fig. 36) apresenta traços expressionistas e, portanto, confere maior dramaticidade ao caos e à pobreza de *Seven Dials*, o que se observa nas expressões faciais e

na sobreposição das pessoas ao centro da imagem, em contraste com os dois recortes um acima e outro na parte inferior da imagem.

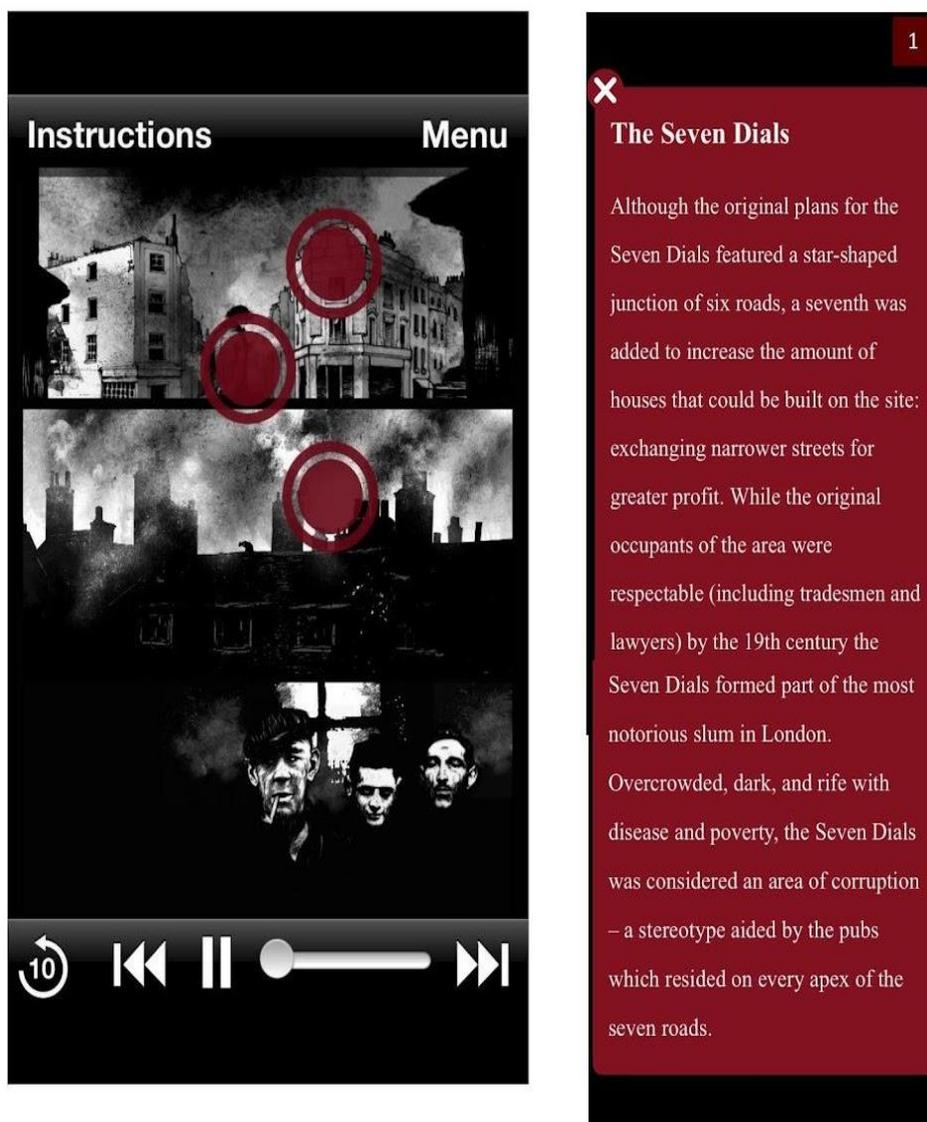
O recorte da ilustração na parte superior da imagem representa o início da confusão descrita na narrativa, duas mulheres fofocando, a imagem central o caos como resultado e a ilustração na parte inferior a figura menos importante da situação, o policial.

Como nos outros quadrinhos, a linguagem descritiva é irônica pela escolha vocabular e uso dos adjetivos, em especial expressões opostas ao que se realmente quer dizer. Como exemplo, o início da narrativa afirma que qualquer pessoa que passasse por *Seven Dials* e avistasse as duas senhoras fofocando, imaginaria que tudo estava em perfeita harmonia, mesmo os moradores do local. No entanto, infelizmente (**Alas!**), essa não era a situação. (“Se visse as **diferentes mulheres em frente à casa**, fofocando nos degraus, **seria capaz de pensar que tudo estava harmonioso, mas não se poderia imaginar um grupo de pessoas mais primitivo do que esses moradores. Infelizmente!**” / “(..) *saw the different women of the house gossiping on the steps, would be apt to think that all was harmony among them, and that a more primitive set of people than the native Diallers could not be imagined. Alas!*”) (fig. 36, meu grifo, minha tradução).

Em seguida, a descrição da situação caótica começa com o homem da loja maltratando a família, o batedor de tapetes delegando o trabalho dele para a esposa, o irlandês chegando bêbado todas às noites e atacando a todos. As brigas se espalham por todos os andares, incluindo entre as crianças, que fazem com que as mães se intrometam, uma criança apanha por “xingar”, a outra recebe um banho água fria como retaliação. Os pais também tomam partidos, a briga se generaliza, resulta em agressão e como consequência a polícia é chamada. Frases em meio a essa descrição enfatizam a ironia como “Animosidades surgem entre os andares; o próprio porão **reivindica igualdade**” / “*Animosities spring up between floor and floor; the very cellar asserts his equality*” e “Os maridos se envolvem — a discussão se alastra — uma agressão é a consequência e um policial a porta o resultado” / “*The husbands are embroiled—the quarrel becomes general—an assault is the consequence, and a police-officer the result*” (fig. 36, meu grifo, minha tradução).

Figura 37. *Seven Dials*, Tela 1 com demonstração dos botões que ao serem tocados apresentam notas explicativas.

Telas com as nota explicativas de “SEVEN DIALS”



Fonte: elaborada pela autora a partir do aplicativo *Dickens Dark London* (2011).

Nos dias atuais, quem visita a região de *Seven Dials* em *Covent Garden* pode ficar surpreso ao saber que esse local cheio de bares, restaurantes, museus, livrarias, mercados, igreja, lojas como a da marca Chanel, foi um lugar pobre e caótico como descrito tanto na crônica quanto no RGI.

**Figura 38. Seven Dials, Covent Garden.**



**Fonte:** Seven Dials, London, 2020. Disponível em: @bemorephotos <https://weheartit.com/entry/338000865>. Acesso em: 15/11/21. **Contando as horas, 2014.** Disponível em: <https://contandoashoras.com/2014/10/08/Londres-um-tour-pelo-covent-garden-incluindo-seven-dials-neals-yard-st-martins-courtyard/>. Acesso em: 15/11/21.

Portanto, *Seven Dials* exemplifica a forma narrativa do RGI que ocorre em todas as edições de *Dickens Dark London*, na qual elementos da narrativa tradicional como tempo, espaço, narrador, personagens e os elementos da HQ tradicional, que têm como base o quadrinho ilustrado e sequencial, se unem aos midiáticos, hápticos e ergódicos em um processo de hibridização que envolve as mídias interativas.

Além disso, *Seven Dials* apresenta características próprias que o diferem de uma HQ impressa ou em meio digital, mas apresenta o elemento base da HQ tradicional, o quadrinho ilustrado e sequencial. Dessa forma, o RGI dialoga com a HQ e com a narrativa literária, pois apresenta influência de uma narrativa oral, ou *storytelling*, colada a estrutura narrativa da crônica (esquete literário/ *literary sketch*), que por meio do recurso de áudio acompanha os quadrinhos, os quais apresentam imagens estáticas em preto e branco no formato infinite canvas (rolagem infinita), delimitados pela tela.

Nesse sentido, as imagens dos quadrinhos ressaltam a dramaticidade devido ao tom escuro e sombrio, no entanto, a seleção dos parágrafos e a transposição colada do texto-base para a narração em áudio, além de conferir dramaticidade à narrativa, não perde os elementos do humor, em especial a ironia, presentes no estilo de escrita de Dickens.

Charles Dickens usou a ironia de forma popular, uma vez que esse estilo irônico está presente no uso da linguagem com expressões e vocabulário próprio, que retratam estereótipos na caracterização tanto do espaço quanto das personagens. Dickens aplicava o humor à condição humana com pouca moralidade, em especial ao descrever a situação das personagens.

A dinamicidade em *Seven Dials* se destaca através das imagens, com espaços mínimos de transição entre os quadrinhos, bem como descrevem de forma subjetiva e ágil a situação das pessoas em *Seven Dials* pela ótica do narrador, o que ocorre por meio da narrativa curta em áudio, que também transmite o caráter jornalístico da crônica, como texto breve, com temas do cotidiano, uso da oralidade e do humor.

O RGI, então, se apresenta na forma de um software gráfico/visual com narrativa em áudio e baixo nível de interatividade, pois o usuário/leitor precisa de simples toques na tela, por exemplo, para a leitura das informações dos botões interativos, ou rolar as telas para seguir com a hiperleitura do RGI como se estivesse virando a página de um livro. Desse modo, a hiperleitura exige do leitor uma posição imersiva, pois o RGI une mídias, artes, gêneros, linguagens e narrativas.

*Seven Dials*, assim, constrói uma identidade visual seguindo o estilo da HQ tradicional e do texto cronístico em que se tem a impressão de que cenas, enquadradas como fotografias, em sequência, formam uma obra completa e coesa que materializam o drama, a ironia, a subjetividade e a brevidade.

### **3.2. SHIFTER: ROMANCE GRÁFICO IMPRESSO E ROMANCE GRÁFICO INTERATIVO**

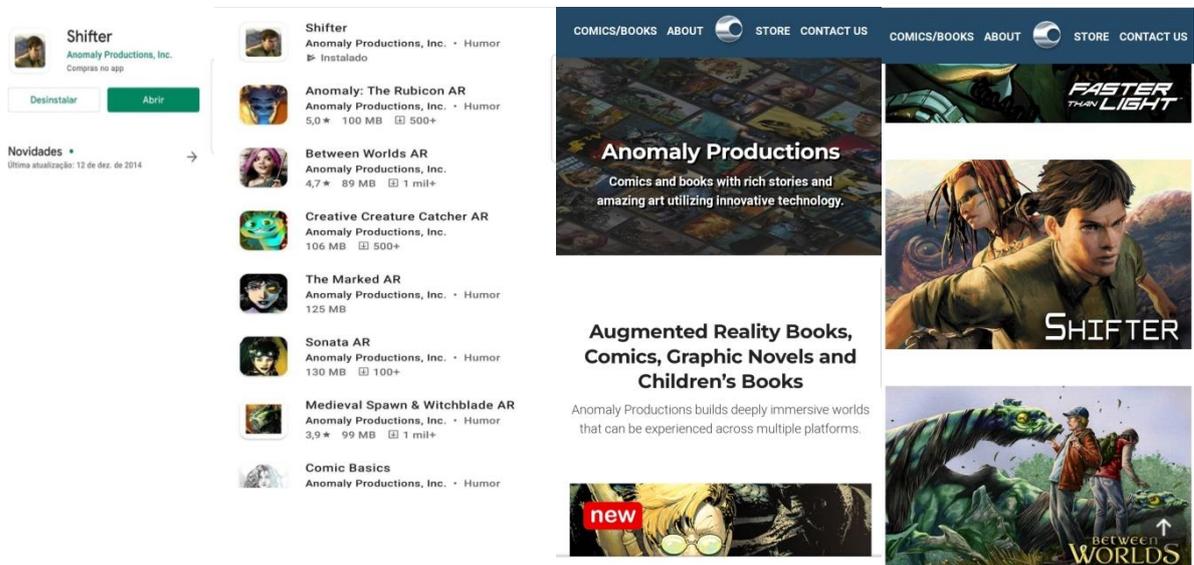
O romance gráfico interativo *Shifter* apresenta a possibilidade de leitura em suporte impresso, como livro com realidade aumentada, ou como romance gráfico interativo (RGI) disponibilizado em um *book app* para smartphones ou tablets nos sistemas Android ou iOS.

O Capítulo 3 e o tópico 3.1 apresentaram particularidades do RGI que são retomadas neste momento e aplicadas à obra *Shifter*, para demonstrar como essa obra, enquanto RGI e livro de realidade aumentada se constitui híbrida, hiper/intertextual, interartes, midiática, háptica e ergódica, que resulta em uma hiperleitura.

*Shifter* é uma obra da *Anomaly Production*, a qual, de acordo com o site “*Experience Anomaly*”, é uma empresa de tecnologia de ponta aplicada à mídia fundada por Brittenham e Haberlin, que combina obras de arte e histórias para construir mundos imersivos em várias

plataformas. Além do site, os aplicativos da Anomaly Production disponibilizam para compra romances gráficos e HQs no formato digital ou impresso como livro com realidade aumentada (figura 39).

**Figura 39.** Interface do aplicativo *Shifter*, outros aplicativos para download e site da *Anomaly Productions, Inc.*



**Fonte:** Shifter Anomaly Production Inc.. Disponível em: Google Play Store. Acesso em: 15/11/20, Experience Anomaly. Disponível em: <https://experienceanomaly.com>. Acesso em: 15/11/20.

As primeiras telas do romance gráfico interativo são representadas nas próximas figuras (fig. 40.1, 40.2 e 40.3). A interface mostra as possibilidades de navegação nos ícones START (iniciar a estória), RESUME (Inicia a história e possibilita escolha dos capítulos 1 a 9), ABOUT (aplicativos, compra do livro *Shifter*, outros lançamentos).

**Figura 40.** Tela iniciais do RGI *Shifter*

Tela RESUME (Sumário) / Tela ABOUT (Sobre) / Tela START (Inicio)



**Fonte:** elaborada pela autora a partir do aplicativo *Shifter* (2013).

A seguir, um tutorial de navegação da história (**fig. 41**) indica as formas de interação durante a leitura, ou hiperleitura, em que o leitor imersivo pode voltar ao “menu system” para escolher o ponto de leitura, pode seguir a leitura sequencial ao tocar em “*previous ou next screen*” ou ainda escolher ler, ouvir e visualizar as informações no globo azul, “*informational touch point*”. É possível também pular essas informações em “*skip*” e iniciar a história.

**Figura 41. Tela NAVIGATION TUTORIAL ( Tutorial de navegação).**

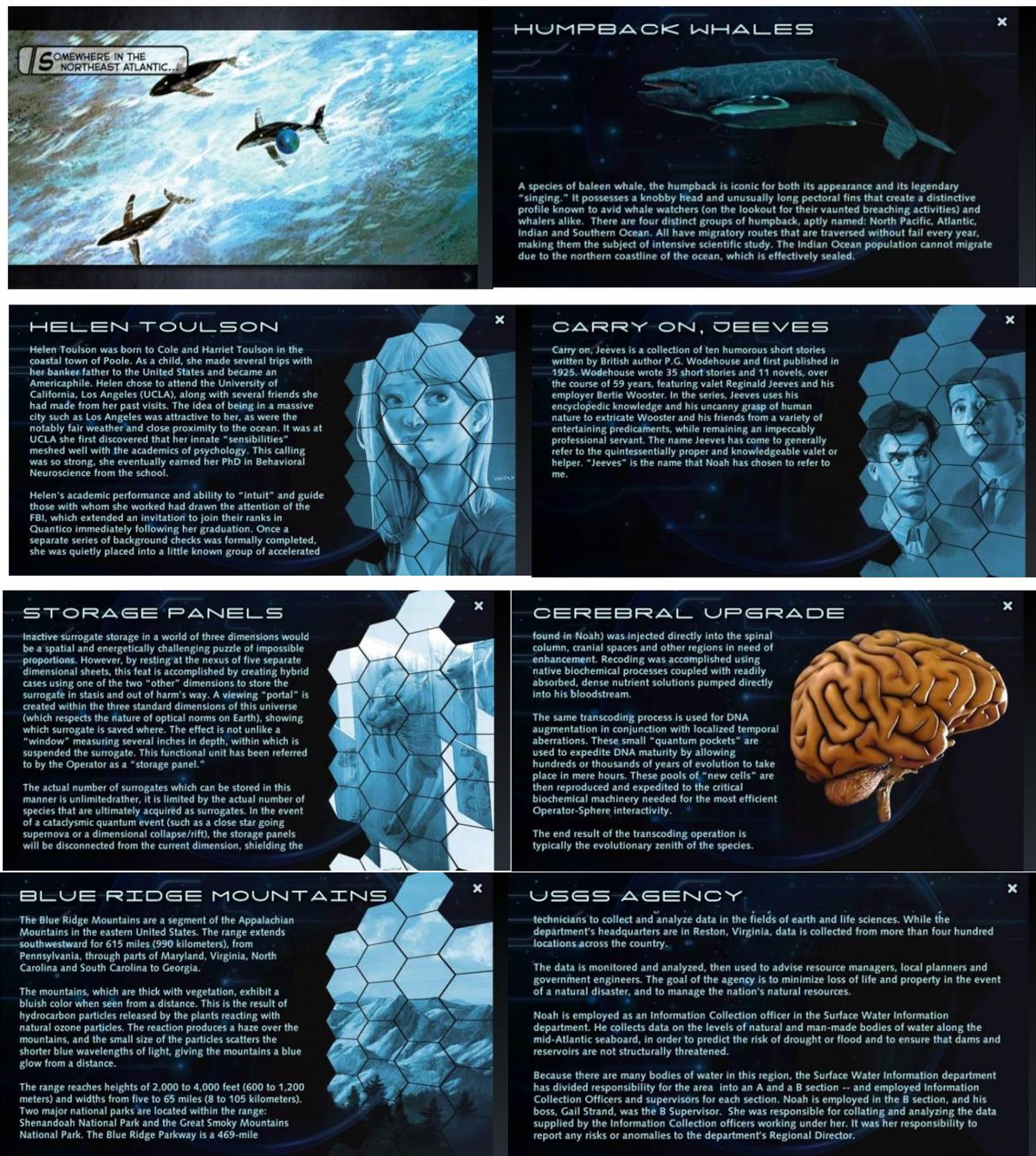


**Fonte:** elaborada pela autora a partir do aplicativo *Shifter* (2013).

Dessa forma, a história de *Shifter* segue uma sequência de imagens em que os quadrinhos ganham movimento com animações, efeitos sonoros e narração em áudio do texto escrito nos balões que acompanham os quadrinhos. A primeira tela (**fig. 42**) em que de fato a história se inicia apresenta a narração em áudio do texto no balão “Em algum lugar ao Nordeste do Atlântico...” / “*Somewhere in the Northeast Atlantic...*” (**minha tradução**) com efeitos sonoros como barulho das ondas do mar e das baleias, animação da imagem das baleias, do mar, e a esfera azul (“*informational touch point*”) que traz informações sobre a espécie de baleia da imagem.

Essa esfera azul aparece em pontos estratégicos da narrativa para adicionar informações e explicações relevantes para o desenvolvimento dos fatos, como exemplo, informações sobre os avatares ou *surrogates*, como exemplificado pelas informações da baleia nos primeiros quadrinhos de *Shifter* (**fig. 42**). A esfera é uma inteligência artificial programada para executar os comandos do operador e é nomeada por Noah de Jeeves para lhe conferir uma personalidade mais humana. O nome Jeeves é uma referência ao mordomo Reginald Jeeves dos contos (short stories) de Pelham Grenville Wodehouse e que também inspirou a série de TV britânica conhecida por *Jeeves and Wooster* (1990-1993). Dessa forma, a esfera azul ou esfera Jeeves que serve como botão de interação (“*informational touch point*”) para adicionar informações da narrativa ao leitor.

Figura 42. Início da história e telas do “*informational touch poin*” (botão de informações apresentadas pela esfera Jeeves).

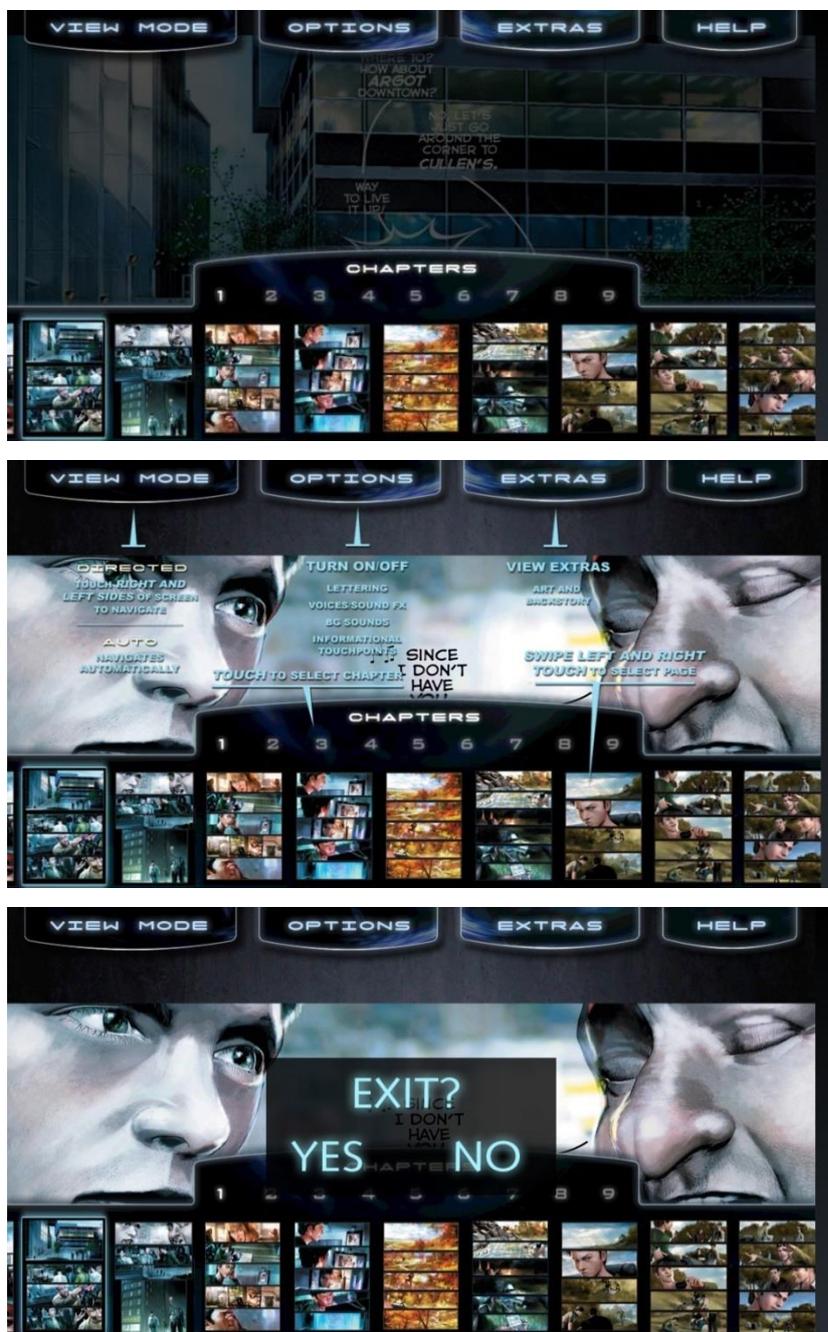


Fonte: elaborada pela autora a partir do aplicativo *Shifter* (2013).

