

HIPER E INTER: A TEXTUALIDADE DE V DE VINGANÇA

Lucas Fazola Miguel (UFJF)¹


Resumo: Esse trabalho objetiva-se a analisar a graphic novel *V de Vingança*, de Alan Moore e David Lloyd, sob o enfoque das teorias do hipertexto em sua modalidade não-eletrônica. Como referencial teórico, foram utilizadas as obras de Lévy (1993), Landow (2006), Groensteen (2015), Murray (2003), entre outros.

Palavras-chave: Hipertexto; Histórias em Quadrinhos; Intertextualidade.

Introdução

No início dos anos 80, o escritor britânico Alan Moore e o também britânico desenhista David Lloyd começaram a publicar *V de Vingança*, uma obra que expandiria os limites da narrativa sequencial de forma incomensurável. Uma visão distópica da Inglaterra do ano – até então futurista – de 1997, com influências de George Orwell e refletindo o clima de pessimismo da década em que fora concebida, a obra da dupla causou grande impacto, lançando mão de técnicas inovadoras na escrita verbal e visual, influenciando as gerações que se seguiram ao quebrarem paradigmas de representação e de concepção do que uma história em quadrinhos seria capaz de transmitir. Paralelamente, Theodor Holm Nelson publicou seu livro *Literary Machines* (1981), no qual verbalizou sua definição daquilo que seria o hipertexto como uma escrita de cunho não-sequencial, uma rede interligada de nós que os leitores podem escolher percorrer de forma não-linear. Desde então, pesquisadores dos mais diversos locais do mundo têm se debruçado em cima desse conceito, problematizando-o e expandindo-o consideravelmente, tais como Lévy (1993), Murray (2003) e Landow (2006). Seus esforços expandiram os horizontes do Hipertexto, irrompendo no século XXI ainda com muito a ser destrinchado e compreendido. Se a priori os dois parágrafos anteriores aparentam tratar de campos completamente distintos, as histórias em quadrinhos e os hipertextos possuem mais conexões do que se pode imaginar. No trabalho em questão, tendo como base conceitual as definições de Hipertexto de Pierre Lévy – pontuadas por reflexões de Janet Murray e George Landow acerca do tema –, objetivaremos a análise do capítulo Cinco do Tomo Um, intitulado “Versões”, e do Prelúdio do Tomo Dois,

¹ Graduado em Letras (UFJF), Mestrando em Estudos Literários (UFJF) Contato: lucas_fazola@hotmail.com.




denominado “Este Vil Cabaré”, da graphic novel V de Vingança, à luz das teorias do hipertexto, abordando a modalidade não-eletrônica do mesmo, de modo a evidenciar que a narrativa gráfica per se pode ser lida de maneira hipertextual.

Hipertexto – Empire State of Mind

Desde o início de sua conceituação, muito se tem discutido acerca do que é um hipertexto, quais seus limites e possibilidades e como sua existência pode impactar a leitura e a comunicação humana. No contexto mundial pós-guerra, a tecnologia avançou consideravelmente e nela surgiram os computadores e a internet, que se configuraram como espaços hipertextuais por excelência, com a possibilidade dos hiperlinks, das múltiplas abas e as conexões ad infinitum entre textos que se tocam e se expandem mutuamente. O ambiente eletrônico estabeleceu um novo paradigma para as práticas de leitura, através da descentralização do texto perante o leitor, conferindo a este liberdade na escolha de encadeamentos lógicos, se movimentando através do que George Landow (2006, p. 56) descreve como uma “malha de blocos de textos interconectados”. Ainda de acordo com o pesquisador norte-americano, a leitura hipertextual em meio eletrônico não se fixa em um centro único, mas trabalha sob um constante recentramento advindo das escolhas do leitor, potencializando tanto a intratextualidade quanto a intertextualidade (LANDOW, 2006, p. 56).

Janet Murray (2003, p. 65) já destacara que embora o hipertexto não seja novo enquanto formato de reflexão e organização de experiências, foi somente com o desenvolvimento dos computadores que a escrita hipertextual fora produzida em larga escala. Contudo, a autora destaca que as obras literárias convencionais já desenvolviam sua hipertextualidade através das referências entre si, muito antes do advento do computador e da internet. Tais proposições dialogam com o que afirma Landow (2006, p. 55), ao também destacar a ocorrência de hipertextualidade implícita no formato não-eletrônico.