Outro ponto a se enfatizar é que os quadrinhos aparecem de forma individual e em sequência, se o leitor resolver interromper essa sequência ao tocar na tela, surge opções de como visualizar a história: ativar ou não o áudio, os balões com texto ou os botões de informações extras da história; bem como é possível selecionar a página ou capítulo para

seguir a leitura de outros pontos e ainda ao tocar para voltar a tela do smartphone aparece a mensagem para sair do aplicativo (fig. 43).

Figura 43. Recursos na tela.



Fonte: elaborada pela autora a partir do aplicativo *Shifter* (2013).

Quanto ao suporte impresso em livro com realidade aumentada (fig. 44), a leitura pode recorrer aos efeitos de animação em 3D nas imagens, pois o livro é impresso com folhas especiais e por meio de um aplicativo de realidade aumentada, UAR app, quando a tela do

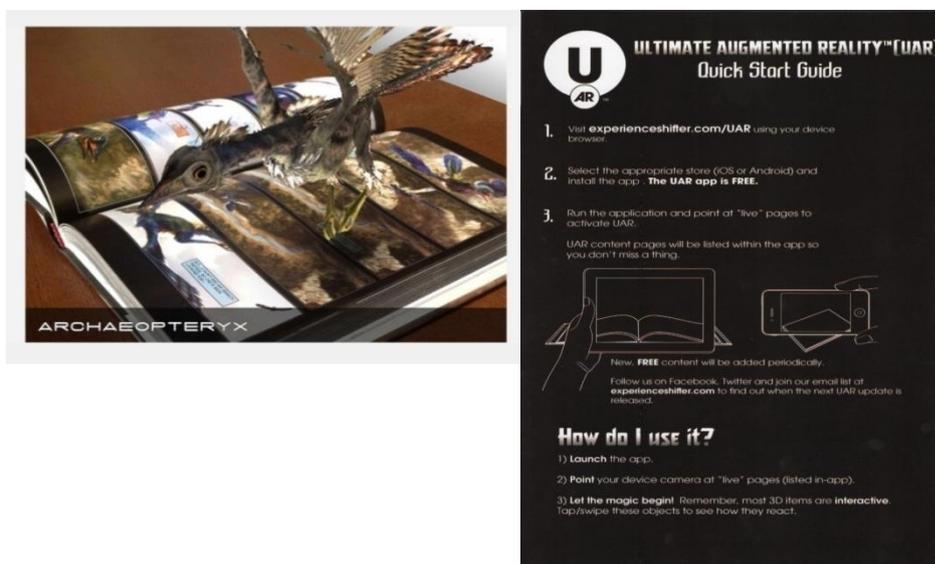
telefone ou tablet foca na página é possível ver efeitos aplicados na imagem como se ela ganhasse vida. Assim, o livro apresenta ao todo 25 páginas com realidade aumentada como exemplificado na **figura 45**.

**Figura 44. Livro impresso *Shifter***



**Fonte:** Livro com capa de proteção. Experience Anomaly. Disponível em: <https://experienceanomaly.com>. Acesso em: 15/11/20; Livro sem capa de proteção. Elaborado pela autora.

**Figura 45. Realidade aumentada no livro *Shifter*: visualização e UAR app.**



**Fonte:** Realidade aumentada. Experience Anomaly. Disponível em: <https://experienceanomaly.com>. Acesso em: 15/11/20; UAR app. Elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

Os recursos exemplificados nas **figuras 40 a 45**, presentes no processo de leitura do RGI, *Shifter*, envolvem os conceitos descritos por Santaella (2012, p.229-240) como hipertexto; hiperficção; o texto animado, interativo, multimídia; e texto gerado por computador. Nesse sentido, pontua-se que o hipertexto apresenta diálogo com elementos da narrativa literária e sequencialidade e pode se constituir como conjunto de outros textos; a hiperficção articularia o dialogismo (estudado por Bakhtin e Kristeva, por exemplo) referente à intertextualidade, bem como a interatividade e intermídia; e por fim, a narrativa gerada por computador pode usar algoritmos com múltiplas possibilidades, efeitos e significações.

Soma-se a esses conceitos o da ficção hipertextual; ficção interativa; textos tridimensionais etc; como descrito por Santaella (2012, p. 237), embora não apresente como exemplo o RGI, a teoria descrita pela autora se aplica a essa forma de HQ uma vez que os conceitos apresentados envolvem o processo de hibridismo, o qual está presente na base da HQ tradicional primeiro com a relação entre o texto e a imagem.

Dessa forma, o processo de hibridismo em *Shifter* ocorre no diálogo com diferentes suportes, o aplicativo literário de RGI em meio digital e livro com realidade aumentada em meio impresso (livro); bem como com as diferentes áreas que envolvem a criação da obra entre elas a literatura, computação, design gráfico, arte gráfica, animação. Em meio a essa convergência de áreas e conceitos, os elementos tradicionais da HQ e de textos literários, em termos narrativos, estão presentes como o uso de balões, escolha do letreiramento, traços mais realistas ou caricatos, espaços entre os quadrinhos, foco, uso das cores; assim como, espaço, tempo, enredo, personagens, entre outros.

Nesse sentido, Groensteen (2015) ainda afirma que a HQ foi capaz de “conquistar novos espaços de história”, os quais se mostraram “mais literários, mais plácidos, mais poéticos, mais sensuais e mais introspectivos”, e o RGI é um exemplo dessa “evolução estética da história em quadrinhos”.

A evolução estética da história em quadrinhos, passado um quarto de século, se deu no sentido de uma libertação da imagem. (...) a história em quadrinhos mostrou que pode aceitar o desenho ilustrativo, e que pode inclusive abandonar por completo o desenho linear, em benefício do jogo livre de superfícies e cores, de luzes e intensidades. (...) Os temas narrativos por excelência (a viagem, a busca, a investigação, o disfarce, a metamorfose...), dos quais a história em quadrinhos tradicional usou e abusou, mesmo que não tenham sido abandonados, foram pelo menos relativizados diante da conquista de novos espaços de história: mais literários, mais plácidos, mais poéticos, mais sensuais e mais introspectivos. (GROENSTEEN, 2015, p.169-170).

Assim, as ferramentas tecnológicas também impulsionaram a construção de histórias. Retoma-se, então, o estudo de Santaella (2012, p. 237), que descreve pontos sobre ficção hipertextual, interativa, narrativas móveis e transmidiáticas, o que neste estudo aplica-se ao RGI. Segundo a autora a ficção hipertextual “é caracterizada por estruturas de nós e conexões”, como exemplo ela cita o “hiperconto”, “narrativas que emergem como comentários a um poema” e “poesia em mídia digital”.

Acrescenta-se, então, também como um exemplo dessa ficção hipertextual o RGI *Shifter*, o qual como qualquer forma literária ou HQ requer narratividade, com “intensidade, tensão, ocultamento, autoria”, no entanto, faz uso de “ferramentas das novas tecnologias para potencializar a história: imagens em movimento ou não, áudios, hiperlinks, interatividade, quebra de linearidade etc”.

Quanto à ficção interativa, Santaella (2012, p. 237) a apresenta como ficção com “fortes elementos extraídos dos games” de forma que esses elementos se alternam aos “componentes romanescos” de forma que “a ficção interativa expande o repertório do literário por meio de uma variedade de técnicas, tais como recursos visuais, gráficos, animações e modificações inteligentes dos recursos literários tradicionais”.

*Shifter*, desse modo, pode exemplificar essa definição uma vez que apresenta recursos literários tradicionais presentes na construção narrativa da história, elementos tradicionais da HQ e elementos dos games como botões com explicações da história e o uso de avatares pelo personagem principal.

Dessa forma, o resultado, como afirma Santaella (2012, p. 237), ao misturar elementos dos games aos componentes romanescos é que “a ficção interativa expande o repertório do literário por meio de uma variedade de técnicas, tais como recursos visuais, gráficos, animações e modificações inteligentes dos recursos literários tradicionais”. Além disso, como acrescenta a autora, “as formas de literatura digital nos leva das imagens interativas tridimensionais para a imersão em espaços efetivamente tridimensionais, graças à passagem das imagens nos desktops para a criação de ambientes”.

Neste ponto, *Shifter* enquanto ficção hipertextual que mistura narratividade literária, HQ, games, ferramentas de software e tecnológicas, entre outras, constitui-se como exemplo de formas narrativa digital por apresentar elementos tecnológicos, imagens animadas e também tridimensionais (**fig. 45**). De forma que os espaços criados na narrativa de *Shifter*, tanto em suporte digital quanto em suporte impresso vão além das páginas ou imagens na tela e da “passagem das imagens nos desktops” como diz Santaella (2012, p.237), formam uma obra “fronteira à arte digital, mas dela difere porque coloca ênfase nos textos literários ou

nas construções narrativas de forma, que se colocam como uma narrativa em caverna digital ou C.A.V.E (*Cave Automatic Virtual Environment*), uma forma de tecnologia que envolve também a realidade aumentada e em que a imagem real se mistura a virtual.

Os elementos audiovisuais como recursos visuais (estilo da imagem e colorimetria), gráficos, sonoros, animações e a programação do software que constituem o RGI *Shifter* têm o propósito de direcionar o leitor e as respectivas reações diante da criação de imagens espaciais da narrativa. *Shifter* se encontra entre os representantes da leitura em formato híbrido multimídia. Mesmo espaço e tempo convergem em várias mídias para contar a mesma história, como o aplicativo (book app ou literary app) e livro de realidade aumentada.

*Shifter* é apresentado, então, como exemplo de narrativa digital que se constitui uma forma híbrida, multidisciplinar, hipertextual, hipermidiática e interativa, C.A.V.E, bem como háptica e ergódica.

Retoma-se, assim, a definição de Milligan (2018, p. 24-25), em que a mídia háptica representa ficções de tela pequena, como ocorre em tablets, ipads e smartphones, com leitura palpável, multitoque em que leitor pode escolher como seguir o fluxo narrativo, ou como ficar imerso ou atraído pelas imagens na tela e pelas sensações que elas produzem.

Quanto à narrativa ergódica, retoma-se o conceito de Aarseth (1997, p. 179), que salienta a necessidade, nesse tipo de narrativa, de o leitor usar atividades físicas e mentais, como juntar referências que são lidas em texto (balões e botões informativos) e em imagens à narração do texto em áudio. O acesso às escolhas de ativação do aparecimento ou ocultamentos do texto em balões, o áudio da história e as informações dos botões de interação ocorre por meio de setas e toque nos botões interativos. Desse modo, a interatividade permite o leitor escolher o momento para a leitura dessas explicações históricas e referências, bem como a ativação ou ocultamento das opções disponíveis durante a leitura.

Acrescenta-se a afirmação de Vurm (2014, p.166-167) que *Shifter* é um romance gráfico interativo que está em algum lugar entre a ficção interativa, ficção literária e um videogame. Isso devido aos gráficos e efeitos especiais de animação e áudio gerarem a sensação de *Shifter* ser um jogo eletrônico ou ainda uma sequência de cenas cinematográficas. No entanto, os elementos da narrativa literária presentes em *Shifter* como o enredo, tempo, espaço, personagens, entre outros o aproxima da ficção literária, o que destaca o texto escrito no processo de significação, além disso, a impossibilidade de controlar o personagem ou a falta de comandos para mudar o curso da narrativa como em um jogo, coloca a narrativa textual aliada à imagem em primeiro plano e os recursos tecnológicos e interativos como acessórios na constituição do romance gráfico interativo.

Segundo o autor (2014, p. 167), a obra ainda representa um avanço para os romances gráficos interativos por apresentar inovações na forma e no aspecto gráfico de última geração. Quanto à forma, é possível observar a exigência profissional, que abrange desde profissionais técnicos aos artísticos, o que o torna também um projeto coletivo.

Além disso, Vurm (2014, 167) enfatiza que as convenções tradicionais são superadas, a história é ao mesmo tempo de aventura, thriller e romance de espionagem, o que ocorre pela mudança de códigos, subvertendo-os pela transmediação, paródia e efeitos especiais comuns aos jogos de computador como a mudança de avatar e tele transporte.

Outro aspecto ressaltado por Vurm (2014, p. 167) é a sobreposição enciclopédica representada pela bola azul transparente (botão de informação/ *informational touch point*, **figura 42**) que aparece em alguns quadros narrativos, a qual representa um link hipertextual para uma entrada enciclopédica fornecida pela interface que o personagem principal habita e com a qual se comunica. Ao escolher clicar nesta bola, há informações sobre a ancestralidade humana, animais pré-históricos, avatares que são escolhidos a partir de um painel armazenamento (*storage panels*), esses avatares são denominados de *surrogates* (ou *backups*) e são escolhidos para uso do operador ao longo dos anos. Assim, o romance gráfico interativo *Shifter* pode ser considerado um desdobramento da forma, que exigiu uma equipe de especialistas próxima à de filmar um blockbuster ou de programar um videogame.

A equipe de criação de *Shifter* é formada por Skip Brittenham, Brian Haberlin; história de Brian Haberlin e Brian Holguin; com ilustrações de Brian Haberlin, Geirrod Vandyke, Kunrong Yap e Chan Hyuk Lee; criação de fontes e legendas por Francis Takenaga; equipe de tecnologia e assistência digital, David Pentz e Diana Sanson; edição de Sally Haberlin e Skip Brittenham. O RGI em geral exige uma equipe de criação e neste ponto se distancia da HQ tradicional, como infere Eisner (2010, p.123), uma vez que “as histórias em quadrinhos são, tradicionalmente, produto de um único indivíduo” (**fig. 46**).

Figura 46. *Shifter*: equipe de criação.



Fonte: elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

De forma que os avanços tecnológicos permitiram experimentar novas possibilidades ao nível formal e de conteúdo, o que resulta em uma hiperleitura em que os elementos audiovisuais imagem, colorimetria, traços, gráficos, som e animação têm o propósito de direcionar o leitor e respectivas reações. Essa leitura guiada pela imagem favorece o público juvenil e *Shifter* possui a classificação etária a partir de 12 anos no *book app*. No entanto, a obra o público adulto pode experienciar no *book app* é uma leitura em que o texto está presente acompanhado de áudio, animação das imagens, imagens em 3D, de forma que a leitura se confunde a de uma HQ, bem como a de assistir a uma animação ou ainda as telas em que se apresenta a história (narrativa) de um videogame.

Quanto ao formato em livro de realidade aumentada, a leitura segue como a de uma HQ tradicional em que se pode fazer o uso de ferramentas tecnológicas para visualizar as vinte e cinco páginas com efeitos de realidade aumentada. Outro ponto de destaque que não há no *book app* é a página 4 do livro que apresenta referência intertextual bíblica ao citar o livro de Gênesis 1:20-22<sup>22</sup> (c.f. **fig.47**), que descreve a criação do homem por Deus, enquanto a história apresenta um processo de criação que envolve o homem e a máquina. Outra citação

---

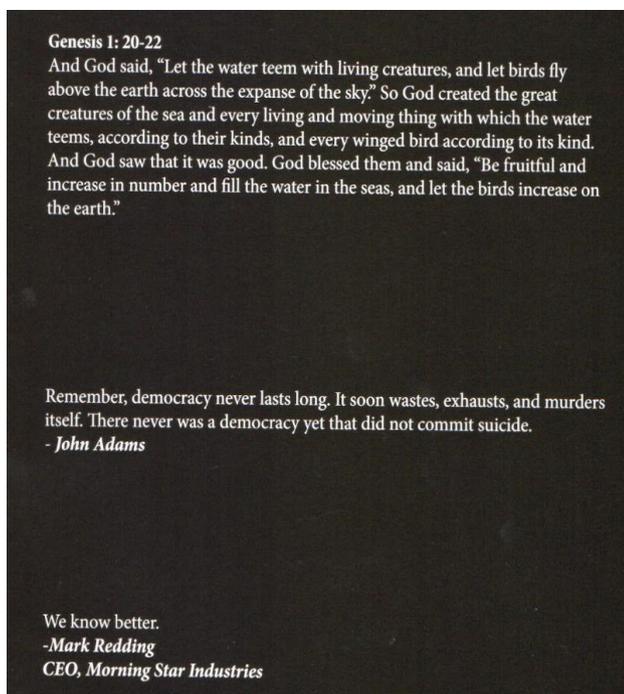
<sup>22</sup> Gênesis 1:20-22: E disse Deus: Produzam as águas abundantemente répteis de alma vivente; e voem as aves sobre a face da expansão dos céus.

E Deus criou as grandes baleias, e todo o réptil de alma vivente que as águas abundantemente produziram conforme as suas espécies; e toda a ave de asas conforme a sua espécie; e viu Deus que era bom.

E Deus os abençoou, dizendo: Frutificai e multiplicai-vos, e enchei as águas nos mares; e as aves se multipliquem na terra. Nova Almeida Atualizada (J. Ferreira de Almeida, Trad.), Sociedade Bíblica do Brasil, 2017.

dessa página é a de John Adams (segundo presidente dos Estados Unidos, conhecido como Pai da Nação), “Lembre-se, a democracia nunca dura muito tempo. Logo se desgasta, enfraquece, e morre. Nunca houve uma democracia que não cometesse suicídio” / “Remember, democracy never lasts long. It soon wastes, exhausts, and murders itself. There never was a democracy yet that did not commit suicide.” (John Adams apud Haberlin et al, 2013, **minha tradução**). Essa citação infere a crítica ao sistema democrático e à corrupção, que a narrativa apresenta com a história de Noah, o qual denuncia um esquema corrupto entre governo e corporações na exploração de recursos do meio ambiente, o que leva Noah a sofrer um atentado que irá lhe conferir poderes de viajar no tempo e se apossar de corpos como avatares (*surrogates*) das mais diversas criaturas (**fig. 47**).

**Figura 47. *Shifter*, página 4 do livro impresso.**



**Fonte:** elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

Nesse momento, ao analisar a narrativa de *Shifter*, enquanto RGI e livro com realidade aumentada, a estrutura e os elementos tradicionais da narrativa estão presentes. Assim como, em um romance, a estrutura narrativa de *Shifter* apresenta introdução, desenvolvimento e conclusão. Quanto aos elementos da narrativa, o enredo se desenrola com apresentação inicial do espaço, tempo, personagens e conflito. No desenvolvimento, enfatizam-se as ações das personagens para a solução do conflito proposto. O clímax foca em momentos de decisão para

solucionar o problema da personagem principal, Noah e o desfecho, então a solução, Noah é inocentado e segue como um operador. O espaço e tempo, narrador, e personagens também são definidos. Também, os elementos da HQ tradicional: imagem e o texto/ quadrinho e balões, bem como legenda, sarjeta/elipse, entre outros estão presentes no RGI *Shifter*.

Neste ponto, retoma-se a afirmação de Eisner (2005, p.11-13) de que as narrativas, enquanto, histórias, permanecem as mesmas, há mudança de estilo e forma pelo suporte, mas a história “tem um início, um fim, e uma linha de eventos colocados sobre uma estrutura que os mantêm juntos. Não importa se o meio é um texto, um filme ou quadrinhos”. Em acréscimo a essa ideia, propõe-se um código narrativo com unidades interligadas e organizadas, de forma que a narrativa apresente enredo com um ou mais eventos, em determinado tempo e espaço, ação, personagens, narrador (Cagnin, 1975, p.155).

Dessa forma, o enredo de *Shifter* inicia com um recorte temporal, ou seja, flashforward ou prolepse, a história começa do final, do futuro, o que é assinalado pela legenda (“Em algum lugar ao Nordeste do Atlântico...” / “*Somewhere in the Northeast Atlantic...*”) e então o espaço e a luta de tripulantes de um barco com um monstro marinho é descrito por meio fala e ações das personagens (**fig. 48**).

**Figura 48.** *Shifter*, página 4 do livro impresso.



**Fonte:** elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

Em sequência, a história retoma os acontecimentos de seis meses anteriores, assinalado também pela legenda (“Seis meses antes...” / “*Six months earlier...*”, **minha tradução**) e apresenta Noah, personagem protagonista, como um funcionário público mediano que trabalha pilotando drones para monitorar o meio ambiente e que está de casamento marcado (**fig. 49**).

Figura 49. *Shifter*, páginas 9 e 11 do livro impresso.



Fonte: elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

O conflito é apresentado quando certo dia Noah termina o expediente um pouco mais cedo e relata à supervisora, G. Strand, que encontrou algo incomum nas imagens de monitoramento sobre erosão e nível de água de determinada região. Em seguida, ele segue para a despedida de solteiro, uma vez que está de casamento marcado com Hellen (fig.50).

Figura 50. *Shifter*, páginas 13 e 16 do livro impresso.



Fonte: elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

No dia seguinte, após a despedida de solteiro, tudo parece normal, Noah está em férias e, antes de se encontrar com Hellen para o casamento, vai fazer uma trilha nas montanhas *Blue Ridge*. O conflito do enredo se concretiza quando Noah ajuda dois homens que se perderam, sofre um “acidente”, fica preso em uma caverna subterrânea considerada sagrada e os acontecimentos seguintes resultam na incriminação dele no esquema corrupto e na morte da supervisora (fig.51).

Figura 51. *Shifter*, páginas 19 e 28 do livro impresso.



Fonte: elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

No desenvolvimento da história há a busca pela solução do conflito que envolve a personagem Noah, que busca provar a inocência e destruir o esquema de corrupção. As ações de Noah, a seguir, descrevem a caverna e o teto, onde há uma esfera que o puxa abruptamente. No interior da esfera, o corpo de Noah é reparado ou curado e ele, então, denomina a esfera de Jeeves. O ser que habita a esfera, Jeeves, oferece um tutorial sobre as super-habilidades que ela fornece ao Noah (fig.52).

**Figura 52.** *Shifter*, páginas 37 e 41 do livro impresso.



**Fonte:** elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

Em seguida, Noah passa a ser capaz de habitar a mente e controlar os movimentos de vários espécimes ao longo dos milênios, de répteis a humanos, como avatares (*surrogates*), bem como é capaz de teletransportar esses avatares para vários pontos ao redor do globo (fig.53).

**Figura 53.** *Shifter*, páginas 54 e 55 do livro impresso.



**Fonte:** elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

Ao usar os avatares (*surrogates*) que são espécimes pré-históricos e uma humana celta do sexo feminino, Casya, Noah revive o que aconteceu com ele. Descobre que os dois homens que ajudou tentaram matá-lo no caminho da trilha e percebe que foi feito de bode expiatório em uma conspiração de um grupo corrupto com interesses em licenças ambientais no governo. Noah resolve o mistério por utilizar Casya como Avatar para descobrir o que aconteceu com ele, provar a inocência e conseguir voltar ao próprio corpo (fig. 54).

**Figura 54.** *Shifter*, páginas 80 e 81 do livro impresso.



**Fonte:** elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

O clímax se dá quando Noah e os avatares descobrem toda a verdade, lutam para destruir o esquema corrupto de poderosas organizações governamentais e provar a inocência de Noah, descrito por meio da ação das personagens nas páginas 162 a 192 (fig.55).

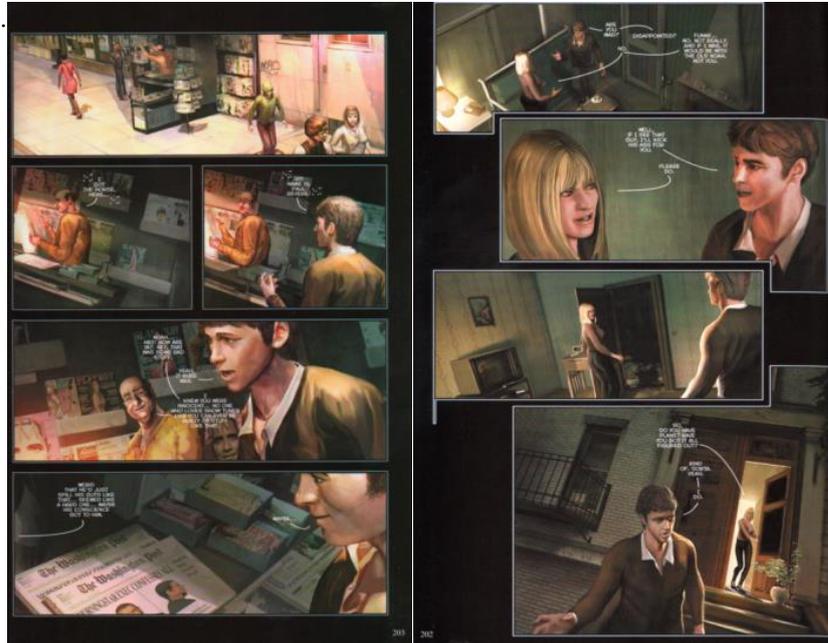
**Figura 55.** *Shifter*, páginas 176 e 179 do livro impresso.



**Fonte:** elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

No desfecho Noah e Hellen resolvem terminar, fica provada a inocência de Noah (fig.56), ele se despede de Casya e segue como operador viajando pelo tempo, transformando-se em diversos avatares e protegendo o meio ambiente (fig.57).

Figura 56. *Shifter*, páginas 202, 203 e 206 do livro impresso.



Fonte: elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

Figura 57. *Shifter*, páginas 206 e 207 do livro impresso.



Fonte: elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

As **figuras 48 a 57** que apresentam o enredo de *Shifter* são ilustrações do livro de realidade aumentada em meio impresso. No *book app Shifter*, cada quadrinho aparece na tela individualmente com movimento, efeitos sonoros e a narrativa do texto nos balões em áudio.

Neste sentido, de acordo com Eisner (2010, p. 38, 40), a arte dos quadrinhos comunica a história por meio de palavras e figuras, que no fluxo da narrativa se apresentam em segmentos sequenciados, os quadrinhos.

A função fundamental da arte dos quadrinhos (tira ou revista), que é comunicar ideias e/ ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a captura ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos. Eles não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São parte do processo criativo, mais do que um resultado da tecnologia. (...)

Na arte sequencial, o artista tem, desde o início, de prender a atenção do leitor e ditar a sequência que ele seguirá na narrativa. As limitações inerentes à tecnologia são simultaneamente um obstáculo e um trunfo na tentativa de realizar isso. O obstáculo mais importante a ser superado é a tendência do olhar do leitor a se desviar. Em qualquer página, por exemplo, não há modo algum pelo qual o artista possa impedir a leitura do último quadrinho antes da leitura do primeiro. O virar das páginas força mecanicamente um certo controle, mas não de modo tão absoluto como ocorre no cinema. (EISNER, 2010, p. 38, 40)

Dessa forma, o quadrinho da HQ tradicional se apresenta de formas diferentes no RG impresso e no RGI. Como dito por Eisner (2010, p. 40), na HQ tradicional e no romance gráfico impresso *Shifter* “[o] obstáculo mais importante a ser superado é a tendência do olhar do leitor a se desviar. Em qualquer página, por exemplo, não há modo algum pelo qual o artista possa impedir a leitura do último quadrinho antes da leitura do primeiro”.

O RGI é uma tentativa de superar essa dificuldade por apresentar os quadrinhos em sequência, em tela infinita (canva), mas de forma individual, o que faz com que o RGI apresente maior proximidade com o cinema no que diz respeito ao controle de visualização sequencial dos quadrinhos como ocorre na transição de telas de um filme. Outra referência seria a transição de telas e comandos que existem ao jogar um jogo de videogame que apresenta uma história sequencial, uma narrativa, como *The Last of Us*, *Resident Evil*, *Final Fantasy*, *God of war* etc.

O movimento dado à sequência de quadrinhos no romance gráfico interativo tira do leitor a possibilidade de “leitura do último quadrinho antes da leitura do primeiro” e sequência é seguida conforme programado, quadrinho por quadrinho, porém com movimento de transição, nas imagens, animação e efeitos sonoros. Esse movimento só é quebrado se o leitor

decidir interromper a sequência de leitura e selecionar outras páginas ou capítulos para leitura como exemplificado na **figura 43**.

Neste sentido, tanto no livro como no *book app* de *Shifter*, o elemento base da HQ, o quadrinho, está presente e de acordo com McCloud (2005, p.33) os “quadros das histórias fragmentam o tempo e o espaço”, mas também estão interligados o que possibilita conectar e construir uma “realidade contínua e unificada”. Dessa forma, tanto no livro como no *book app*, o espaço de transição entre os quadros é mínimo o que provoca maior sensação de movimento e dinamismo no tempo de leitura mediada pela narração da história. Então, o texto escrito está subordinado aos elementos visuais, imagéticos; sonoros, efeitos de ruídos do espaço e de personagens, ao áudio da narrativa e aos recursos de interação. A linguagem não verbal guia e ilustra a narrativa.

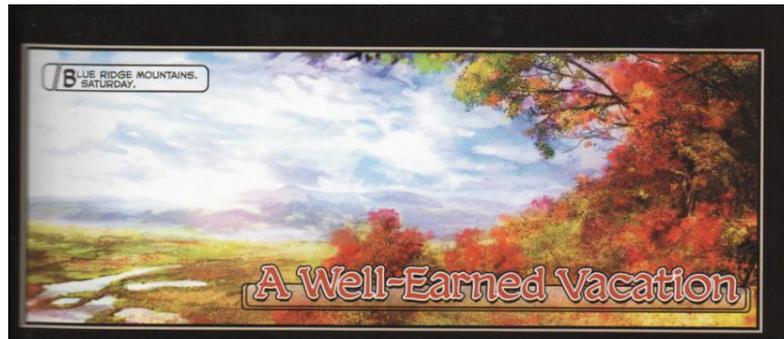
O espaço em *Shifter* é bem definido: o trabalho de Noah na Agência de Pesquisa Geologica dos Estados Unidos/ *United States Geological Survey Agency* (USGS) em Washington DC; Montanhas *Blue Ridge*; a casa da Hellen; *Georgetown*; *Cross-Ferry Dam* (barragem) em *Green Valley*. No desenvolvimento da temática, no entanto, surgem espaços fantásticos de transmigração de corpos e tele transporte.

**Figura 58. *Shifter*: espaço.**

Trabalho do Noah, Washington (Cap. 1, p. 13).



Montanhas *Blue Ridge* (Cap. 1, p.19).



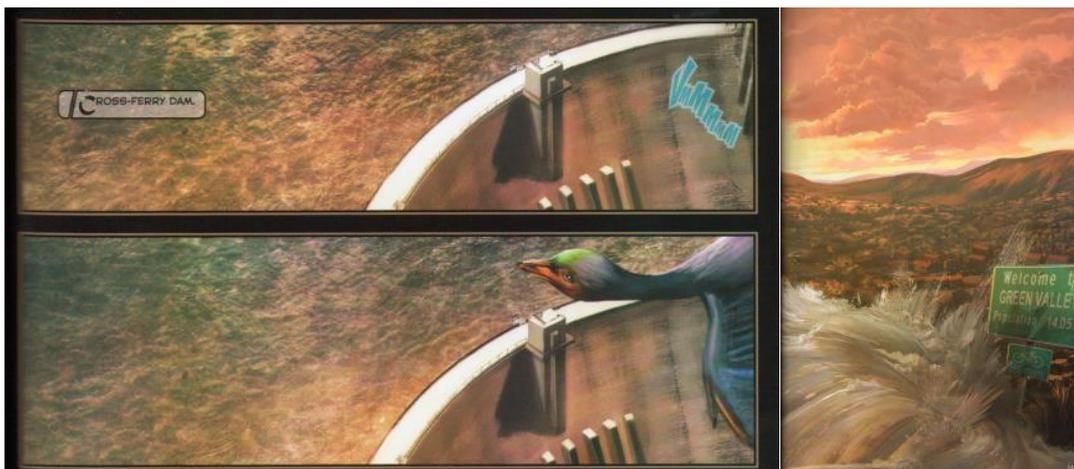
Casa da Helen (Cap.5, p. 84).



Georgetown ( Cap. 8, p.162).



Barragem de *Cross-Ferry* (Cap. 7, p. 139)/ *Gren Valley* (Cap. 7, p. 143).



Whashington DC (Cap. 9, p. 203)



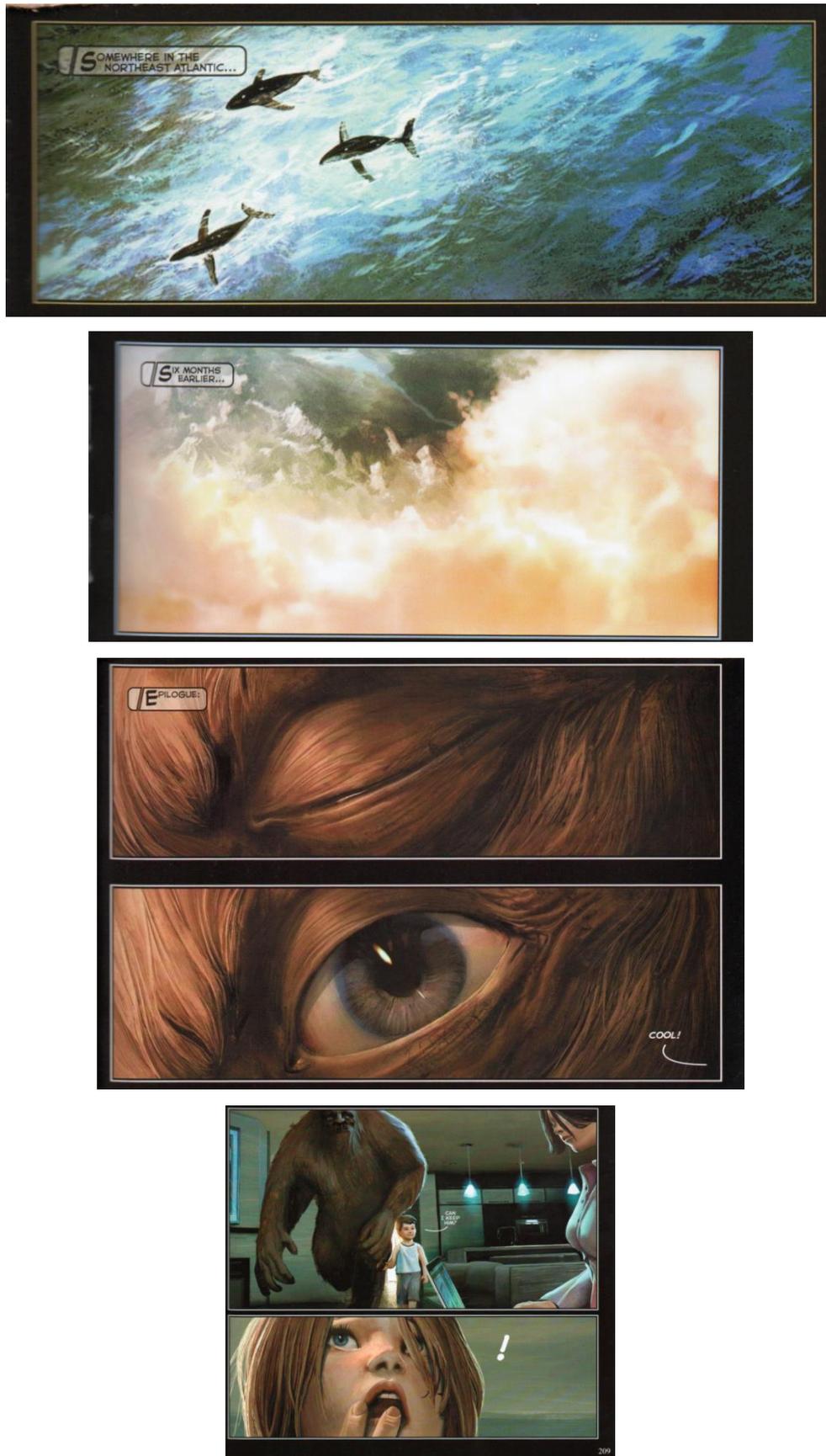
Transmigração de Noah ao espaço mental da esfera que o conecta a história da Terra (Cap. 1, p. 50, 51).



Fonte: elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

O tempo no enredo de *Shifter* oscila entre o presente e recortes para o futuro, por exemplo, a história começa com um evento futuro (flashforward ou prolepse), retoma os acontecimentos de seis meses passados que levaram Noah decidir ser o Operador da esfera Jeeves. O epílogo apresenta um recorte do passado de Noah, o qual na infância teve contato com o Jeeves como operador, completando o sentido da ação, pois quando Noah entra em contato com Jeeves pela primeira vez no desenvolvimento do enredo, Jeeves diz: “Seja bem-vindo outra vez, Operador” / “*Welcome back, operator*” (**minha tradução**)

Figura 59. *Shifter*: tempo (p. 5, 9 e 207).



Fonte: elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

Na HQ tradicional o narrador, em geral, não se faz presente, a voz narrativa que lida com a relação entre imagem e texto escrito é necessária e desempenhada pela legenda nos quadrinhos que descreverá cenas ou passagens de tempo. Em *Shifter* a legenda apresenta a função do narrador e então assinala também o aspecto temporal e espacial da narrativa (fig. 58 e 59).

As personagens apresentadas são: Noah / Operador (depois que entra em contato com a esfera) como personagem principal/protagonista; as personagens secundárias são: Supervisora, G. Strand; Amigos de trabalho, Terry e mais dois; Noiva, Hellen; Dois homens perdidos que tentam matar Noah: Blake e Dante que também é o agente Darian; Esfera, Jeeves e os Avatares, entre os quais o principal é a humana indígena Casya; e o CEO da Morning Star, Mr. Redding que aticula o esquema de corrupção (fig.60).

Figura 60. *Shifter*: personagens.

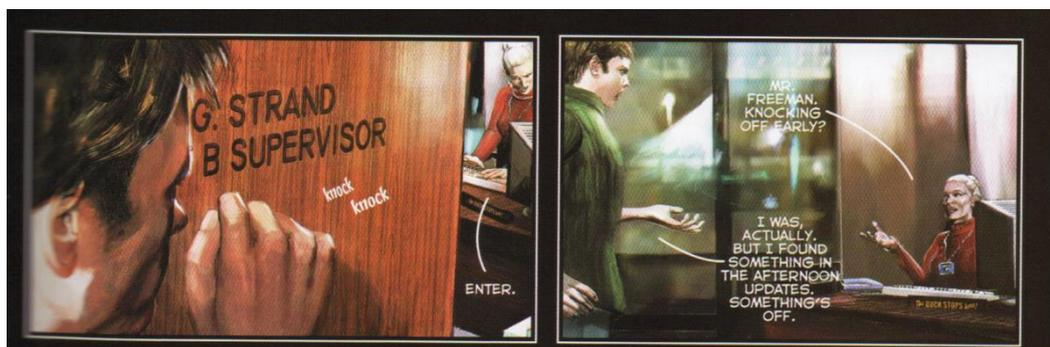
Noah (p. 17)



Helen (p. 17)



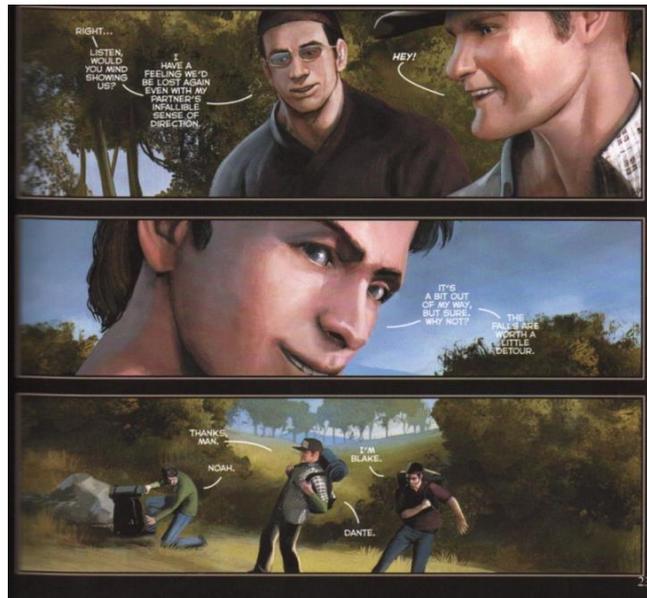
Gail Strand, Supervisora (p. 13)



Terry usando óculos, outros dois colegas de trabalho e Noah (p. 15)



Blake e Dante (Darien) (pág. 23)



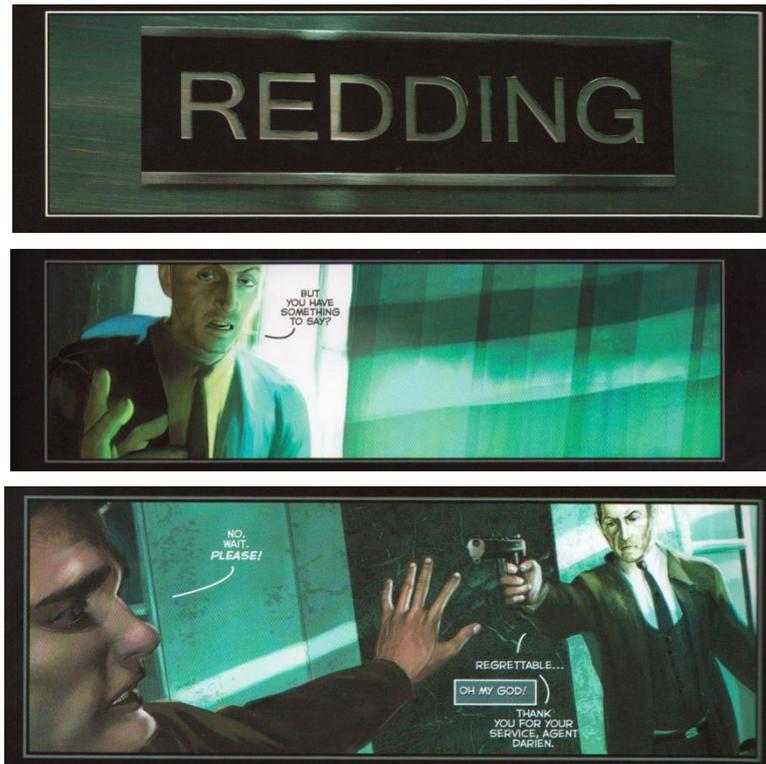
Esfera Jeeves (p. 43)



Avatares e Casya (surrogates) (p. 54 e 55).



Mr. Redding, CEO Morning Star (p. 120, 135-136).



Fonte: elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

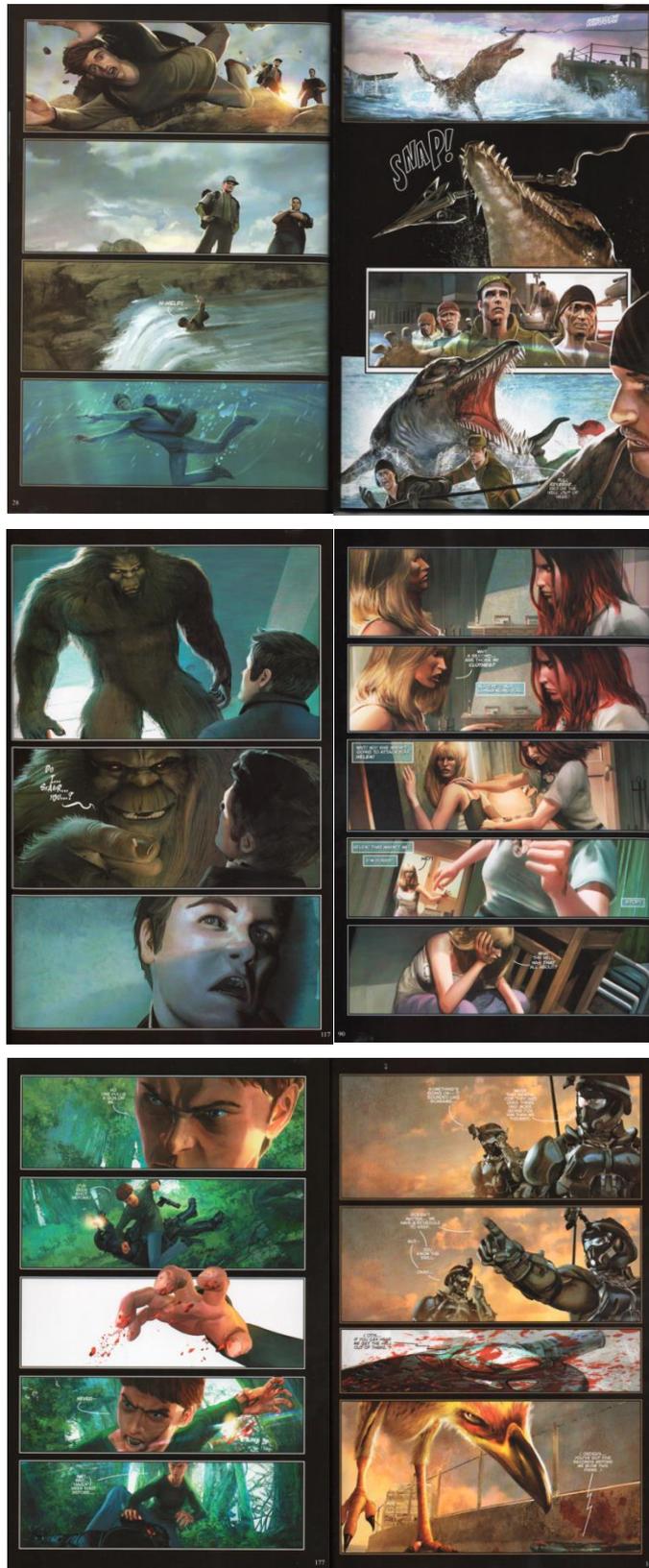
A composição das personagens nas imagens dos quadrinhos apresenta elementos descritos no estudo de McCloud (2005), bem como Eisner (2010, p. 99, 100 e 121), entre os quais estão perspectiva, características realistas da forma humana e animal, postura, expressões faciais e do corpo, bem como o uso de cores.

Assim, em *Shifter* as personagens são desenhadas em perspectiva, com expressões que vão da tranquilidade a ansiedade, tensão, medo, raiva (**fig. 61**). A cor presente nos quadrinhos também apresenta variação. O fundo preto escolhido amplia o efeito de movimento (animação) nos quadrinhos do RGI e para a versão impressa possibilita bom funcionamento da realidade aumentada, além de enfatizar o suspense da narrativa. O fundo preto também contrasta com as cores vivas dos quadrinhos. Em momentos de tensão e luta as cores são mais escuras em contraste a cores quentes como tons terrosos, alaranjados e vermelho que representa o sangue (**fig. 62**). Nos quadrinhos em que a esfera é representada o fundo é branco, além do fundo branco sempre que a esfera e os avatares usados por Noah aparecem os tons ou de azul ou branco, o que pode remeter a outra dimensão ou ainda as cores do céu físico (**fig. 63**).



**Figura 62. *Shifter*: contraste de cores.**

Momentos de tensão e luta: contraste entre cores escuras e quentes (tons terrosos, alaranjados e o vermelho que representa o sangue) (p. 7, 28, 90, 117, 141, 177, 192, 195).





Fonte: elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

Figura 63. *Shifter*: contraste de cores.