Alan Moore e David Lloyd, em sua narrativa meta-referencial, empregam através da intertextualidade o aspecto hipertextual em sua obra, estabelecendo com seu leitor um jogo de encadeamento não-linear baseado no suporte impresso em detrimento do eletrônico. Landow destaca que o caráter intertextual, enquanto componente analítico



estrutural dos textos em relação ao sistema maior das práticas significantes, tira o foco da tríade constituída por autor/trabalho/tradição, para uma outra constituída por texto/discurso/cultura (2006, p. 55). No suporte limitado do papel, o autor transcende os limites da mídia e aborda diversas outras esferas culturais em sua narrativa gráfica sequencial. Pode-se observar que V de Vingança dialoga então com a afirmação de Murray (2003, p. 65) de que “a existência do hipertexto proporcionou aos escritores a oportunidade de experimentar outras formas de segmentação, justaposição e encadeamento lógico”. É de suma importância salientar que a definição de hipertexto aqui utilizada se fundamenta na conceituação do filósofo Pierre Lévy, que em sua obra *As tecnologias da inteligência* (1993) argumentou que:

Tecnicamente, um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, seqüências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como em uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular. Navegar em um hipertexto significa portanto desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira. (LÉVY, 1993, p. 33)

Para Lévy, o hipertexto se configura como a metáfora de um mundo sem barreiras, sem amarras nos processos de significação e compreensão, como um conceito que foge da exclusividade do informático, mas se liga através da experiência humana plena. Sua ideia de Virtual não se configura como oposição ao Real, mas sim como equivalente à atualidade e potencialidade. Segundo o filósofo francês, o Hipertexto tem como funções a hierarquização e seleção de áreas de sentido, a construção de ligação entre essas zonas, a conexão de textos a outros documentos e a aproximação do texto a toda uma memória que configura o fundo do qual ele se destaca e de quem se remete. Tais funcionalidades configuram, para Lévy (1996, p. 40), o Hipertexto como uma matriz de textos potenciais que se realizam através da interação com o leitor, ou seja, como um produto da leitura de todo e qualquer texto, atualizando as significações e não as realizando. Visto por Lévy como um modelo de funcionamento da mente em rede dentro ou fora das telas eletrônicas, o hipertexto possibilita um estreito diálogo com a narrativa das histórias em quadrinhos, uma vez que estas, de acordo com Thierry




Groensteen (2015, p. 14), estabelecem uma estrutura de leitura e sintaxe próprias, ao hibridizarem o discurso verbal e imagético em uma linguagem própria.

A narrativa gráfica

A história da narrativa em quadrinhos é recente, se comparada com outras manifestações artísticas como a literatura, a pintura e o teatro. A primeira tira intercambiando imagens e palavras em quadrinhos sequenciais de que se tem registro, *Les amours de Mr. Vieux*, é de autoria do suíço Rodolphe Töpffer, que a concebeu em 1827, mas só a publicou dez anos depois. Através da ferramenta eletrônica *StoryMap*, concebemos um breve panorama dos momentos-chave das histórias em quadrinhos ocidentais. Tal gráfico se encontra disponível através do link abaixo:

<https://uploads.knightlab.com/storymapjs/3e9114a7d0649d0b5f0117b2f1b7ec5f/historia-dos-quadrinhos/index.html>.

Em 1981, Alan Moore e David Lloyd iniciam *V de Vingança*, envoltos pelo sentimento em comum de pessimismo político, observando as tensões raciais e sociais pelas quais passava a Inglaterra no final dos anos 70 e início dos anos 80. Os autores trabalharam de maneira conjunta na concepção da trama política e filosófica da obra, e em 1982 foi publicada a primeira edição da história, na revista britânica *Warrior*. Situada em uma Inglaterra distópica – no então distante ano de 1997 –, a obra apresenta uma trama em que um partido de iniciativa totalitária chega ao poder após ocorrer a tão temida guerra nuclear – que povoava o imaginário coletivo nos anos da guerra fria –. De ordem fascista, o governo detinha o controle da mídia, da polícia, estabelecia campos de concentração para minorias raciais e sexuais e monitorava a população 24h por dia, através de câmeras, tal qual George Orwell romanceou em sua obra distópica, *1984* (2009). O protagonista, chamado simplesmente de V, se declara anarquista, e faz uso de métodos teatrais para realizar seus atos “terroristas”. O romance gráfico de Alan Moore faz uso da metalinguagem, em uma obra que mescla tradições como a dos romances policiais, da ficção pulp, das obras distópicas de George Orwell, Aldous Huxley e Ray Bradbury, bem como faz referência constante à obra de Thomas Pynchon, incorporando-as junto aos elementos tradicionais próprios das histórias em quadrinhos, criando novos níveis de sensibilidade e camadas na narrativa gráfica.