Uso do branco e azul para representar a esfera e avatares (exemplos entre as p. 38, 39-80, 107, 116, 119, 126, 138, 157-161, 166, 184, 185, 196-199, 205, 206).





**Fonte:** elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

Portanto, ressalta-se, de acordo com Eisner (2010, p.8), que a estrutura geral de uma HQ apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, o que requer do leitor habilidades de interpretação tanto visual quanto verbal. Como uma forma de HQ, o RGI e o RG em realidade aumentada, *Shifter*, exige o uso dessas habilidades. Acrescenta-se ao fato de as relações também serem sobrepostas, como a com a arte, a arte digital e a tecnologia, conforme os exemplos ilustrados pelas figuras anteriores, a realidade aumentada, botão interativo, imagens com perspectiva, uso das cores; bem como com as relações literárias que envolvem a narrativa, gramática, enredo, sintaxe. Assim, como a leitura da HQ, a leitura de *Shifter* envolve a “percepção estética” e o “esforço intelectual”.

O RGI *Shifter* usa software e tecnologia aplicados a uma forma de HQ, dessa forma, como definido por Ziegfeld de 1989 (p. 341-360), está entre as obras de ficção interativa que podem envolver o gráfico/visual, áudio ou diálogo entre autor e leitor. *Shifter* é um exemplo que utiliza software gráfico/visual com áudio e outros recursos tecnológicos como elementos gráficos que vão desde as ilustrações ao estilo de fonte desenvolvido em computador.

Outro aspecto próprio que envolve a ficção interativa ou como pontua Ayer (2014, p. 46) as narrativas gráficas interativas são os recursos de rich-media. Ayer (2014, p. 43) descreve rich-media como uso de vetores gráficos, streaming de áudio e vídeo que visam melhorar interação com o usuário/leitor. Em rich-media, várias mídias podem ser apresentadas, por exemplo: pop-ups ou conteúdo automático que aparece em determinado ponto da história; ilustrações, áudio de fundo e áudio pré-programado, animação que envolve elementos gráficos em movimento.

Em *Shifter*, a imagem de cada quadrinho aparece com movimento que é acompanhada de áudio de fundo e pré-programado que narra o texto escrito nos balões e também apresenta efeitos sonoros para representar, por exemplo, as onomatopeias.

Quanto ao nível de interatividade, Ayer (2014, p. 45) classifica as narrativas gráficas interativas em alto, médio e baixo nível de interação. Em *Shifter*, o nível de interação é médio devido à possibilidade de efeitos como zoom, recursos de rolagem de telas como rolagem parallax (técnica de computação gráfica em que o plano e imagens de fundo se movem de forma mais lenta para criar profundidade e cenas 2D e 3D); interação com a narrativa de alguma forma como com efeitos sonoros, botões de interação com imagens 3d, som; imagens em movimento; entre outros; não atingindo ao nível alto pelo usuário/leitor não conseguir interferir no resultado da estrutura narrativa.

Em complemento, a afirmação de Eisner (2010, p.8) que a leitura de HQ envolve a “percepção estética” e o “esforço intelectual”, Ayer (2014, p. 45) infere que em uma HQ interativa, os recursos visuais, sonoros, de animação e outros recursos tecnológicos, bem como a interatividade procuram tornar a narrativa mais envolvente por exigir o uso de diferentes sentidos humanos.

Dessa forma, o RGI *Shifter* como forma de HQ, parte das narrativas gráficas, assim como das narrativas hápticas, ergódicas e da ficção interativa, utiliza os recursos tecnológicos e de interação para envolver os diferentes sentidos do usuário/leitor e ampliar o poder da persuasão narrativa, a qual também apresenta elementos de uma narrativa tradicional literária e de uma HQ tradicional. No entanto, segundo Ziegfeld (1989, p. 372) a ficção interativa se distingue da literária por apresentar interação, ramificação, cor, desenhos, movimento, áudio, entre outros.

Logo, foram pontuados os elementos da estrutura narrativa presentes no RGI *Shifter* (enredo, espaço, tempo, ação, narrador, personagens); os elementos tecnológicos, bem como interativos. Alguns elementos específicos da estrutura narrativa de uma HQ tradicional também foram apresentados como o uso da legenda para contextualizar espaço, tempo e representar a função narrativa; assim como o uso de traços, expressões e cores para a composição de personagens.

Desse modo, retomam-se, então, os elementos da HQ tradicional pontuados por Eisner (2005, 2010) e McCloud (2005, 2007, 2012) como letreiramento, formato dos quadrinhos, balões de fala. Além disso, pontuam-se aspectos da estrutura narrativa específicos da HQ de acordo com o estudo de Neil Cohn (2020, p. 83) que desenvolveu uma gramática da narrativa visual com o objetivo de descrever estrutura da narrativa de imagens sequenciais com

elementos paralelos aos da narrativa literária e da arquitetura da linguagem. Dessa forma, em uma HQ é possível perceber a relação entre três componentes primários: a modalidade, a forma de apresentação, layout e estrutura gráfica; a gramática, estrutura narrativa e morfológica voltada para produção de significado e inferências; e o sentido, o qual resulta da relação entre os três componentes.

Além disso, segundo Cohn (2020, p. 83, 91), as narrativas visuais fazem uso de elementos específicos que resultam na geração de inferências pelo leitor. Assim, o autor apresenta técnicas que geram inferências baseadas em aspectos discursivos, em aspectos morfológicos e imagéticos, de forma que o autor propõe a geração de inferências a partir de técnicas explícitas, os elementos contêm informações sobre um evento de fato; técnicas misturadas, que envolvem espaços mentais e referências metafóricas e metonímicas; técnicas de ação, com representações de alta ação (fatos) ou baixa (estados); técnicas de afixação, elementos usam um afixo morfológico (upfixes); técnicas textuais, os elementos estão na modalidade verbal e não na modalidade visual; enquadramento, foco em certos elementos de um quadrinho ou sequência de quadrinhos ao invés do todo; técnicas de substituição, omissão de informações em um quadrinho ou sequência de quadrinhos.

Portanto, primeiro ao considerar os elementos da HQ tradicional como o letreiramento, Eisner (2010, p.10, 13) afirmou que na HQ “o texto é lido como uma imagem”, de forma que o “letreiramento, retratado ‘graficamente’ e a serviço da história, funciona como uma extensão da imagem. Neste contexto, ele fornece o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão de som”. Ele acrescenta que na relação entre palavras e imagens é que ocorre a comunicação e está o “potencial expressivo do veículo”. Tanto que o autor (2010, p.13) retoma “tempos mais antigos”, em que se iniciou por assim dizer o letreiramento, em justaposições de imagens e inscrições, as quais eram usadas em pinturas medievais e abandonadas após o século XVI. Essa justaposição de texto e imagem retorna no século XVIII em panfletos e publicações populares (**Capítulo 1**), e ainda de acordo com o autor “o letreiramento em imagens ganha complexidade e se torna o que conhecemos como romances gráficos”, o qual ainda se desenvolve por meio da tecnologia no romance gráfico interativo.

Então, os artistas que lidavam com a arte de contar histórias, destinada ao público de massa, procuraram criar uma Gestalt, uma linguagem coesa que servisse como veículo para a expressão de uma complexidade de pensamentos, sons, ações e ideias numa disposição em sequência, separadas por quadros. Isso ampliou as possibilidades da imagem simples. No processo, desenvolveu-se a moderna forma artística que chamamos de histórias em quadrinhos (comics), e que os franceses chamam bande dessinée (EISNER, 2010, p.13)

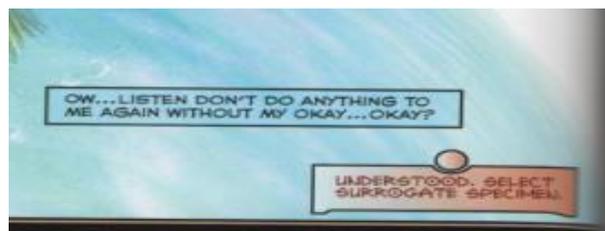
Desse modo, as letras que compõem o texto também são lidas como imagens, representam a arte da narração gráfica: “A codificação, nas mãos do artista, transforma-se num alfabeto que servirá para expressar um contexto, tecendo toda uma trama de interação emocional” (Eisner, 2010, p.16).

Em *Shifter*, o letreiramento ocorre pelo uso de diferentes tipos de fontes, criadas de forma pensada a acompanhar a narrativa por Francis Takenaga, de forma que alternam as cores e o formato para remeter ao aspecto futurístico do texto e a relação homem x máquina, sugerir emoções, sons, etc.

A **figura 64** apresenta o letreiramento diferente na legenda para enfatizar a mudança de cenário, do ambiente de trabalho para o de férias em “Blue Ridge Mountains”, o que se potencializa no uso de cores vivas mais vivas e tons avermelhados (p.19 de *Shifter*). A predominância no branco e o letreiramento vazado com elementos que representam círculos na legenda remetem a descrição do espaço em que Noah é transportado para se conectar a Esfera Jeeves, “Plataforma Branca” / “The White Lodge” (p.40 de *Shifter*, **minha tradução**). Diferentes letreiramentos e tonalidades na legenda e nos balões de fala para indicar o processo de integração homem versus máquina, Noah e Jeeves. A fonte escolhida para Esfera Jeeves, uma máquina robótica, tem elementos como pontos que remetem a esferas e balão de fala diferenciado, também com elemento esférico (p. 58 de *Shifter*).

Figura 64. *Shifter*: exemplos de letreiramento (p. 19, 40, 58).





**Fonte:** elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

A posteriori, Eisner (2010, p. 24-26) exemplifica o estilo de quadrinho na arte sequencial da HQ, em que afirma que essa sequência precisa lidar com o número limitado de imagens por página e expressar o tempo (timing) e ritmo, os quais se entrelaçam, de forma que essa habilidade resultará no sucesso da narrativa.

No universo da consciência humana, o tempo se combina com o espaço e o som numa composição de interdependência, na qual as concepções, ações, movimentos e deslocamentos possuem um significado e são medidos através da percepção que temos da relação entre eles. (EISNER, 2010, p. 25).

Dessa forma, o layout dos quadrinhos são como Eisner descreve “existem na verdade dois "quadrinhos", a página total, que pode conter um ou vários quadrinhos, e o quadrinho em si, dentro do qual se desenrola a ação narrativa” (Eisner, 2010, p. 41). Os quadrinhos, então, dirigem a obra ou a arte sequencial, segundo o autor (2010, p. 43, 44), e se apresentam em layout básico, com enquadramento que objetiva “conter a visão do leitor”; outro recurso para a narrativa da HQ é o requadro, que “parte da linguagem não verbal da arte sequencial”, requadros retangulares “sugerem ações no tempo presente”, alterações no traçado, formato ou ausência deste podem indicar “mudança de tempo ou deslocamento cronológico”.

Em *Shifter* no livro de realidade aumentada é possível perceber os quadrinhos com layouts regulares, requadro e quadrinhos em páginas inteiras que direcionam a visão do leitor e ao mesmo tempo propiciam a imagem da página inteira com todos os quadrinhos em sequência durante a leitura. No RGI *Shifter* a leitura e os quadrinhos são guiados pelo aplicativo como toque para a rolagem da tela e cada quadrinho é visualizado em forma de tela infinita (canva).

Assim, a estrutura do RGI *Shifter* é apresentada em 860 quadrinhos, dividida em nove capítulos. No formato de livro de realidade aumentada são 204 páginas e os mesmos 860 quadrinhos, porém não há uma divisão de capítulos estabelecida, o que pode levar a interpretar as legendas, em especial as com letreiramento diferenciado como o início de um capítulo.

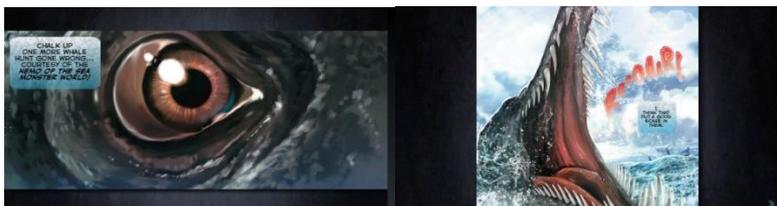
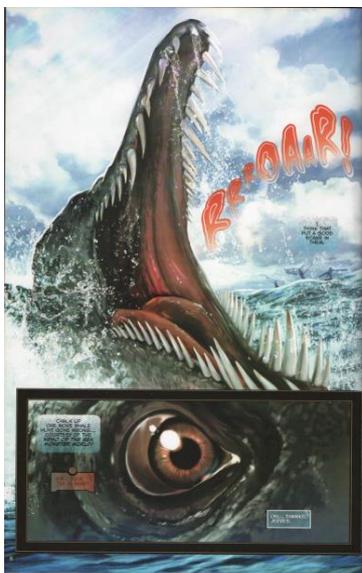
Desse modo, o **Capítulo 1** do RGI *Shifter* apresenta 109 quadrinhos, 24 páginas (p.5-28). Neste capítulo introdutório, há a apresentação das personagens, do tempo, espaço e conflito. O problema central que envolve a personagem Noah, funcionário público que monitora o meio-ambiente, é a descoberta do esquema de corrupção, a partir de imagens de monitoramento capturadas por um drone, que envolve dados discrepantes e relacionados ao projeto denominado *EverGreen*.

Em geral, os quadrinhos são retangulares e padronizados. No livro de realidade aumentada é possível perceber sobreposições e requadros (p. 7 e 8), bem como um quadrinho de página inteira (p.26), os quais assinalam uma mudança na direção da história, temporal ou espacial.

No RGI as sobreposições e páginas inteiras são substituídas pela animação nos quadrinhos, os quais surgem na tela com movimento panorâmico e enquadramento em pontos relevantes para a narrativa, guiando a leitura (**fig. 65**). Eisner (2010, p. 44, 46 e 48) afirma que a função do requadro é atuar como recurso narrativo e suporte estrutural, assim como ocorre com o quadrinho de página inteira, denominado pelo autor de meta quadrinho ou superquadrinho.

**Figura 65. *Shifter*: sobreposições/requadros (p. 8).**

Comparação da página do livro de realidade aumentada e a visualização em sequencias de telas no app do RGI.





Fonte: elaborada pela autora a partir do livro e app *Shifter* (2013).

O **Capítulo 2** de *Shifter* com 46 quadrinhos e 10 páginas (p. 29 a 39) segue com a apresentação do conflito, que resulta na tentativa de assassinato de Noah disfarçada de um acidente no caminho da trilha. Os quadrinhos seguem padronizados, no entanto, o quadrinho de página inteira surge (p. 38, 39) sinalizando uma nova direção da narrativa e um espaço dimensional entre terra e céu, no qual Noah tem o contato com a esfera Jeeves e os avatares (**figura 66**)

Com a legenda “Plataforma Branca” / “*The White Lodge*” (**minha tradução**), o **Capítulo 3** apresenta 60 quadrinhos e 14 páginas (p. 40-57) em que é descrita a integração homem x máquina por descrever por meio das ações das personagens o primeiro contato de Noah com a esfera Jeeves. Neste momento, os quadrinhos em formato padronizado deixam de ser a regra e se destacam os quadrinhos de página inteira (p. 46 e 47, 48 e 49, 50 e 51) e os requadros ou sobreposição de quadrinhos (p. 42, 53 e 57) (**figura 65, figura 66**).

O quadrinho de página inteira aparece em pontos estratégicos e de destaque para a narrativa, como indicado no primeiro exemplo da **figura 66** que compara a página do RG como livro de realidade aumentada e a visualização no RGI com movimento de foto panorâmica e enfoque nas personagens da imagem, este quadrinho retrata o local do acidente/tentativa de homicídio que Noah sofre. Em sequência, a **figura 66** também apresenta outros exemplos de quadrinhos de página inteira.

Figura 66. *Shifter*: quadrinhos de página inteira.

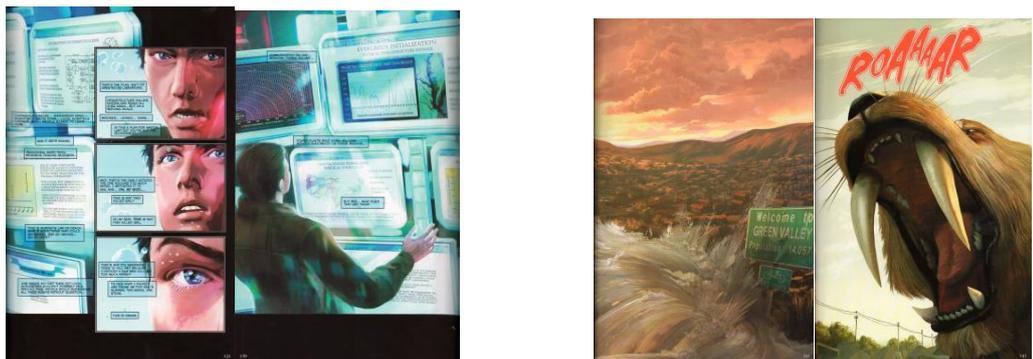
Quadrinhos de página inteira livro e tela do app do RGI(p. 26).

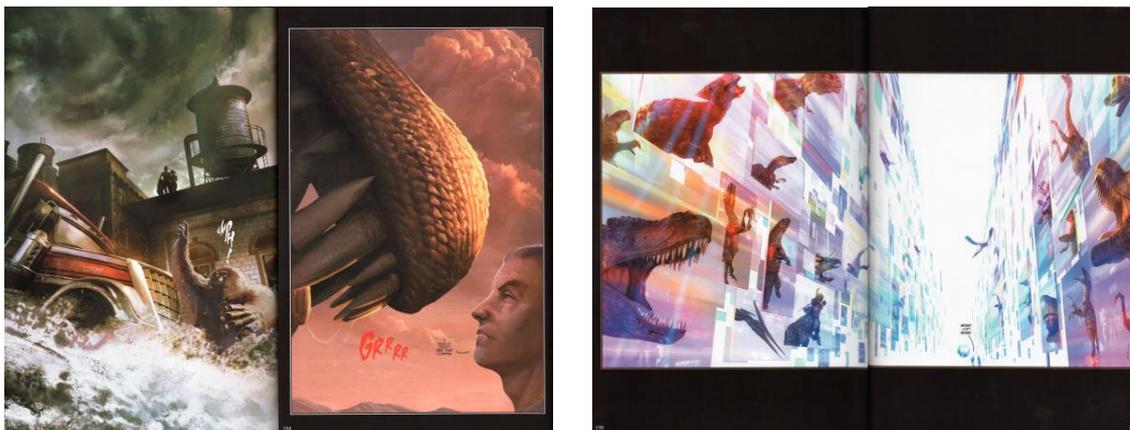


Quadrinho de página inteira (46-51, 74, 124, 130, 131, 143, 145, 154, 194, 198 e 199)



Quadrinhos de página inteira com sobreposição (p. 130, 131)





Fonte: elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

Tanto Eisner (2010) quanto McCloud (2005) abordam a questão das inferências que podem ser geradas na justaposição de imagens, ou sequência de quadrinhos, tanto a nível de repetição, descontinuidade ou sobreposição. Em consonância com esses autores, Cohn (2020) afirma que, como uma narrativa visual, a HQ tem uma arquitetura paralela similar a da linguagem, o que permite mudanças na estrutura ou não, em termos visuais no que se refere à estrutura espacial, referencial e da ação, em termos de apresentação, estrutura gráfica e a narrativa.

Dessa forma, o requadro como uma forma de sobreposição, exemplificado em parágrafos anteriores e na **figura 65**, constrói inferências, assim como o quadrinho de página inteira (**figura 66**). No RGI tanto o requadro como o quadrinho de página inteira no movimento acrescentado às imagens durante a leitura, a inferência é construída pelo enquadramento seletivo metonímico, pois como afirma Cohn (2020, p.89) os elementos de uma cena ganham destaque com relação ao evento/ação com o uso de elementos que podem implicar outras ações ou não.

Em sequência, o **Capítulo 4**, de 123 quadrinhos e 26 páginas (p. 58-83), inicia com a legenda “Conexão” / “*Communion*” e continua a descrever a integração homem x máquina. Noah se conecta a esfera Jeeves e começa a experienciar os avatares para aprender a controlá-los até conseguir realizar esse processo com o avatar de uma humana celta, Casya, que viveu no século VI a.C. Noah não consegue trazer esse passado e a família de Casya de volta, mas promete libertá-la para ser livre, se ela o ajudar primeiro a provar que é inocente. Casya resolve ajudar e vai à casa da noiva de Noah, Helen. Os quadrinhos são retangulares e padronizados.

A narrativa continua a desenvolver a ação no **Capítulo 5** de 119 quadrinhos e 26 páginas (p. 84-110). O conflito da narrativa é retomado em busca de solução e punição dos

culpados. Casya vai à casa de Helen e depois busca informações da empresa envolvida no esquema de corrupção Morning Star, cujo CEO é Mark Redding. Noah descobre que foi incriminado pelo esquema corrupto e pela morte da supervisora Gail Strand. Os quadrinhos também são retangulares e padronizados.

O **Capítulo 6** com 125 quadrinhos e 29 páginas (p. 111-138) descreve o encontro de Casya com Darien e junto com Noah, ameaçam Darien para encontrar arquivos sobre o projeto Evergreen. Darien acessa os dados do projeto Evergreen do CEO Mark Redding e envia o e-mail para o colega de Noah. Redding descobre e atira em Darien. Noah acessa os dados com Jeeves escondido com um avatar que é similar a um esquilo, o morganucodon, espécie de 215 milhões de anos atrás.

Em geral, os quadrinhos são padronizados, mas há um quadrinho de página inteira (p.126) que enfatiza a mudança de avatar de Noah do morganucodon para o pássaro pré-histórico, que possibilitou a fuga de Noah do local e do Mr. Redding. Os quadrinhos de página inteira (p. 130 e 131) com sobreposição (p. 131) de três quadrinhos enfatizam o pensamento de Noah no momento em que descobre a verdade e elucida os acontecimentos que precedem a morte de Darien.

Com 83 quadrinhos e 23 páginas (p. 139-161), o **Capítulo 7** retoma com um quadrinho a morte do agente Darien. Noah assume vários Avatares em Green Valley para impedir a inundação pelo rompimento da barragem e mortes de inocentes, bem como tentar destruir o esquema de corrupção. Em geral os quadrinhos são padronizados, mas para destacar os momentos de maior ação a sobreposição de quadrinhos ocorre (p. 140, 144 e 153) e os quadrinhos de página inteira (p. 143, 145, 150, 151, 154) intensificam o drama da ação (**figura 66**).

O **Capítulo 8** com 142 quadrinhos e 31 páginas (p. 162-192) apresenta o clímax da narrativa em que Noah volta a Whashington, Georgetown, confronta os que trabalham para Mr. Redding e segue para o local do confronto final. Antes, Noah liberta Casya da condição de avatar, ela segue no mundo moderno e com a possibilidade de operar a esfera Ele despede-se de Casya e usa as super-habilidades e controle de diversos avatares para enfrentar a quadrilha e o CEO, Mr. Redding. Casya volta com em um avatar de “dragão”, o Spinosaurus, para ajudar Noah. Os quadrinhos, em geral são regulares, as sobreposições destacam o momento de maior ação (p. 176,178, 179, 183 e 192) (**fig. 55**).

O desfecho é descrito no último capítulo, **Capítulo 9**, com 53 quadrinhos e 17 páginas (p. 193-209). Casya ajudou Noah a salvar Helen, acabar com o esquema corrupto liderado pelo Mr. Redding, os envolvidos são presos, toda a verdade vem a público e Noah prova em

definitivo a inocência. Noah e Helen resolvem terminar o relacionamento. Noah continua com ajuda dos avatares tentando proteger o meio ambiente pelo mundo (**fig. 56 e 57**). Os quadrinhos mantêm formato padronizado, com sobreposição e quadrinhos de página inteira para destacar a ação (p. 193 e p. 194, 198, 199, **fig. 66**).

Assim, os quadrinhos estabelecem uma sequência, ligação entre si, que segundo McCloud (2007, p. 65, 67) geram transições quadro-a-quadro, ação-a-ação, tema-a-tema e aspecto-a-aspecto que resultam na criação de significado.

Nesse sentido, o espaço entre os quadrinhos, em *Shifter* são todos pretos tanto em meio impresso quanto digital, se refere à sarjeta que segundo McCloud (2007) é o “espaço em branco”, o local para a produção de significado e imaginação do leitor. “Nada é visto entre dois quadros, mas a experiência indica que deve ter alguma coisa lá” (p. 67). A sarjeta, então, usada para dividir as cenas criando uma transição visual entre elas. No RG impresso a sarjeta é reduzida, o que cria movimento e dinamismo na leitura, esse aspecto no RGI é intensificado, pois esse espaço reduzido, sempre na cor preta, ainda apresenta animação, movimento e/ou efeitos sonoros, o que intensifica esse dinamismo e ação na narrativa. Desse modo, a história em quadrinhos dialoga com a narratividade literária a partir da arte de contar histórias.

Outro recurso que destaca aspectos da narrativa, além do formato dos quadrinhos e o espaço entre eles, como descrito em parágrafos anteriores, e que também complementam a expressividade do discurso narrativo e das expressões corporais em geral, por exemplo, as expressões faciais das personagens (**fig. 61**), são as onomatopeias.

Cohn (2020, p.142, 143) coloca as onomatopeias como uma suplementação multimodal, que faz uso de técnicas misturadas, e que podem ocorrer isoladas no quadrinho, ou em complemento à imagem ou ainda à imagem e ao texto, que resulta em inferências e sentidos construídos pela associação da onomatopoeia tanto à imagem quanto ao texto (**fig. 67**).

Figura 67. *Shifter*: exemplos de onomatopeias.

WOOSH, SNAP!, RRROAR! (p. 7-8)



Flick, flick (p.24)



AHHHHH!, SPLASH, GASP, ARGGH!, VMMMMM (p. 35-37)



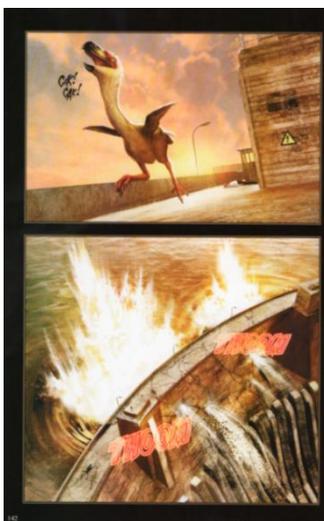




BLLLARRRR!!!, BLAM BLAM (p. 123, 125)

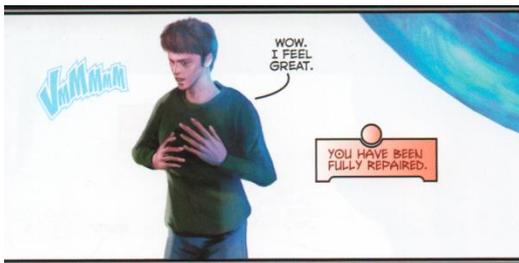


VMMMMM, CAK! CAK!, THOOM, ROAAAAR, ARRR!, ROAR!, RRRRRUMBLE, UMPH! (p. 139, 140, 142, 145-148, 154)





VMMMMM, CLACK!, THUD!THUD!, BLAM!, AUGH!, RAAARRR!, GRRRR, RRRRRR (p. 159, 163, 191-195)





Fonte: elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

Na narrativa de *Shifter*, além de complementar a imagem, a imitação do som aumenta a tensão discursiva em especial quando não há presença da fala, bem como, o uso das cores, por exemplo, em geral, quando há maior violência as onomatopeias estão em vermelho, BLAM!, AUGH!, ROAAAAR, GRRRR; as que se referem a impacto são brancas, CLACK!, Flick, THUD, WHAM, WHACK; em meio aquático a cor também é branca e a fonte é vazada, como em WOOSH, SNAP!, SPLASH.

Uma onomatopeia de destaque em *Shifter* e sempre escrita em azul é VMMMMM, a cor da esfera Jeeves, que indica o acesso ao portal dimensional (jump port system) em que ocorre as transformações de Noah nos avatares e o processo reverso que ocorre por meio da esfera Jeeves. A onomatopeia procura facilitar as inferências e compreensão dos eventos na sequência narrativa, como exemplo, a troca de diversos avatares por Noah para conseguir lembrar o que aconteceu com ele no “acidente”, como foi acusado de corrupção e de assassinar a supervisora. Dessa forma, o quadrinho da p. 125 se interliga ao quadrinho da p. 139, pois o primeiro indica a mudança de avatar de um similar ao esquilo para um similar a

um pássaro moderno e a mudança de espaço primeiro foge da sala do Mr. Redding ao pular como esquilo pela janela e se transformam em pássaro para voar até o local em que a barragem irá romper, os quadrinhos da p. 126-137 explicam como Noah descobre a verdade para confrontar Mr. Redding.

**Figura 68. *Shifter*: uso da onomatopeia VMMMMM.**



**Fonte:** elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

Cohn (2020, p. 143) descreve em nível morfológico painéis supletivos nos quadrinhos que podem ser sistemáticos e podem substituir informações em vários níveis de explicitação, que também expressam principalmente três tipos de conceitos: eventos gerais, lutas e transformações. Pode-se afirmar que a onomatopeia, VMMMMM, se apresenta como um “painel de suplementação transformativa”, que infere a informação implícita do uso da esfera e avatares para a transformação.

Em *Shifter* como RG em formato de livro com realidade aumentada as onomatopeias geram inferências de significados à narrativa, as quais no RGI são intensificadas, pois, além de estarem presentes como texto, as onomatopeias escritas são acompanhadas por efeitos sonoros, bem como trilha sonora ao fundo, por exemplo, música de suspense. Pode-se inferir que os usos do som e das onomatopeias no RGI intensificam a manipulação da estrutura narrativa, aumentando a tensão ou comprimindo quadrinhos omitindo categorias narrativas, como também tende a maior direcionamento de inferências durante a leitura.

Outros elementos que indicam inferências de ações que ocorrem fora do quadrinho retratado ou que ocorrerão na sequência de quadrinhos são os pontos de exclamação (!), pontos de interrogação (?), ou bolhas como “GASP!”, em geral, posicionados acima de uma

cabeça. Segundo Cohn (2020, p. 91, 143), esses elementos envolvem técnicas de afixação e são considerados “upfixes” e se aliam as expressões faciais e emocionais. A personagem ilustrada no quadrinho assume a posição de um observador reativo com relação ao acontecimento. A **figura 69** apresenta quadrinhos como exemplo.

**Figura 69.** *Shifter*: afixação do desenho narrativo (p. 35-37, 88, 99, 156, 190, 209).



**Fonte:** elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

Ainda segundo Cohn (2020, p. 143), as “elipses de categorias narrativas” intensificam a manipulação da estrutura narrativa e exige maior capacidade analítica para inferências da seqüência narrativa e podem ser representadas pelos quadrinhos sem texto.

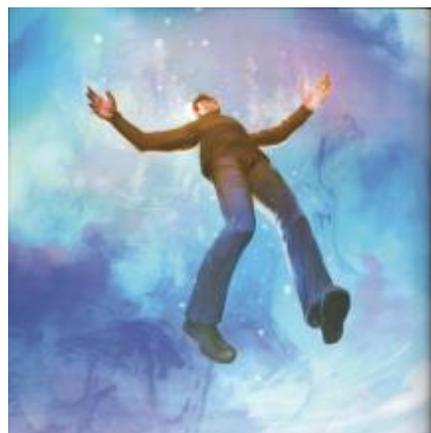
*Shifter*, tanto no RG em formato de livro com realidade aumentada (**fig. 45**) como no RGI, privilegia o aspecto imagético em relação à narrativa, e, dessa forma, apresenta cerca de 80 quadrinhos sem texto, os quais marcam mudança espacial, a transformação de Noah com os avatares e destacam eventos ou descobertas marcantes para a narrativa.

Por exemplo, os quadrinhos sem texto procuram destacar: o meio-ambiente, o trabalho de Noah (p.5 e 9); as montanhas Blue Ridge (p. 19,-21); o local do acidente/tentativa de assassinato de Noah (p. 24, 28 e 29); a caverna em que Noah fica preso antes de se encontrar com Jeeves (p. 30, 31, 33, 35-37); o portal, espaço entre dimensões que Noah se conecta a esfera Jeeves (p.42); as transformações e controle de avatares por Noah (p. 55, 56, 58, 60, 65, 70, 73, 76, 77, 81, 82, 85-87, 92); Noah no controle de Casya como Avatar (p. 99-101); a mudança de espaço para a biblioteca quando Noah faz pesquisas em busca de encontrar a verdade (p. 102-103); Casya encontra o agente Darien e ajuda Noah a descobrir toda verdade (p. 110, 111, 114-118, 120, 121, 124, 127, 128, 133, 137, 139); os acontecimentos relacionados ao rompimento da barragem e os avatares usados por Noah para salvar os moradores do local (p. p. 143, 145, 148, 149, 152-156); o portal dimensional (p. 158); a raiva

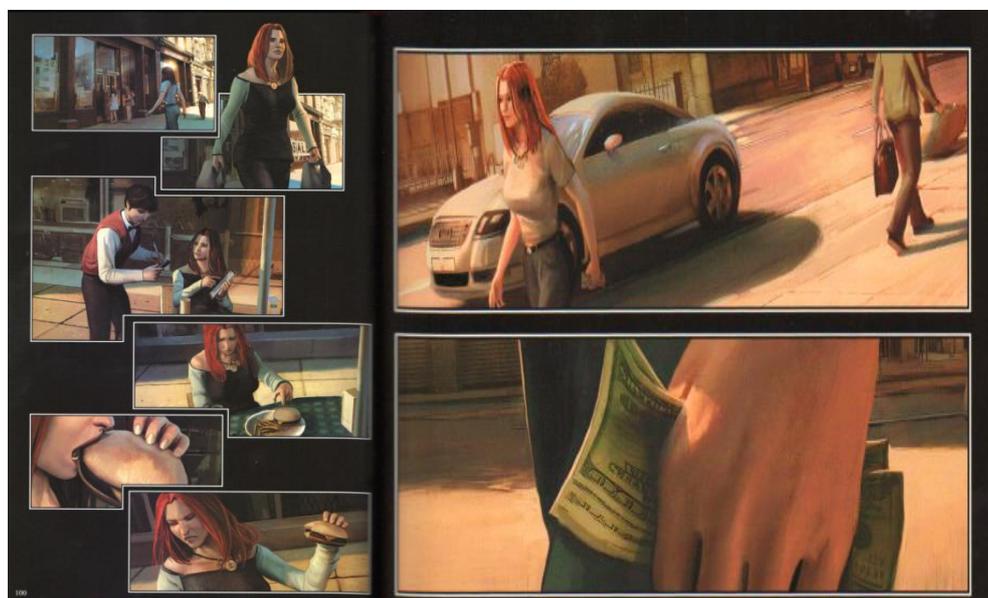
dos comparças do Mr. Redding (p. 163, 164); Noah se despede de Casya que não é mais um avatar (p. 170-172); o local do confronto final em que Noah prende Mr. Redding e comparças com a ajuda de avatares e Casya que volta como uma operator usando um avatar de “dragão”, Spinosaurus (p. 173, 174, 179, 186, 188, 189, 192, 195, 198, 199); o portal dimensional (p. 206); inferências explicativas à narrativa, o começo de Noah como operador da esfera (p. 206-208). A **figura 70** apresenta alguns desses exemplos de quadrinhos sem texto em *Shifter*.

**Figura 70. *Shifter*: exemplos de quadrinhos sem texto (balão de fala).**

Portal dimensional (jump port system) em que ocorrem as transformações de Noah nos avatares e o processo reverso (p. 42, 158, 206).



Noah no controle de Casya como Avatar (p. 99-100).



O começo de Noah como operador da esfera, epílogo (p. 206-208).



Fonte: elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

Além dos quadrinhos, outro elemento característico de uma HQ tradicional que representa o discurso verbal é o balão, e, entre os mais frequentes, há o balão de fala, pensamento e grito.

Em *Shifter* os balões de fala são sem contorno com linhas de movimento para identificar o falante. Assim, os diálogos entre as personagens humanas são indicados pelo texto e uma linha direcionada para quem fala como mostra a **figura 71**.

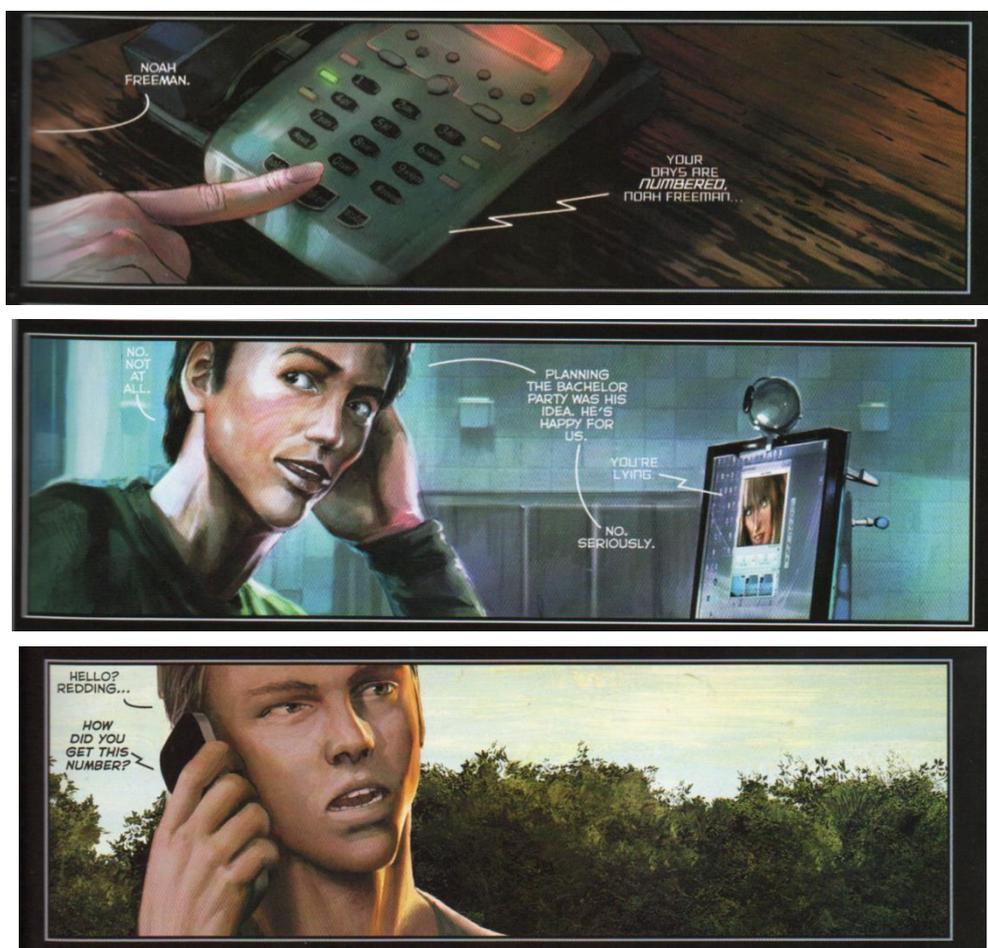
Figura 71. *Shifter*: balões de fala (p. 13).



Fonte: elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

Outro exemplo está no diálogo entre Noah e o amigo pelo telefone. A linha da fala de  Noah se diferencia da referente ao falante pelo telefone (amigo de Noah) ou pelo computador (Helen),  . Essa inferência surge ligando a linha de movimento diferente em que a personagem fala por meio a um objeto inanimado, um aparelho.

Figura 72. *Shifter*: balões de fala (p.11, 17, 171).



Fonte: elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

O diálogo entre Noah e Mr. Redding (p. 183, **fig. 73**) também apresenta a variação de cor dos balões de fala de acordo com as tonalidades dos quadrinhos.

Figura 73. *Shifter*: balões de fala (p. 183).



Fonte: elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

Os balões de fala apresentam os diálogos importantes entre as personagens que ajudam na construção da narrativa. No entanto, os balões de pensamento em *Shifter* são essenciais para o entendimento dos acontecimentos na narrativa, assim, a estrutura desses balões é retangular, com contorno e evocam o espaço mental das personagens. Por exemplo, Noah se comunica com a esfera Jeeves e os avatares a nível mental, transcendental, ou de consciência. A **Figura 74** exemplifica os balões de pensamento que representam o espaço mental de Noah, os pensamentos e as ações que deseja que o avatar tome.

Figura 74. *Shifter*: balões de pensamento enquanto controla o avatar *Mosasaur* (p. 6 e 8).



Fonte: elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

Outros exemplos de balões de pensamento relacionados à comunicação entre Noah e Jeeves, em que somente o Operator, Noah, se comunica com Jeeves são exemplificados na **figura 75** (p. 43, 48).

Figura 75. *Shifter*: balões de pensamento de Noah e esfera Jeeves (p. 43, 48).



Fonte: elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

A **figura 76** abrange balões de pensamento quando Noah está no controle dos avatares (*surrogates*) (p. 50, 51, 66, 67), a forma como aprendeu controlá-los e se comunicar com eles, bem como Casya (p. 84-85, 94-95). Assim, Noah procura saber a história de vida dela e pediu ajuda em troca de libertá-la como avatar (*surrogate*). Casya, enquanto avatar, possui uma comunicação diferente com Noah e ambos passam a conhecer a mente um do outro.

Figura 76. *Shifter*: balões de pensamento de Noah no controle dos avatares (p. 66, 67) e de Casya (p. 84-85, 94-95).

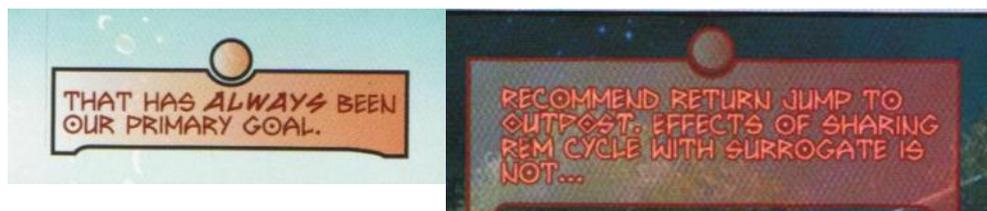




Fonte: elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

Com relação à esfera Jeeves, todos os balões são de pensamento com cor avermelhada e formato diferenciado com um círculo acima do texto, conforme indica a **figura 77** (p. 52, 53, 94, 108, 160, 197, 206).

**Figura 77.** *Shifter*: balões de pensamento de Noah no controle dos avatares (p. 66, 67) e de Casya (p. 84-85, 94-95).





Fonte: elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

Exemplificado os balões de pensamento e a importância desses para a compreensão da narrativa de *Shifter*, ressalta-se a diferença entre balões de pensamento e as legendas (fig. 48 e 49) que também tem a função de produzir significados e inferências durante a leitura por marcar o tempo e espaço na narrativa. Como indica a figura 78, a legenda se difere no formato e design do retângulo, bem como no letreiramento. (p.5, 9, 19, 40, 58, 65, 139, 200, 207, fig. 78).

Figura 78. *Shifter*: outros exemplos de legendas.



Fonte: elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

Os balões de grito são recursos que aparecem na narrativa de *Shifter* em menor quantidade bem como importância, uma vez que os recursos verbais mais explorados para inferir significado e compreensão foram os balões de pensamento e onomatopeias, seguidos pelos balões de fala (p. 15, p. 31, 41, **fig. 79**).

**Figura 79. *Shifter*: Balões de grito (p. 15, p. 31, 41).**



**Fonte:** elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

Portanto, os balões de fala, pensamento e grito permitem que o autor transmita informações de maneira visual, por meio de técnicas do discurso verbal, em que os balões de fala são usados para transmitir as palavras exatas dos personagens, enquanto os balões de pensamento são usados para mostrar o que os personagens estão pensando e transmitir informações complementares para gerar significação à narrativa, assim como as legendas com indicação de tempo e espaço (**fig. 78**).

Os balões de grito, por sua vez, são usados para mostrar a intensidade das emoções dos personagens. Esse recurso não foi tão aprofundado em *Shifter* quanto às onomatopeias que também ajudam a contar histórias de maneira visual, por serem usadas para representar sons no quadrinho podem criar uma sensação de realismo e imersão na história, que no RGI é intensificado pelos efeitos sonoros.

Assim, na construção da narrativa do RG e RGI enquanto HQ as imagens trabalham em conjunto com o texto para criar uma história mais completa e eficaz. Nesse sentido, tanto Eisner (2010) quanto Thierry Groensteen (2015, p. 167-168) apresentam a noção da imagem enquanto desenho narrativo. Groensteen, então, descreve os quadrinhos como um sistema e nesse sentido cada obra tem desempenho singular da mídia e do visual, em que a imagem constitui a performance gráfica que apresenta o desenho narrativo. Entre os tipos de desenho narrativo estão: antropocentrismo, simplificação sinedócica, tipificação, expressividade e convergência retórica.

O antropocentrismo, desse modo, faz com que as imagens, em geral, sejam desenhadas de tal maneira que os personagens humanos são colocados no centro da cena e são os principais elementos visuais. Isso permite que os leitores se identifiquem com os personagens e se envolvam mais na história.

1 O antropocentrismo: O desenho narrativo privilegia a personagem, o agente da ação; ele sucessivamente atribui a cada personagem a escala de protagonista, no sentido etimológico de "aquele que tem o papel principal". O formato do quadro muitas vezes parece projetado para receber o corpo da personagem representada dentro do requadro. Como se a caixa fosse seu habitat natural, seu espaço vital, que delimitasse o espaço de seu agir imediato— um volume especial, (...) (GROENSTEEN, 2015, p. 167-168)

Quanto à simplificação sinedóquica, as imagens em quadrinhos tendem a simplificar o mundo, mostrando apenas os elementos essenciais da cena. Isso ajuda a manter o foco na história e evitar distrações, permitindo que os leitores se concentrem na trama.

2 A simplificação sinedóquica. O desenho narrativo, (...), com frequência elimina o que não é necessário para a inteligibilidade da situação representada. Se a sequencialidade obriga-o a fazer certas redundâncias, ele não tira o privilégio, a todo momento, dos elementos que apresentam caráter informativo imediato, eliminando ou deixando em segundo plano o restante. (GROENSTEEN, 2015, p. 167-168).

A tipificação é outro aspecto importante em que os personagens são frequentemente desenhados de maneira estereotipada, com características físicas e comportamentais distintas que os tornam fáceis de identificar e lembrar. Isso permite que os leitores se familiarizem facilmente com os personagens.

3 A tipificação. Como corolário dos dois primeiros pontos. A tipificação é a simplificação no que se aplica às personagens. A estilização da personagem em poucos traços pertinentes garante sua caracterização e, assim, sua identificação imediata. (...) A tipificação apresenta um perigo: o do estereótipo, (...) (GROENSTEEN, 2015, p. 167-168).