Observa-se que Alan Moore concebe V de Vingança dentro de um cenário de influências pós-modernas, elaborando-a através da intertextualidade, da conexão entre segmentos culturais variados, do uso de referências e citações tanto da alta cultura quanto de elementos da cultura de massa, hibridizando o discurso literário com o discurso imagético na construção de uma narrativa coesa e fora dos padrões dos produtos habitualmente propagados pela Indústria Cultural. Tal característica marca a carreira do escritor inglês, que popularizou – junto a autores como Neil Gaiman, Will Eisner, Art Spiegelman, Frank Miller entre muitos outros – o segmento dos quadrinhos conhecido como Graphic Novels ou Romances Gráficos, através desse jogo de influências criativas e de apropriações estéticas das mais variadas camadas de sensibilidade nas esferas de cultura, tanto como experimentação estética e narrativa quanto por aspirações literárias de legitimidade.

A estrutura da leitura enquanto conceito adquire um sentido mais amplo nas histórias em quadrinhos, de forma que a decodificação do texto se dê de maneira distinta da literatura convencional e das pinturas de outrora, o que configura os quadrinhos como uma forma singular de narrativa. Sobre as questões de leitura, do tempo e da relação quadro a quadro, o pesquisador Pablo de Santis destaca que:

Apenas os quadrinhos podem dar conta do avanço progressivo de uma história, ao mesmo tempo que a simultaneidade dos momentos que a compõem. Em uma página seguimos o relato, mas contemplamos a página como um todo harmônico: O quadrinho é a narração, mas também é o mapa da narração. Em um filme ou um romance, os feitos já vistos ou lidos não estão, são um passado apagado que não podemos recuperar com apenas um olhar; mas nos quadrinhos estão ali, flutuando, imediatos. E ainda dentro de um quadro há narração e simultaneidade, já que não se representa um instante, e sim uma duração: o punho do herói se choca contra o rosto do vilão, vemos a vibração do seu impacto, o homem que cai e a mulher que grita às suas costas. No mundo real são ações sucessivas, que os quadrinhos concentram em uma única cena: Um transcorrer disfarçado em instante. (DE SANTIS, 2004, p. 13-14, tradução minha.)

A narrativa convencionalizada na literatura entrega palavras sequenciadas, que devem ser convertidas em ilustrações no imaginário do leitor, enquanto nas histórias em quadrinhos tal processo é acelerado através do fornecimento das imagens interligadas ao texto. Desse modo, a partir da correta execução dessa composição se constrói o discurso narrativo, e uma nova ramificação de escrita se consolida. Murray (2003, p. 19) afirma que “a narrativa é um de nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão



do mundo”. O empreendimento do narrar através de “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada” (MCCLLOUD, 2005, p. 9) aliadas a um suporte verbal, como não poderia deixar de ser, é uma vertente dessa tentativa de entender o que está a nossa volta, de emular através da representação híbrida de palavras e imagens o hábito de contar histórias, que acompanha o homem desde os primórdios da humanidade.


A textualidade em V de Vingança

Para demonstrar a possibilidade de uma leitura hipertextual de V de Vingança, nos debruçaremos sobre fragmentos do quinto capítulo do Tomo Um do livro, intitulado “Versões”, e do prelúdio do Tomo Dois, denominado “Este vil Cabaré”. As imagens analisadas serão dispostas por meio da ferramenta StoryMap, através da utilização de hiperlinks, sendo cada imagem referenciada em ordem de aparição no corpo do texto. Para uma melhor visualização, recomendamos abrir as imagens inseridas na plataforma em uma nova aba no navegador.

Em “Versões”, o autor aborda os pontos de vista essencialmente contrários de Adam Susan – líder do partido que comanda a Inglaterra, o “Nórdica Chama” – e do anarquista que protagoniza a obra, conhecido apenas como Codinome V. Através da técnica do fluxo de pensamento, o autor constrói para seus personagens monólogos poderosos, humanizando cada um dos dois lados em uma narrativa de dupla perspectiva. Gary Spencer Millidge (2012, p. 87) destaca que os personagens de V de Vingança são distintos uns dos outros e emocionalmente críveis, cada um com sua própria pauta. Os fascistas ali não são caricaturas bidimensionais dos nazistas, eles demonstram personalidades reais, complexidades e idiossincrasias comuns aos demais. O capítulo inicia-se com uma visão de cima para baixo, tendo como foco a estátua que simboliza a Justiça. Será ela a plateia do monólogo do teatral e enigmático V.