No desenho narrativo a expressividade está na forma em que as imagens são desenhadas de maneira a transmitir emoções e sentimentos, ajudando a construir a atmosfera e o tom da história. Isso permite que os leitores se envolvam emocionalmente na história e sejam afetados pela trama.

4 A expressividade. O "jogo" das personagens é um fator essencial à compreensão da situação da parte do leitor. A descontinuidade da narração quadrinística obriga que a execução de cada imagem seja o mais eloquente possível, dado que constitui um momento selecionado e retirado da suposta continuidade da ação. O corpo (o gestual) e a face (as expressões fisionômicas) das personagens devem estar entre as

mais expressivas possíveis" — expressividade esta que se reforça com grande frequência ao se recorrer a toda uma gama de ideogramas ou de signos convencionais (tais como as pequenas gotas de suor em volta do rosto, que sublinham o emocional). A codificação do movimento é um elemento de expressividade; mas se trata, como comenta Henri Van Lier, de um "movimento sem mobilidade", de uma "cinemática sem dinâmica". (GROENSTEEN, 2015, p. 167-168).

A convergência retórica, por sua vez, assinala que as imagens em quadrinhos tendem a se complementar com o texto e ajudar a contar a história. Ele argumenta que as palavras e as imagens trabalham juntas para criar uma narrativa mais completa e eficaz. Isso permite que os leitores tenham uma compreensão mais completa da história e maior engajamento.

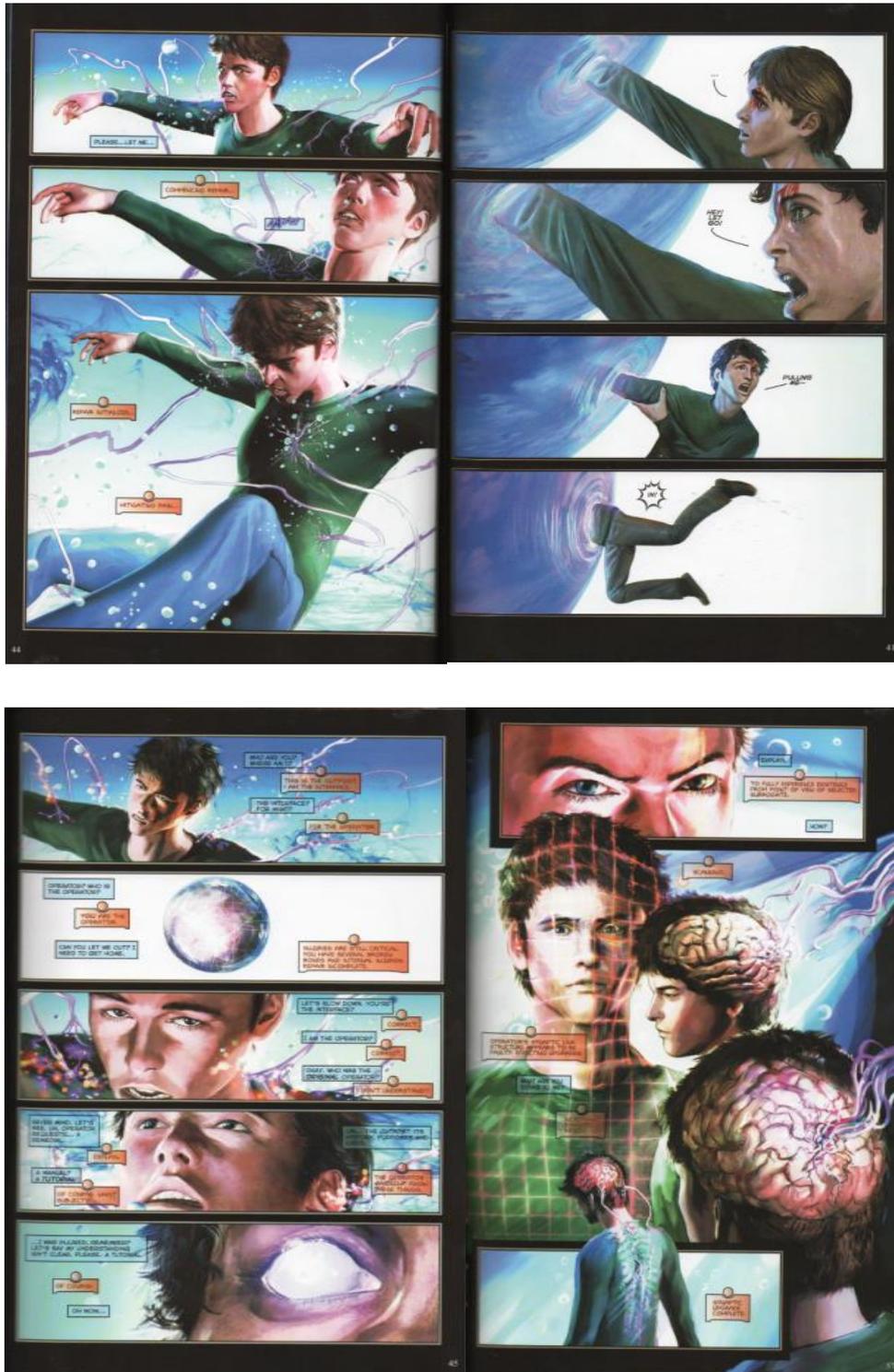
5 A convergência retórica. O desenho narrativo obedece a um imperativo de legibilidade total. Por conta disso, utiliza os diferentes parâmetros da imagem (moldura, dinâmica da composição, colorização etc.) de forma que eles se reforcem mútua e concordantemente à produção de um efeito singular. (GROENSTEEN, 2015, p. 167-168).

Dessa forma, o discurso verbal e o imagético em *Shifter* desenvolvem a temática sobre corrupção, defesa ao meio ambiente. Além disso, destaca a temática fantástica e a de mesmo nome do título da obra, *shifter*.

O termo *shifter* é definido por Ana Lúcia Machado da Silva (2016) como de uso “na literatura paranormal americana para referir à personagem que se transforma em animal”. No RGI *Shifter* a personagem principal, Noah, como um operador (operator), controlador da esfera ou um *shifter*, adquire a capacidade de se transformar em diversos avatares (*surrogates*) de animais pré-históricos e na humana celta Casya.

A seguir exemplos de quadrinhos que ilustram a temática de *Shifter* por meio da narração imagética (imagens) aliada à narração verbal (balões de fala e pensamento), o que representa a convergência retórica, bem como o antropocentrismo e a expressividade com foco na personagem Noah (**fig. 80**).

Figura 80. Transformação de Noah pela esfera e Integração Homem e Máquina.



Fonte: elaborada pela autora a partir do livro *Shifter* (2013).

Ainda sobre o desenho narrativo e a expressividade, para a criação de cenas (quadrinho) e personagens com descrições detalhadas e expressivas, a HQ pode fazer uso de uma técnica literária, a éfrase que consiste em descrever uma obra poética, ou obra de arte, geralmente uma pintura ou escultura, com detalhes e emoção. Essa técnica aplicada às

histórias em quadrinhos permite que os autores criem uma sensação de realismo e profundidade nas cenas. Isso é conseguido através da descrição detalhada dos personagens e cenários, incluindo a iluminação, as cores e as texturas. Isso permite que os leitores se sintam como se estivessem dentro da história, experimentando as mesmas coisas que os personagens.

A éfrase também pode ser usada para criar uma sensação de movimento e ação nas cenas. Isso é conseguido através da descrição detalhada das ações e do movimento das cenas. Isso permite que os leitores se sintam como se estivessem assistindo a uma animação, em vez de simplesmente lendo uma história. Também pode ser usada para transmitir emoções e sensações. Por exemplo, uma descrição detalhada da expressão facial de um personagem pode transmitir sua emoção, enquanto uma descrição detalhada de uma luta pode transmitir sensações de medo ou ansiedade. Isso ajuda a enriquecer a história e a criar uma ligação mais profunda entre os leitores e os personagens.

O estudo de Ivan Marcos Ribeiro e Aline C. Araujo (2000, p. 22, 23) com foco na éfrase poética, a definem como “ferramenta do autor para produzir o efeito verossímil à observação de algo irreal para o e no leitor”, o que seria responsável em “ativa a memória do leitor” para construção de uma imagem por meio da descrição.

Ribeiro (2019, p. 232), ao estudar a éfrase relacionada à literatura e a pintura, ainda infere que “o elemento de visibilidade a vividificar a imagem inserida na obra literária, a éfrase, ou Ekhphrasis, apresenta-se como um dos amálgamas da relação entre o texto e a imagem”. Nesse sentido, segundo o autor (2019, p. 233-234), o conceito de éfrase apresenta “novas interpretações e uma roupagem mais ao gosto da contemporaneidade”, por atender a “relação com todas as artes partindo ou não do texto literário, (...), seja através da narrativa literária, do enredo, da descrição ou da construção imagética a partir da palavra”.

Assim, ao usar a concepção de Hansen (2006), para quem a éfrase descreve a “qualquer efeito visual”, Ribeiro (2019, p. 235) acrescenta que éfrase não significa apenas adaptar, antes resulta em criação, pois “desenvolve-se a partir de um dado descrito”, e o transform[a] em outro elemento” o que ocorre no “narrar ou no descrever” o visível e assim esse conceito aplica-se “a inúmeras ocorrências nos diversos campos da arte e das ciências”.

Portanto, pode-se dizer que o conceito da éfrase aplicado à obra *Shifter* faz com que a temática fantástica e de ficção científica com o uso de elementos invisíveis para outros e possível apenas para Noah, a transformação e controle de avatares (*surrogates*), o controle da esfera Jeeves como uma inteligência artificial, a integração do homem (Noah) à máquina (a esfera Jeeves ou a inteligência artificial) vincula a ilusão imagética à linguagem e à forma da HQ.

Neste sentido, Robert P. Fletcher (2017, p. 9-10), em um estudo sobre écfrase digital, afirma que os estudos de Scott McCloud, por exemplo, mostraram que mesmo os quadrinhos tradicionais são ecfrásticos por natureza, ao explorar a sarjeta, ou seja, o espaço entre quadrinhos, bem como a relação entre imagens e palavras, e por destacar, assim, a convencionalidade da forma de uma HQ. O autor ainda assevera que há cada vez mais quadrinhos em novas mídias, em especial com realidade aumentada, e assim, como o exemplo que cita *Modern Polaxis*, de Sutu, o RG com realidade aumentada e o RGI *Shifter* nas diferentes mídias consegue produzir “efeito verossímil à observação de algo irreal” (Ribeiro, Araújo, 2000, p. 22, 23) de forma que a temática fantástica e de ficção científica aliada aos recursos imagéticos e verbais fazem com que o leitor se atraia primeiro aos efeitos tecnológicos e imagéticos para se voltar à história e à produção de sentidos.

Logo, enquanto RG e RGI, *Shifter* apresenta os elementos da narratividade literária e os elementos da HQ tradicional, que tem como base o quadrinho ilustrado e sequencial, os quais se unem aos écfrásticos, midiáticos/hipermidiáticos, multidisciplinar, hipertextual, hápticos e ergódicos em um processo de hibridização que envolve as mídias interativas e de realidade aumentada (RA/ C.A.V.E).

O processo de hibridismo em *Shifter* ocorre no diálogo com diferentes suportes, o aplicativo literário de RGI em meio digital e livro com realidade aumentada em meio impresso (livro); e com as diferentes áreas que envolvem a criação da obra, literatura, computação, design gráfico, arte gráfica, animação. Em meio a essa convergência de áreas e conceitos, os elementos tradicionais da HQ estão presentes como o uso de balões, escolha do letreiramento, traços mais realistas ou caricatos, espaços entre os quadrinhos, foco, uso das cores; assim como, os literários, em termos narrativos, espaço, tempo, enredo, personagens, entre outros.

Assim, a dinamicidade em *Shifter* se destaca através das imagens, com espaços mínimos de transição entre os quadrinhos, efeitos de animação e sonoros complementados pelos recursos imagéticos expressivos e onomatopeias.

O RGI *Shifter*, então, se apresenta na forma de um software gráfico/visual com narrativa em áudio, efeitos de animação e sonoros, com interatividade, uma vez que o usuário/leitor precisa tocar a tela para a leitura das informações dos botões interativos ou rolar as telas para seguir com a hiperleitura do RGI em que cada quadrinho assume toda a tela. Desse modo, a hiperleitura exige do leitor uma posição imersiva, pois o RGI une mídias, artes, gêneros, linguagens e narrativas.

Desse modo, os elementos visuais e de áudio como a imagem, a animação e efeitos sonoros no RGI *Shifter* o aproximam também do cinema e dos games. No cinema, assim como em uma HQ, a imagem e o texto se complementam como elementos principais, outros elementos se tornam acessórios. Os games apresentam, cada vez mais, narrativas, enredos e diálogos complexos, então, pode-se dizer que a narrativa, mesmo complexa, no jogo torna-se um elemento acessório, pois se fosse eliminada, esse continuaria com elementos principais da estrutura de significação para um game, os recursos técnicos e instruções relacionadas à jogabilidade e à interatividade, que não afetariam a compreensão de uso dos comandos necessários para se chegar ao fim ou zerar o jogo. Assim, o jogador criaria inferências e significados.

No RGI *Shifter* a parte visual se complementa a parte verbal, a imagem e o texto em conjunto resultam na produção de sentido da obra, por isso a maior escolha de balões de pensamento para desenvolver o enredo e não apenas os de fala, com os diálogos. Dessa forma, a interatividade, presente na possibilidade de escolha na ativação de elementos como recursos de áudio, o acesso às informações da esfera Jeeves pelo leitor ao tocar a esfera azul (informational touch point), bem como os efeitos sonoros são elementos acessórios, e também funcionam como um atrativo à leitura, para estimular a curiosidade do leitor quanto ao desfecho da história, bem como, intensifica a direção da leitura e a produção de sentido pelo leitor.

Logo, a complementariedade da imagem e do texto no RGI ocorre, também, no RG impresso *Shifter*, o que faz desses elementos os principais da estrutura. Assim, a interatividade, animação, efeitos áudio-visuais e tecnológicos são elementos acessórios à narrativa e direcionadores da leitura e produção de sentido.

Assim, *Shifter* constrói uma identidade visual seguindo o estilo da HQ tradicional, mas em diálogo com outras artes e com a inovação tecnológica, se constituindo em uma obra híbrida, multimídia, hiper/intertextual, interartes e que proporciona novas possibilidades de leitura. Logo, ao retomar a afirmação de Groensteen (2015), a HQ foi capaz de “conquistar novos espaços de história”, os quais se mostraram “mais literários, mais plácidos, mais poéticos, mais sensuais e mais introspectivos” e o RGI é um exemplo desta “evolução estética da história em quadrinhos”. Em específico, *Shifter* é um exemplo da inovação nos quadrinhos em que o formato híbrido multimídia, o mesmo espaço e tempo convergem em várias mídias para contar a mesma história, como o aplicativo (book app ou literary app) e livro de realidade aumentada.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das reflexões apresentadas neste estudo, o diálogo entre a história em quadrinhos (HQ) e a narrativa literária revela inter-relações e influências mútuas. Nesse sentido, ao considerar que a “função da literatura é a comunicação” (Calvino, 1990, p.58), destaca-se que tanto as narrativas literárias como as histórias em quadrinhos tem a função de comunicação a partir, em especial, da noção de *storytelling*.

Assim, os quadrinhos fazem uso de um novo procedimento que também é literário, uma vez que parte da ação de contar histórias (*storytelling*), ganha popularidade em resultado da revolução industrial e de narrativas literárias publicadas nos jornais, como exemplo, o romance e a crônica, de forma que “o esquema literário que os alimentavam culturalmente seria modificado, mas não destruído”.

Pode-se afirmar, deste modo, que os quadrinhos apresentam diálogo com a narrativa literária, mas se estabelecem como arte distinta que apresenta “as raízes profundas da cultura gráfica e da tradição cômica”, além da narrativa e do contexto dos jornais. (Smolderen, 2014, p. 158). Em complemento a essa ideia, a HQ, enquanto arte sequencial utiliza recursos, sistemas e linguagem da literatura, dialogando com várias outras formas de expressão artística, como o cinema, as artes plásticas, as artes cênicas, os games e a televisão (Eisner, 2010, p. 144). Dessa forma, os quadrinhos transcendem as fronteiras, não se limitam a nenhuma dessas formas artísticas e se estabelecem como arte sequencial distinta.

O panorama histórico da HQ apresentado neste estudo aborda as formas tradicionais de quadrinhos e a posteriori as formas veiculadas em meio digital, como: história em quadrinhos/*comic*; *cartoon*; mangá; tira/*comic strip*; o romance gráfico/*graphic novel*; histórias em quadrinhos digitais/ *e-comics*, *webcomics*, *webtoons*, animação de tirinhas, tirinhas digitais, o romance gráfico digital e o romance gráfico interativo. Para, então, direcionar ao foco desta pesquisa, o romance gráfico, em específico o romance gráfico interativo.

De forma que, o termo romance gráfico, cunhado por Will Eisner (2005, 2010), surge como forma de diferenciar os quadrinhos que o autor publicava de maior extensão dos quadrinhos de super-heróis, o que era uma tentativa de dar seriedade à HQ antes associada apenas ao texto infanto-juvenil e consolidar a história em quadrinhos como arte sequencial. Awuk e Serchay (2017, p. 13-28), em complemento a ideia de Eisner, afirmam que o romance gráfico faz uso da arte para contar histórias por um meio visual único que mistura texto e imagem. O romance gráfico, então, espelha-se na narrativa literária, além do termo

romance gráfico ter apresentado sucesso comercial, sendo ampliado para se referir às coletâneas e sendo quase um sinônimo para história em quadrinhos. Esse amplo uso do termo romance gráfico permeia o contexto da arte dos quadrinhos, enquanto o termo *visual novel* passa a ser usado no contexto dos jogos eletrônicos (cf. nota três), o que reforça a relação dos quadrinhos, para além da narratividade literária, com a área dos jogos.

Assim, exemplificaram-se algumas formas de HQs, enquanto narrativas gráficas, das tiras aos romances gráficos em diferentes suportes, o impresso e o digital. Procurou-se destacar a contribuição para a popularidade, adaptação e criação dessas diferentes formas de história em quadrinhos em especial na Europa, Estados Unidos e Brasil, para, então, apresentar a forma do romance gráfico interativo (RGI).

Primeiro foram descritas as características do romance gráfico, uma vez que é um termo consolidado e incorporado como história em quadrinho, que apresenta elementos de uma HQ tradicional e elementos narrativos que dialogam com a narratividade literária, bem como pode se apresentar tanto em meio impresso quanto em meio digital.

Em seguida, com relação direta ao romance gráfico, apresenta-se o romance gráfico interativo (RGI) com elementos de inovação tecnológica aplicados a HQ, por ser veiculado em meio digital, além de resgatar elementos da HQ tradicional, bem como os elementos da narrativa literária enquanto oferece uma experiência de leitura única.

Dessa forma, o RGI é um software disponível em meio digital, sites, plataformas ou aplicativos, que possibilita ao leitor uma experiência imersiva e interativa. O acesso ou a leitura ocorre através de dispositivos móveis, tablets ou computadores, e pode incluir elementos dos games, animação de imagens e outros elementos audiovisuais. No entanto, a essência da HQ (quadrinho) e os elementos da narratividade literária (enredo, espaço, tempo, personagens, entre outros) são mantidos. Ainda, acrescentam-se as características do RGI como forma ecrástica, ergódica, háptica, híbrida, midiática, multidisciplinar, hipertextual, e que pode ser interativa.

Desse modo, as obras destacadas nesse estudo como RGI, *Seven Dials* e *Shifter*, são ecrásticas, ergódicas, hápticas, híbridas, midiáticas, multidisciplinares, hipertextuais e interativas, mas com propostas diferentes de diálogo com a narratividade literária.

Na adaptação de *Seven Dials* para RGI, percebe-se a linguagem subordinada à obra original que busca aproximar o leitor da obra literária de Dickens. *Seven Dials* exemplifica a forma narrativa do RGI nas edições de *Dickens Dark London* com elementos da narrativa literária tradicional (tempo, espaço, narrador, personagens, etc.) e os elementos da HQ tradicional (quadrinho ilustrado e sequencial) aliado aos midiáticos, hápticos, ergódicos e

ecfrásticos em um processo de hibridização que envolve as mídias interativas. *Seven Dials* dialoga com a HQ e a narratividade literária, pois apresenta uma narrativa oral, ou *storytelling*, colada a estrutura da crônica (esquete literário/*literary sketch*), que por meio do recurso de áudio acompanha os quadrinhos, os quais apresentam imagens estáticas em preto e branco no formato infinite canvas (ou rolagem infinita), delimitados pela tela. Uma identidade visual é construída, então, seguindo o estilo da HQ tradicional e do texto cronístico que se passa a impressão de cenas enquadradas como fotografias sequenciais e como resultado apresenta-se uma obra completa e coesa que materializam o drama, a ironia, a subjetividade e a brevidade.

Em *Shifter* a narratividade literária (representada pelos elementos: espaço, tempo, enredo, personagens, entre outros) e os elementos da HQ tradicional, que tem como base o quadrinho ilustrado e sequencial (balões, escolha do letreiramento, traços realistas ou caricatos, espaços entre os quadrinhos, foco, uso das cores, onomatopeias, etc) se unem aos ecfrásticos, midiáticos/hipermidiáticos, multidisciplinares, hipertextuais, hápticos e ergódicos em um processo de hibridização que envolve as mídias interativas e de realidade aumentada.

O processo de hibridismo em *Shifter* ocorre no diálogo com diferentes suportes, o aplicativo literário de RGI em meio digital e livro com realidade aumentada em meio impresso (livro); e com as diferentes áreas que envolvem a criação da obra, literatura, computação, design gráfico, arte gráfica, animação. Desse modo, a complementariedade da imagem e do texto no RGI ocorre, também, no RG impresso *Shifter*, o que faz desses elementos os principais da estrutura, assim a interatividade, animação, efeitos audiovisuais e tecnológicos são elementos acessórios à narrativa e direcionadores da leitura.

*Shifter* é um exemplo da inovação nos quadrinhos em que o formato híbrido multimídia, o mesmo espaço e tempo convergem em várias mídias para contar a mesma história, como o aplicativo (*book app* ou *literary app*) e livro de realidade aumentada.

Assim, *Seven Dials* em *Dickens Dark London* e *Shifter* são exemplos de RGI que unem mídias, artes, formas, linguagens, narrativas, o tradicional e a inovação tecnológica, bem como exige do leitor uma posição imersiva para fazer inferências a partir da hiperleitura dessa forma.

No contexto de leitura, no Brasil, o romance gráfico interativo é uma forma que pode se popularizar ou não e isto ocorre por várias razões. Uma delas é a falta de acesso à tecnologia, pois ainda existe uma grande parcela da população brasileira que não possui acesso à internet ou aos dispositivos móveis. Outra razão é a falta de incentivo e apoio aos artistas para a produção de conteúdo local, em geral, os romances gráficos interativos

disponíveis no Brasil são em língua estrangeira. Além disso, a cultura da leitura de quadrinhos, no Brasil, é historicamente baseada nas histórias em quadrinhos impressas e na visão que a HQ se resume a uma obra infanto-juvenil. Por fim, a falta de infraestrutura para a distribuição e comercialização de quadrinhos digitais, e a falta de uma cultura de pagamento por conteúdo online, também podem contribuir para a dificuldade de popularização desse tipo de leitura.

Portanto, este estudo demonstra que o romance gráfico interativo, enquanto forma de HQ, redefine o processo de comunicação nas artes colocando em voga a relação entre texto e imagem com os elementos literários a nível narratológico, em que o diálogo entre a HQ e a narratividade literária não se limita aos aspectos estéticos. O estudo, dessa forma, contribui para produção de conhecimento, estudos em inovação tecnológica na produção tanto da arte dos quadrinhos quanto da narratividade literária, assim como, abre um leque de possibilidades para outros estudos envolvendo o RGI.

## REFERÊNCIAS

### Corpus

HABERLIN; BRITTENHAM; HOLGUIN; et al. **Shifter**. Anomaly Productions Inc. 2013. Disponível em: App Store ou Google Play ou <https://experienceanomaly.com/shifter/>. Acesso em: 21/01/2018.

HABERLIN; BRITTENHAM; HOLGUIN; et al. **Shifter**. Anomaly Publishing. Laguna Hills: CA. USA. 2013.

MUSEUM OF LONDON. **Dickens Dark London**. Brothers and Sisters Ltd. London: 2011. Disponível em: App Store iOS app. Acesso em: 21/01/2016.

### Geral

ABBASI, Irum; AL-SHARQI, Laila Al-Sharqi Laila. Merging of the Short story Genres. **Studies in Literature and Language**, v. 13, n. 2, p. 1-6, 2016. <https://doi.org/10.5539/ells.v6n2p58>

AGOSTINI, Angelo. **As aventuras de Nhô-Quim & Zé Caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883**. Senado Federal, 2002. Disponível em: <https://www2.senado.leg.br/bdsf/handle/id/521244>. Acesso em: 23/11/20

ALVES, Nataly C.F. **Quadrinizada: A mulher e as histórias em quadrinhos na contemporaneidade**. 2019. Disponível em: <https://naomekahlo.com/quadrinizada-a-mulher-e-a-historia-em-quadrinhos>. Acesso em: 21/01/2021.

ANNHERNU, Peter PM. **The Assembly of museum media: Tracing the adoption of novel forms and formats of communication technology into museum media production**. 2019. Tese de Doutorado. University of Leicester.

ARNT, Hérís. Jornalismo e ficção: as narrativas do cotidiano. Rio de Janeiro, 2004. In **Contemporânea**, n 3, 2004-2. Disponível em: [http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed\\_03/contemporanea\\_n03\\_05\\_arnt.pdf](http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_03/contemporanea_n03_05_arnt.pdf). Acesso em: 04/02/14.

AARSETH, Espen. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997. <https://doi.org/10.56021/9780801855788>

AYER, Mike. Interactive graphic novels: A hybrid advertising technique. **Elon Journal of Undergraduate Research in Communications**, v. 5, n. 2, 2014.

BASTAZIN, Vera Lúcia. José Saramago: hibridismo e transformação dos gêneros literários. **Nau Literária**, v. 2, n. 2, 2007. <https://doi.org/10.22456/1981-4526.4881>

BEIGUELMAN, Giselle. *O livro depois do livro*. São Paulo: Peirópolis, 2003.

BOTHA, Marc. Microfiction. The history of narrative brevity Now!. In: EINHAUS, Ann-Marie (Ed.). **The Cambridge Companion to the English Short Story**. Cambridge University Press, 2016. Cap 14, p. 201- 220. <https://doi.org/10.1017/CCO9781316018866.016>

BRITISH LIBRARY. **London Recreation, The Evening Chronicles** (17 de março de 1835), (s/d). Disponível em: <http://www.bl.uk/collection-items/london-recreations-by-charles-dickens>. Acesso em: 17/03/16

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os quadrinhos**. Editora Ática, 1975.

CALVINO, I. **Seis propostas para o próximo milênio**. Tradução de Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CANDIDO, Antonio. A vida ao rés-do-chão. In: **A crônica. O gênero, sua fixação e suas transformações no Brasil**. Campinas; Rio de Janeiro: Ed. da Unicamp; Fundação Casa de Rui Barbosa, 1992, pp. 13-22.

CANDIDO, Antonio; GOMES, Paulo Emílio Salles., PRADO, Décio de Almeida e ROSENFELD, Anatol. **A Personagem de Ficção**. São Paulo: Perspectiva, 1968.

CARDOSO, José Arlei; DOMINGOS, Ana Cláudia Munari. Webcomic e hiperleitura. **XIII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação**, v. 13, p. 123-134, 2015.

CAVALCANTE, Sandra Maria Silva. **O fenômeno da intertextualidade em uma perspectiva cognitiva**. 2009.

CBL; SNEL; NIELSEN BOOK. **Produção e vendas do setor editorial brasileiro - 2020**. São Paulo: [s.n.]. Disponível em: <[https://snel.org.br/wp/wpcontent/uploads/2021/05/APRESENTACAO\\_Pesquisa\\_Producao\\_e\\_Vendas\\_-\\_anabase\\_2020.pdf](https://snel.org.br/wp/wpcontent/uploads/2021/05/APRESENTACAO_Pesquisa_Producao_e_Vendas_-_anabase_2020.pdf)>.

\_\_\_\_\_. **Conteúdo digital do setor editorial brasileiro - 2020**. São Paulo: [s.n.]. Disponível em: <[https://snel.org.br/wp/wpcontent/uploads/2021/07/APRESENTACAO\\_-\\_Pesquisa\\_Conteudo\\_Digital\\_anabase\\_2020.pdf](https://snel.org.br/wp/wpcontent/uploads/2021/07/APRESENTACAO_-_Pesquisa_Conteudo_Digital_anabase_2020.pdf)>.

CHINEN, Nobu. **Linguagem HQ, Conceitos básicos**. SP: Criativo, 2011.

CLÜVER, Claus. Estudos interartes: conceitos, termos, objetivos. **Literatura e sociedade**, n. 2, 1997. <https://doi.org/10.11606/issn.2237-1184.v0i2p37-55>

\_\_\_\_\_, Claus. Inter textus/inter artes/inter media. **Aletria: revista de estudos de literatura**, v. 14, 2006. <https://doi.org/10.17851/2317-2096.14.0.10-41>

COHN, Neil. **Visual narrative comprehension: Universal or not?**. *Psychonomic Bulletin & Review*, v. 27, n. 2, p. 266-285, 2020. <https://link.springer.com/content/pdf/10.3758/s13423-019-01670-1.pdf.pdf> . <https://doi.org/10.3758/s13423-019-01670-1>

COSTA, Cristiane. **Novas estratégias narrativas nos meios digitais. Deslocamentos Críticos**. São Paulo: Babel, 2011

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Editora Vozes, 1970.

DA SILVA, Ana Lúcia Machado et al. **Shifter no cinema: O homem e o animal em cena**. *Prometeica-Revista de Filosofia y Ciencias*, n. 12, p. 80-92, 2016

DE FIGUEIREDO, Camila AP; DE OLIVEIRA, Solange Ribeiro; DINIZ, Thaís Flores Nogueira. **A Intermedialidade e os estudos interartes na arte contemporânea**. Fundação de Apoio a Tecnologia e Ciência-Editora UFSM, 2020.

DE OLIVEIRA, Aline; Ribeiro, Ivan M. Écfrase e vividez no poema “paisagem”, de Guimarães Rosa. In: **LITERATURA, ARTES E MÍDIAS**. CEP, v. 20550.

DICKENS, Charles. **Sketches by Boz**. 1836. Ed. Dennis Walder. London and New York: Penguin, 1995.

DICKENS, Charles. **Retratos londrinos**. Tradução de Marcello Rollemberg. Rio de Janeiro: Record, 2003.

DICTIONARY, Oxford Advance Learner. UK: Oxford University Press. 2010.

DRABBLE, Margaret. **The Oxford Companion to English Literature**. Oxford University Press: New York, 2000.

EAGLETON, Terry. **Teoria da Literatura: uma introdução**. Trad.: Waltensir Dutra (revisão da tradução João Azenha Jr.). São Paulo: Martins Fontes, 5ª ed., 2003.

ECO, Umberto. Entrando no bosque. In: \_\_\_\_\_. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. Tradução de Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994, p. 7-31.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

\_\_\_\_\_. **Quadrinhos e arte sequencial**. Trad. Luís Carlos Borges. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 2010.

ENCICLOPAEDIA BRITANNICA. Disponível em: <https://global.britannica.com/art/literary-sketch>. Acesso em: 30/08/2016.

ELO - Electronic Literature Organization (2015) - <http://eliterature.org/what-is-e-lit/>

FIORIN, José Luiz. **Enunciação e semiótica**. Letras, n. 33, p. 69-97, 2006.

FLETCHER, Robert P. **Digital Ekphrasis and the Uncanny: Toward a Poetics of Augmented Reality**. Electropoetics, 2017.

FRIEDMAN, Norman. O ponto de vista na ficção: o desenvolvimento de um conceito crítico. **Revista usp**, n. 53, p. 166-182, 2002. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9036.v0i53p166-182>

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Trad. Érico Assis. Nova Iguaçu (RJ): Marsupial, 2015.

GUIMARAES, J. F. The short-short story: The problem of literary genre. In: **International Symposium on Genre Studies**, Caxias do Sul, Brazil, 2009. Disponível em: [http://www.ucs.br/ucs/tplSiget/extensao/agenda/eventos/vsiget/portugues/anais/textos\\_autor/arquivos/the\\_short\\_short\\_story\\_the\\_problem\\_of\\_literary\\_genre.pdf](http://www.ucs.br/ucs/tplSiget/extensao/agenda/eventos/vsiget/portugues/anais/textos_autor/arquivos/the_short_short_story_the_problem_of_literary_genre.pdf). 2009. Acesso: 20/05/2014.

HAYLES, Catherine. The condition of virtuality. In: LUNENFELD, Peter (ed.). **The digital dialectic**. New essays on new media. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1999. \_\_\_\_\_ . Electronic Literature: What is it? **Doing Digital Humanities: Practice, Training, Research**, p. 197-226, 2007.

HISSA, Cássio Eduardo Viana. Fronteiras. In: \_\_\_\_\_. **A mobilidade das fronteiras: inserções da geografia da crise da modernidade**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2002. (Coleção Humanitas).

HUNTER, Adrian. **The Cambridge introduction to the short story in English**. Cambridge University Press, 2007. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511611360>

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Trad. André Cechinel. Florianópolis: Ed. UFSC, 2011.

INSTITUTO PRÓ-LIVRO; ITAÚ CULTURAL. Retratos da leitura no Brasil 5 - 2020. São Paulo: [s.n.]. Disponível em: [https://snel.org.br/wp/wp-content/uploads/2020/11/5a\\_edicao\\_Retratos\\_da\\_Leitura\\_no\\_Brasil\\_IPLcompactado.pdf](https://snel.org.br/wp/wp-content/uploads/2020/11/5a_edicao_Retratos_da_Leitura_no_Brasil_IPLcompactado.pdf). Acesso em: 21/01/2021.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à Semanálise**. São Paulo: Perspectiva, 1974.

LANDOW, George. **Hypertext**. The convergence of contemporary critical theory and technology. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1992.

LAWRENCE, James Cooper. A Theory of the Short Story. **The North American Review**, v. 205, n. 735, p. 274-286, 1917.

MAUNDER, Andrew. **The Facts on File Companion to the British Short Story**. Infobase Publishing, 2007.

\_\_\_\_\_; LIGGINS, Emma; ROBBINS, Ruth. **The British Short Story**. Palgrave Macmillan, 2010.

MATHEW, Vinita. **The Framing of the Verbal and the Visual: The Adaptive History of Comics as a Sign of the Times**. March, 11, 2020. Disponível em: <https://standrewscollege.ac.in/wp-content/uploads/2020/03/The-Framing-of-the-Verbal-and-the-Visual-The-Adaptive-History-of-Comics-as-a-Sign-of-the-Times-Vinita-Mathew.pdf>. Acesso: 23/11/2020

McCLOUD, Soctt. **Understanding Comics: the invisible art**. Nova York: William Morrow, 1994.

\_\_\_\_\_; DO NASCIMENTO PARO, Marisa. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo, 2018.

\_\_\_\_\_. **Reinventando os quadrinhos**. Trad. Roger Maioli. São Paulo: M.Books, 2006.

MEYER, Marlyse. **Folhetim: uma história**. Editora Companhia das Letras, 1996.

MILLIGAN, Caleb Andrew. The Page is a Touchscreen: Haptic Narratives and "Novel" Media. 29, 2018, p. 287-311. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/327871166\\_The\\_Page\\_is\\_a\\_Touchscreen\\_Haptic\\_Narratives\\_and\\_Novel\\_Media](https://www.researchgate.net/publication/327871166_The_Page_is_a_Touchscreen_Haptic_Narratives_and_Novel_Media) Acesso em: 23/11/20

NELSON, Theodor Holm. **The Hypertext**, in: Proc. World Documentation Federation Conf. 1965. Disponível em: <https://www.mprove.de/visionreality/media/nelson.html>. Acesso em: 23/10/19

OLIVEIRA, Solange Ribeiro de. Intermidialidade e estudos interartes: uma breve introdução. **A intermidialidade e os estudos interartes na arte contemporânea. Santa Maria: Ed. Ufsm**, p. 11-14, 2020.

PAIVA, M. H. de. **Contribuição para uma Estilística da Ironia**. Lisboa, Centro de Estudos Portugueses, 1960

PHYHÖNEN, Heta. In: HERMAN, David. **The Cambridge companion to narrative**. Cambridge University Press, 2007.

PIGLIA, Ricardo. Uma proposta para o novo milênio. **Tradução de Marcos Visnadi: Revista Margens/Márgenes**, n. 2, 2012.

PRIMO, Alex FT. Seria a multimídia de fato interativa? **Revista FAMECOS**, v. 4, n. 6, p. 92-95, 1997. <https://doi.org/10.15448/1980-3729.1997.6.2968>

PRITCHETT, Victor Sawdon. **The Oxford book of short stories**. Oxford University Press, USA, 1981.

PUTRI, Astrini. Digital Graphic Novel as a Learning History Media in Digital Literacy Era. In: **6th International Conference on Educational Research and Innovation (ICERI 2018)**. Atlantis Press, 2019. <https://doi.org/10.2991/iceri-18.2019.8>

RICHARDSON, Ruth. **Chapbooks**. Reading and print culture, Popular culture. British Library, (s/d). Disponível em: <http://www.bl.uk/romantics-and-victorians/articles/chapbooks>. Acesso em: 30/05/16.

\_\_\_\_\_. **Street literature**. Reading and print culture, Popular culture. British Library, (s/d). Disponível em: <http://www.bl.uk/romantics-and-victorians/articles/chapbooks>. Acesso em: 30/05/16.

RIBEIRO, Ivan Marcos. Interloquções entre literatura e pintura na obra o grito, de Edvard Munch (1863-1944). In: Betina Ribeiro Rodrigues da CUNHA; Rogério da Silva LIMA. (Org.). **Circulação, tramas e sentidos na literatura**. 1ed. Rio de Janeiro: Editora Bonecker, 2019, v. 1, p. 229-238

ROLLEMBERG, Marcello. Algumas considerações sobre a Organização e a Tradução. In: DICKENS, Charles. **Retratos Londrinos**. Tradução de Marcello Rollemberg. Rio de Janeiro: Record, 2003.

ROLLEMBERG, Marcello. Um caso de jornalismo fantástico. In: DICKENS, Charles. **Retratos Londrinos**. Tradução de Marcello Rollemberg. Rio de Janeiro: Record, 2003.

RYAN, Marie-Laure. In: HERMAN, David. **The Cambridge companion to narrative**. Cambridge University Press, 2007.

SÁ, Jorge. **A crônica**. São Paulo: Ed. Ática, 2005.

SAMUEL, Rogel. Teorias Críticas. In: **Novo manual de teoria literária**. Vozes, 2002.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007

\_\_\_\_\_. Para compreender a ciberliteratura. **Texto Digital**, v. 8, n. 2, p. 229-240, 2012. <https://doi.org/10.5007/1807-9288.2012v8n2p229>

SCREENDIVER . Disponível em : <https://screendiver.com>. Acesso em: 21/01/2020

SANTOS, Vitor. Literatura, Textualidade Imaginativa e Vida Artificial. Um ciclo?. **Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa**, 2016.

SILLARS, Stuart. **Visualisation in popular fiction 1860-1960**: graphic narratives, fictional images. Routledge, 2005. <https://doi.org/10.4324/9780203992937>

SINGH, Xavier Pradheep. Dissecting Graphic Fiction: A Study of the Hybrid Form of the 21st Century. **Think India** (Quarterly Journal). Vol-22-Issue-3-July-September-2019. Disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/6c9c/8ca9ce59e791efffe5e50dc49ee793295785.pdf>. Acesso em: 23/11/2020. <https://doi.org/10.26643/think-india.v22i3.8189>

TOJAL, Manuel Diamantino. Projeções do respelling digital na comunicação literária: um epifenômeno ou a busca de uma nova forma de expressão para um novo perfil de leitor? **Intercâmbio. Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem**, v. 44, 2020.

VERGUEIRO, Waldomiro. A atualidade das histórias em quadrinhos no Brasil: a busca de um novo público. **História, imagem e narrativas**, v. 3, n. 5, p. 1-20, 2007

\_\_\_\_\_. **Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil**. Editora Peirópolis LTDA, 2017.

\_\_\_\_\_; DOS SANTOS, Roberto Elísio. A postura educativa de O Tico-Tico: uma análise da primeira revista brasileira de histórias em quadrinhos. **Comunicação & educação**, v. 13, n. 2, p. 23-34, 2008. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v13i2p23-34>

VERONA, Ana Livia. AS CRÔNICAS EM SKETCHES BY BOZ, DE CHARLES DICKENS: UM GÊNERO HÍBRIDO QUE RETRATA O COTIDIANO ATRAVÉS DO HUMOR. **Revista do SELL**, v. 5, n. 2, 2016. <https://doi.org/10.18554/rs.v5i2.1359>

\_\_\_\_\_. **Cinco crônicas de Charles Dickens em Sketches by Boz: um retrato do cotidiano londrino, no século XIX, através do humor**. 2017.

VIEIRA, Marcos Fábio. Mito e herói na contemporaneidade: as histórias em quadrinhos como instrumento de crítica social. **Contemporânea (Título não-corrente)**, v. 5, n. 1, p. 78-90, 2007.

VURM, Petr. The Interactive Graphic Novel in the Light of New Technologies and New Media. **Text and text–text and picture–text and music**, International Doctoral Student Conference Szeged, September 19-20th, 2014, p. 157-169.

WATT, Ian. **A ascensão do romance**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

WHAMOND, Dave. **Reality Check**. July, 23, 2016. Disponível em: <http://gocomics.com>. Acesso em: 20/02/2019.

WITTGENSTEIN, L. **Philosophical Investigations**, trans. G.E.M. Anscombe, New York: Macmillan, 1958 [1953]

ZIEGFELD, Richard. Interactive fiction: A new literary genre?. **New Literary History**, v. 20, n. 2, p. 341-372, 1989. <https://doi.org/10.2307/469105>

## **ANEXO I: E-mail London Museum**

Dear Ana

Thanks for your message. Six years on from launch, our Dickens: Dark London app has been greatly affected by the significant updates made by Apple in iOS 10 and subsequent updates and as a result it needs some major development work, which the museum is currently looking into costs for.

For the time being the app has been removed from the App Store, although historic downloads should still be available to use. I'm unable to say at the present time when we will be able to make the updates needed to restore full functionality but I will keep a note to contact you in this event.

I apologise for any inconvenience caused in the meantime.

Kind regards

Vicky Lee

Vicky Lee  
Marketing Manager

## ANEXO II: “SEVEN DIALS”

### CHAPTER V *SEVEN DIALS*

WE HAVE ALWAYS been of opinion that if Tom King and the French man had not immortalised Seven Dials, Seven Dials would have immortalised itself. Seven Dials! the region of song and poetry—first effusions, and last dying speeches: hallowed by the names of Catnach and of Pitts—names that will entwine themselves with costermongers, and barrel-organs, when penny magazines shall have superseded penny yards of song, and capital punishment be unknown!

Look at the construction of the place. The Gordian knot was all very well in its way: so was the maze of Hampton Court: so is the maze at the Beulah Spa: so were the ties of stiff white neckcloths, when the difficulty of getting one on, was only to be equalled by the apparent impossibility of ever getting it off again. But what involutions can compare with those of Seven Dials? Where is there such another maze of streets, courts, lanes, and alleys? Where such a pure mixture of Englishmen and Irishmen, as in this complicated part of London? We boldly aver that we doubt the veracity of the legend to which we have adverted. We can suppose a man rash enough to inquire at random—at a house with lodgers too—for a Mr. Thompson, with all but the certainty before his eyes, of finding at least two or three Thompsons in any house of moderate dimensions; but a Frenchman—a Frenchman in Seven Dials! Pooh! He was an Irishman. Tom King’s education had been neglected in his infancy, and as he couldn’t understand half the man said, he took it for granted he was talking French. The stranger who finds himself in ‘The Dials’ for the first time, and stands Belzoni-like, at the entrance of seven obscure passages, uncertain which to take, will see enough around him to keep his curiosity and attention awake for no inconsiderable time. From the irregular square into which he has plunged, the streets and courts dart in all directions, until they are lost in the unwholesome vapour which hangs over the house-tops, and renders the dirty perspective uncertain and confined; and lounging at every corner, as if they came there to take a few gasps of such fresh air as has found its way so far, but is too much exhausted already, to be enabled to force itself into the narrow alleys around, are groups of people, whose appearance and dwellings would fill any mind but a regular Londoner’s with astonishment.

On one side, a little crowd has collected round a couple of ladies, who having imbibed the contents of various ‘three-outs’ of gin and bitters in the course of the morning, have at length differed on some point of domestic arrangement, and are on the eve of settling the quarrel satisfactorily, by an appeal to blows, greatly to the interest of other ladies who live in the same house, and tenements adjoining, and who are all partisans on one side or other.

‘Vy don’t you pitch into her, Sarah?’ exclaims one half-dressed matron, by way of encouragement. ‘Vy don’t you? if MY ‘usband had treated her with a drain last night, unbeknown to me, I’d tear her precious eyes out— a wixen!’

‘What’s the matter, ma’am?’ inquires another old woman, who has just bustled up to the spot. ‘Matter!’ replies the first speaker, talking AT the obnoxious combatant, ‘matter! Here’s poor dear Mrs. Sulliwin, as has five blessed children of her own, can’t go out a charing for one arternoon, but what hussies must be a comin’, and ‘ticing away her own’ ‘usband, as she’s been married to twelve year come next Easter Monday, for I see the certificate ven I vas a drinkin’ a cup o’ tea vith her, only the werry last blessed Ven’sday as ever was sent. I ‘appen’d to say promiscuously, “Mrs. Sulliwin,” says I—’

‘What do you mean by hussies?’ interrupts a champion of the other party, who has evinced a strong inclination throughout to get up a branch fight on her own account (‘Hooroar,’

ejaculates a pot-boy in parenthesis, 'put the kye-bosk on her, Mary!'), 'What do you mean by hussies?' reiterates the champion.

'Niver mind,' replies the opposition expressively, 'niver mind; you go home, and, ven you're quite sober, mend your stockings.'

This somewhat personal allusion, not only to the lady's habits of intemperance, but also to the state of her wardrobe, rouses her utmost ire, and she accordingly complies with the urgent request of the bystanders to 'pitch in,' with considerable alacrity. The scuffle became general, and terminates, in minor play-bill phraseology, with 'arrival of the policemen, interior of the station-house, and impressive denouement.'

In addition to the numerous in their fustian dresses, spotted with brick-dust and whitewash, leaning against posts. Walk through Seven Dials on Sunday morning: there they are again, drab or light corduroy trousers, Blucher boots, blue coats, and great yellow waistcoats, leaning against posts. The idea of a man dressing himself in his best clothes, to lean against a post all day!

The peculiar character of these streets, and the close resemblance each one bears to its neighbour, by no means tends to decrease the bewilderment in which the unexperienced wayfarer through 'the Dials' finds himself involved. He traverses streets of dirty, straggling houses, with now and then an unexpected court composed of buildings as ill-proportioned and deformed as the halfnaked children that wallow in the kennels. Here and there, a little dark chandler's shop, with a cracked bell hung up behind the door to announce the entrance of a customer, or betray the presence of some young gentleman in whom a passion for shop tills has developed itself at an early age: others, as if for support, against some handsome lofty building, which usurps the place of a low dingy public-house; long rows of broken and patched windows expose plants that may have flourished when 'The Dials' were built, in vessels as dirty as 'The Dials' themselves; and shops for the purchase of rags, bones, old iron, and kitchen-stuff, vie in cleanliness with the bird-fanciers and rabbit-dealers, which one might fancy so many arks, but for the irresistible conviction that no bird in its proper senses, who was permitted to leave one of them, would ever come back again. Brokers' shops, which would seem to have been established by humane individuals, as refuges for destitute bugs, interspersed with announcements of dayschools, penny theatres, petition-writers, mangles, and music for balls or routs, complete the 'still life' of the subject; and dirty men, filthy women, squalid children, fluttering shuttlecocks, noisy battledores, reeking pipes, bad fruit, more than doubtful oysters, attenuated cats, depressed dogs, and anatomical fowls, are its cheerful accompaniments.

If the external appearance of the houses, or a glance at their inhabitants, present but few attractions, a closer acquaintance with either is little calculated to alter one's first impression. Every room has its separate tenant, and every tenant is, by the same mysterious dispensation which causes a country curate to 'increase and multiply' most marvellously, generally the head of a numerous family.

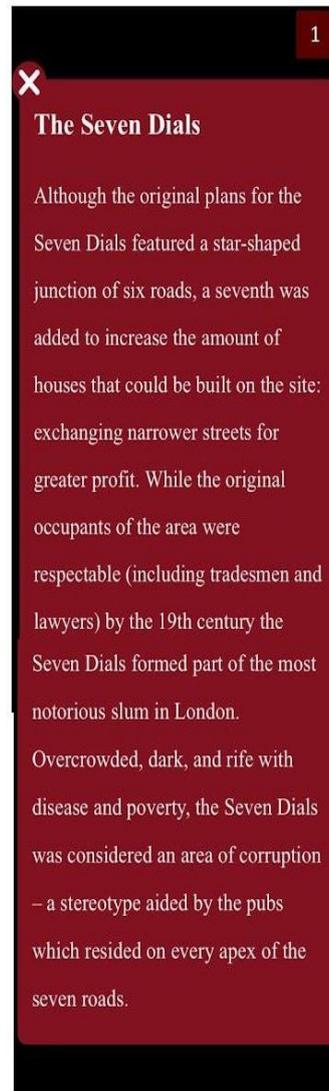
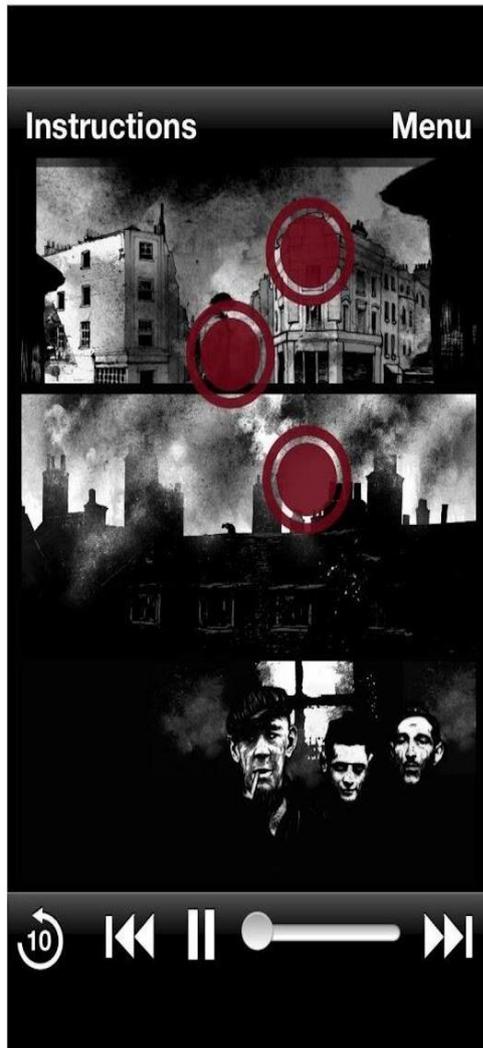
The man in the shop, perhaps, is in the baked 'jemmy' line, or the fire-wood and hearth-stone line, or any other line which requires a floating capital of eighteen-pence or thereabouts: and he and his family live in the shop, and the small back parlour behind it. Then there is an Irish labourer and his family in the back kitchen, and a jobbing man—carpet-beater and so forth—with his family in the front one. In the front one-pair, there's another man with another wife and family, and in the back onepair, there's 'a young 'oman as takes in tambour-work, and dresses quite genteel,' who talks a good deal about 'my friend,' and can't 'a-bear anything low.' The second floor front, and the rest of the lodgers, are just a second edition of the people below, except a shabby-genteel man in the back attic, who has his half-pint of coffee every morning from the coffee-shop next door but one, which boasts a little front den called a coffee-room, with a fireplace, over which is an inscription, politely requesting that, 'to prevent mistakes,' customers will 'please to pay on delivery.' The shabby-genteel man is an object of some mystery, but as he leads a life of seclusion, and never was known to buy

anything beyond an occasional pen, except half-pints of coffee, penny loaves, and ha'porths of ink, his fellow-lodgers very naturally suppose him to be an author; and rumours are current in the Dials, that he writes poems for Mr. Warren.

Now anybody who passed through the Dials on a hot summer's evening, and saw the different women of the house gossiping on the steps, would be apt to think that all was harmony among them, and that a more primitive set of people than the native Diallers could not be imagined. Alas! the man in the shop ill-treats his family; the carpet-beater extends his professional pursuits to his wife; the one-pair front has an undying feud with the two-pair front, in consequence of the two-pair front persisting in dancing over his (the one-pair front's) head, when he and his family have retired for the night; the two-pair back will interfere with the front kitchen's children; the Irishman comes home drunk every other night, and attacks everybody; and the onepair back screams at everything. Animosities spring up between floor and floor; the very cellar asserts his equality. Mrs. A. 'smacks' Mrs. B.'s child for 'making faces.' Mrs. B. forthwith throws cold water over Mrs. A.'s child for 'calling names.' The husbands are embroiled—the quarrel becomes general—an assault is the consequence, and a police-officer the result.

## ANEXO III: EDIÇÃO “SEVEN DIALS”

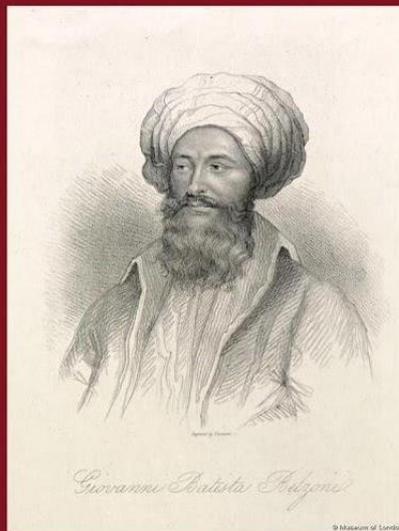
Telas com as nota explicativas de “SEVEN DIALS”





## Belzoni

Giovanni Belzoni (1778-1823) was an Italian showman, and later an explorer of Egyptian antiquities. He was the first to discover the tombs of Ramesses I and Seti I, amongst others, however, his haphazard techniques damaged as much as they revealed.



In this passage Dickens is suggesting that walking in the Seven Dials is as alien, and perhaps as deathly, as stepping inside an Egyptian tomb.



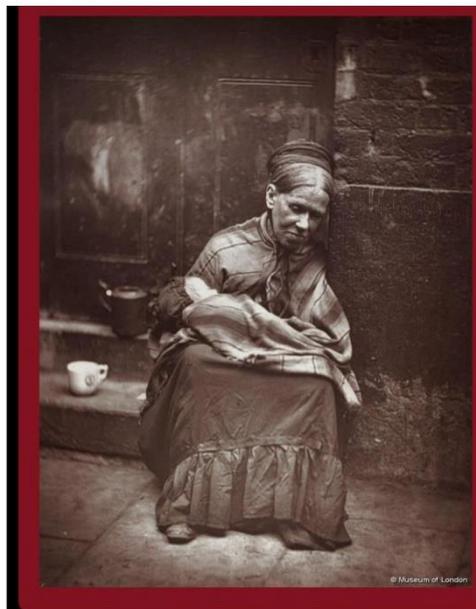
### Unwholesome vapour

Until the Germ Theory was developed in the second half of the 19th century, many believed that disease was spread through air-borne pollution: miasma. For centuries these poisonous vapours had been used to explain epidemics and, until John Snow's report on cholera in 1849, were still invoked as the cause of various influenza and cholera outbreaks in the Victorian metropolis. Miasma was considered to be a particular threat in slum areas like the Dials, as Edwin Chadwick explains in *Report on the Sanitary Condition of the Labouring Population*:

'That the various forms of epidemic, endemic, and other disease caused, or aggravated, or propagated chiefly amongst the labouring classes by

atmospheric impurities produced by decomposing animal and vegetable substances, by damp and filth, and close and overcrowded dwellings [...] prevail in the lowest districts of the metropolis.'





1



## St Giles's

St Giles's was one of the most notorious slums, or rookeries, in Victorian London, of which the Dials formed a part. This labyrinth of narrow alleys and small courts, stacked with overcrowded and crumbling housing, became the refuge for criminals, prostitutes and the economically destitute alike.

Single rooms and damp cellars were shared by several families. Sewage flowed down the squalid alleys and courtyards. However, even as a child, Dickens would beg to be taken to these areas: his wanderings through the streets, alleys, markets and slums of London fuelled and inspired his imagination.



## Recognising class by clothing

Clothing was an easy way for Victorians to recognise a person's social class. While the upper-classes dressed in luxury materials like silk, the poor wore clothes of much coarser materials, and with far fewer layers than the rich. Poor women were very rarely corseted. It is likely that in the scene Dickens describes

were very rarely corseted. It is likely that in the scene Dickens describes many of the inhabitants of the Dials would have been dressed only in rags, which would have been begged for or stolen.





## Child poverty

Over 15 per cent of children's skeletons excavated in London from 18th and 19th century burial sites show signs of rickets. The bowing of the long bones is a distinctive feature of this condition. Rickets is a disease particularly associated with the industrial revolution and urban life.

It results from a lack of Vitamin D, essential for promoting the body's absorption of calcium. Vitamin D is derived either from foods such as dairy products and fish or more significantly from sunlight. The inadequate diets of London's poor added to the capital's heavily polluted atmosphere that blocked out the rays of the sun would have caused this disease.







1



## Overcrowding

Common lodging houses were intended primarily to provide basic temporary accommodation. Many were filthy, overcrowded shelters that became permanent homes for the very poor, and the 'destitutes of humanity' who were unable to work. The numbers were swelled by London's large migratory population including casual labourers, as well as vagrants, pick pockets, drunkards and hardened criminals seeking anonymity.



Conditions were often appalling, with no running water, shared privies, and residents crowded into squalid rooms with nothing but a bundle of old rags for bedding. For those who could not face a lodging house there were grim tenement rooms in houses that had been subdivided for multiple occupancy. In Collier's Rents, Bermondsey, there were 650 families (3,250 people) living in 123 houses in 1883. A sanitary inspector described a cellar which was home to a father, mother and three children and four pigs, and seven people living in an underground kitchen with a dead child in the same room.

2



### The baked-jemmy line

In this context, a 'baked-jemmy' probably refers to a baked sheep's head. However, a 'jemmy' can also refer to a short crowbar, which was often carried by burglars as it could be concealed easily. Dickens is playing on the double meaning of the word to emphasise the type of characters one would be likely to find in the Seven Dials.



In London their poverty was exacerbated by the areas in which they lived: Whitechapel, Southwark and the area round St Giles known as 'Little Dublin' contained some of the city's most unhealthy properties. Although Irish immigrants included people of all classes, education and backgrounds, the London Irish were often stereotyped as poor and feckless.

1

## Irish immigration

Irish people formed the largest immigrant group in London. The first great wave of immigrants peaked in 1851 when 109,000 Irish-born people were recorded in the census. Many of the Irish who came to London had been driven from their homes by famine and arrived in the city already poor.

© Museum of London



## Poems for Mr Warren



### THE WAGER.

Lord B— who in cock-fighting took great delight,  
 Once offered this wager to lay :—  
 That when put down together the cocks should not fight,  
 But run from each other away ;  
 For that he a greater attraction would bring  
 Than they to each other would prove,  
 A charm so alluring, that round the wide ring  
 They should follow where'er he should move.  
 The wager accepted, the cocks trimm'd and graced,  
 (What a concourse encircled the ground !)  
 And they were no sooner upon the turf placed,  
 Than each cock turned suddenly round.  
 They view'd not each other, but made a short stand,  
 Then swift at his lordship they flew ;  
 (His boots were by WARREN'S jet *Blacking* japan'd,  
 And surprisingly shone to the view).  
 The secret was out, but the wager was won,  
 For the image of each was displayed,  
 In the high-polish'd boots that so brilliantly shone,  
 And each cock attack'd his own shade.  
 Then shouts of applause echo'd loud from the throng,  
 To his lordship's sagacity due ;  
 But if praise to his lordship's invention belong,  
 WARREN ! what must be given to you ?  
 For without your jet *Blacking* his boots had not shone,  
 Nor have had such a *lustre* to boast,  
 The humour had fail'd, he the bet had not won,  
 And the sport of the day had been lost,  
 Each nobleman present then quickly declared  
 WARREN'S *Blacking* alone he would use,  
 And each one to WARREN as quickly repair'd,  
 To buy his Japan for their shoes.

This Easy-shining and Brilliant BLACKING,  
 PREPARED BY

*Robert Warren*

30, Strand, London;

AND SOLD IN EVERY TOWN IN THE KINGDOM.

LIQUID, in Bottles, and PASTE BLACKING, in  
 Pots, at 6d.—12d.—and 18d. each.

Be particular to enquire for

WARREN'S, 30, STRAND.

ALL OTHERS ARE COUNTERFEIT.

© Museum of London



In 1824, at around the age of 12, Dickens began work at Jonathan Warren's blacking factory, just by Hungerford Stairs. The owner had just set up in business having fallen out with his brother Robert Warren, who ran a successful blacking business. Eight years later, Dickens became a reporter on the new evening paper, the True Sun. A number of advertisements, in the form of short poems, appeared in it promoting Robert Warren's blacking. It is likely that Dickens wrote them.

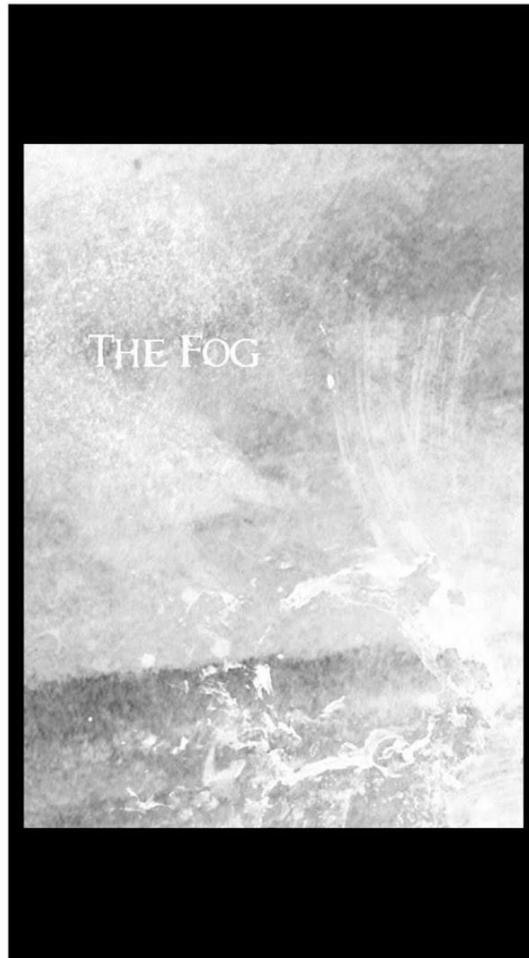
Sem notas



**Bônus Edição 1**

**“THE FOG”**

O RGI “THE FOG” é baseado no romance Bleak House, de Charles Dickens, Capítulo 1 “In Chancery”.





### Transcrição do áudio

LONDON. Michaelmas Term lately over, and the Lord Chancellor sitting in Lincoln's Inn Hall. Implacable November weather. As much mud in the streets as if the waters had but newly retired from the face of the earth, and it would not be wonderful to meet a Megalosaurus, forty feet long or so, waddling like an elephantine lizard up Holborn Hill. Smoke lowering down from chimney-pots, making a soft black drizzle, with flakes of soot in it as big as full-grown snow-flakes — gone into mourning, one might imagine, for the death of the sun. Dogs, undistinguishable in mire. Horses, scarcely better; splashed to their very blinkers. Foot passengers, jostling one another's umbrellas in a general infection of ill-temper, and losing their foothold at street-corners, where tens of thousands of other foot passengers have been slipping and sliding since the day broke (if the day ever broke), adding new deposits to the crust upon crust of mud, sticking at those points tenaciously to the pavement, and accumulating at compound interest.



### Transcrição do áudio

Fog everywhere. Fog up the river, where it flows among green aits and meadows; fog down the river, where it rolls defiled among the tiers of shipping and the waterside pollutions of a great (and dirty) city. Fog on the Essex marshes, fog on the Kentish heights. Fog creeping into the cabooses of collier-brigs; fog lying out on the yards, and hovering in the rigging of great ships; fog drooping on the gunwales of barges and small boats. Fog in the eyes and throats of ancient Greenwich pensioners, wheezing by the firesides of their wards; fog in the stem and bowl of the afternoon pipe of the wrathful skipper, down in his close cabin; fog cruelly pinching the toes and fingers of his shivering little 'prentice boy on deck. Chance people on the bridges peeping over the parapets into a nether sky of fog, with fog all round them, as if they were up in a balloon, and hanging in the misty clouds.

Gas looming through the fog in divers places in the streets, much as the sun may, from the spongey fields, be seen to loom by husbandman and ploughboy. Most of the shops lighted two hours before their time — as the gas seems to know, for it has a haggard and unwilling look.

The raw afternoon is rawest, and the dense fog is densest, and the muddy streets are muddiest near that leaden-headed old obstruction, appropriate ornament for the threshold of a leaden-headed old corporation, Temple Bar. And hard by Temple Bar, in Lincoln's Inn Hall, at the very heart of the fog, sits the Lord High Chancellor in his High Court of Chancery.

Never can there come fog too thick, never can there come mud and mire too deep, to assort with the groping and floundering condition which this High Court of Chancery, most pestilent of hoary sinners, holds this day in the sight of heaven and earth.

Telas com notas explicativas de “THE FOG”



Alienation thus becomes a condition of the urban experience; the crowds are dislocated from each other in a state of unnatural and needless chaos. Nevertheless, Dickens described London as a 'magic lantern', and the fantastical Megalosaurus shows how such an expansive and bustling environment also inspires the imagination.

X

In many Dickens novels, London is an ambiguous symbol. A congested and dirty labyrinth, characterised by excess; a world where the affluent and the destitute could live side by side, yet unaware of the other's existence: as is emphasised in Bleak House.

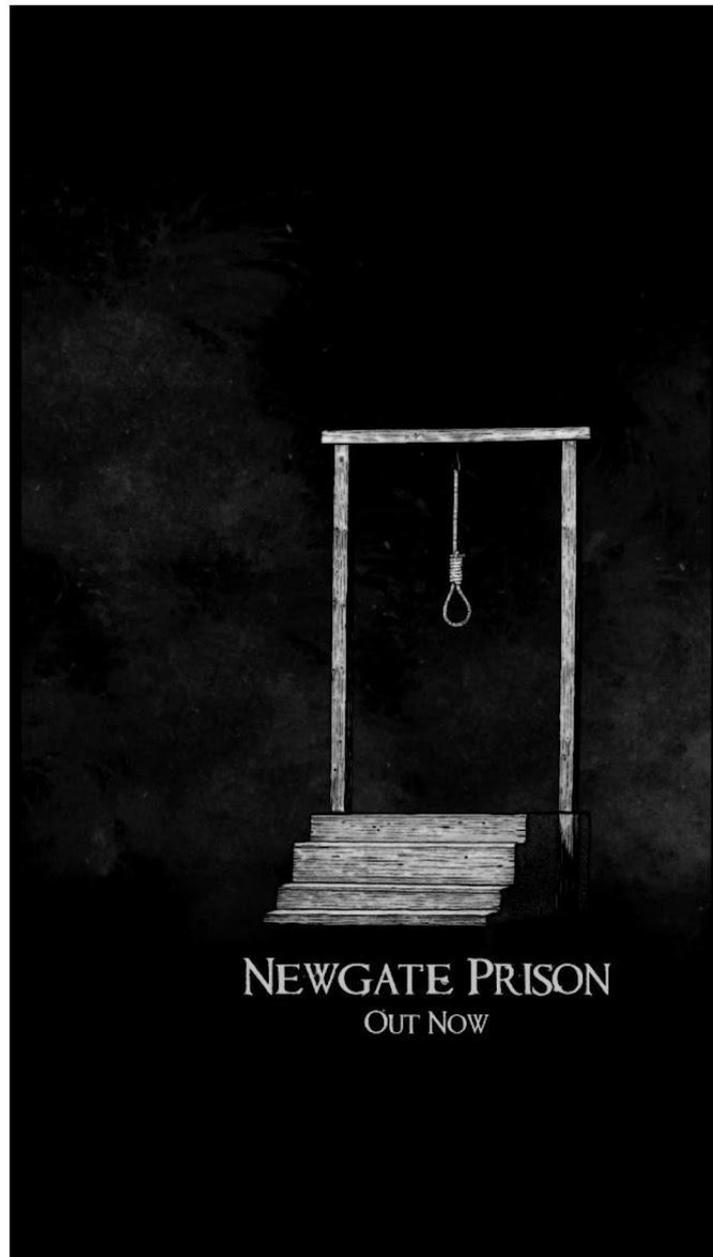
A historical illustration of a man in a top hat and long coat walking through a foggy London street. He is holding a cane and looking back over his shoulder. In the background, there are other figures and a horse-drawn carriage. The scene is set in a narrow, cobblestone street.

A THOROUGH BRED NOVEMBER  
& LONDON PARTICULAR.  
© Museum of London

Sem notas



Anúncio da próxima Edição disponível



Última tela



SHARE



VISIT THE WEBSITE



FOYLES

CLICK HERE AND ENTER CODE  
MOLBC AT CHECKOUT FOR 10% OFF  
SELECTED DICKENS TITLES FROM  
LONDON'S LEGENDARY BOOKSELLER