Figura 1

No terceiro quadro da página, tem início o monólogo do comandante do partido fascista que governa a Inglaterra na trama: “*Meu nome é Adam Susan, eu sou o líder. Líder dos perdidos, governante das ruínas. Eu sou um homem como qualquer outro*”. O autor confere profundidade ao personagem, ao mesmo tempo em que lança uma das




ideias mais aterrorizantes da trama: o grande líder que oprime toda a população, não passa de um homem comum, ordinário. É aterradora a ideia de que um cidadão como os demais, ascende ao poder em um momento de crise e cerceia liberdades, corta direitos civis e permanece sem resistência, sem oposição. É tão terrível por ser realista e encontrar similaridades com diversos regimes totalitários ao longo da história da humanidade. Ao longo dos quadros, o líder fascista explica suas motivações e defende seu modus operandi, conforme se pode observar em sua fala no último quadro da página: *“Eu não ouvirei súplicas por liberdade. Sou surdo aos apelos por direitos civis. Eles são luxos. Eu não acredito em luxos. A guerra escorraçou com os luxos. A guerra escorraçou a liberdade”*.

Figura 2

É válido destacar que toda a progressão do monólogo de Susan, bem como a ação em que ele está envolvido ocorre, na leitura, através da sarjeta entre os quadros. Para Groensteen (2015, p. 31), “vincular os quadros dos quadrinhos consiste necessariamente em vincular os espaços, operar em um espaço compartilhado”. No início da página, Susan está virando a esquina de uma rua em seu veículo, e ao final da página ele já se encontra sendo saudado pelos soldados na sede de seu governo. O tempo envolvido nessa série de ações fica localizado, no processo de leitura da narrativa sequencial, na transição de um quadro até o outro, no passar pela sarjeta branca que divide cada um dos enquadres. Na sequência do capítulo, após o líder político – ainda no fluxo de pensamento – entregar a sua visão dos fatos, explicar o porquê de ser um fascista e defender esse regime, tem-se início a segunda versão da história, agora declamada por um teatral V, perante a estátua que simboliza a Justiça, situada em *Old Bailey*, na cidade de Londres. Sendo esta a mesma estátua que aparece na primeira página do capítulo – que, devido ao enquadramento escolhido pelo autor, aparentara estar observando o líder fascista passando nas ruas logo abaixo dela –, Moore estabelece uma conexão virtual entre as duas cenas, linkando os dois personagens e suas necessidades de justificativas, de tornar justos os seus atos.

Figura 3

Tal qual uma exibição de teatro, V irrompe no telhado onde se localiza o monumento e emula um diálogo romântico com a estátua inanimada, expressando como se deu sua desilusão amorosa para com a figura da Justiça. De maneira contundente, V




dá seguimento à sua performance teatral e acusa a Justiça de flertar com os “*homens de uniforme*”, o que o fez perceber que ela já não mais era a “*sua Justiça*”. Ele afirma ter descoberto na Anarquia uma nova amante, que o ensinou muito mais do que a figura da Justiça poderia imaginar. No terceiro quadro ele declama, sobre a anarquia: “*Com ela, aprendi que não há sentido na Justiça sem Liberdade. Ela não faz promessas nem deixa de cumpri-las como você*”. A contraposição das perspectivas de Susan e V sobre a Liberdade visam refletir os ideais que cada um defende, e o capítulo justifica seu título ao apresentar distintos pontos de vista, versões de uma mesma história vivenciada de forma diferente por cada um deles. A verdade ali é, para ambos, contextual e relativizável, tal como o é nas teorias pós-modernas. Ao final do capítulo, V explode a estátua da Justiça, e ao sair do local, declama: “*As chamas da Liberdade. Que adorável. Quanta justeza, minha preciosa anarquia...*”, para então arrebatá-la sua declaração de amor – e também postulação ideológica – com um verso da peça Henrique VIII, ato I, cena IV, de William Shakespeare: “*Ó beldade, até hoje eu te desconhecia*”.

Figura 4

Toda a concatenação de ideias presentes em “Versões”, bem como a transição entre cada quadro e a aplicação sensorial de sequencialidade a cada requadro se escora na particularidade das histórias em quadrinhos de fazer uso da colaboração de seus leitores no processo de leitura, uma vez que ao lerem uma história, estão contando-a para si, com ritmo e imaginários próprios, indo e voltando na narrativa. Uma história em quadrinhos, para obter êxito, necessita da cooperação ativa do leitor, de sua capacidade de imersão e projeção quadro a quadro. Sobre a unidade fundamental do contrato de leitura estabelecido entre leitor e narrador através do quadro, Groensteen destaca que:


Os quadros remetem apenas a fragmentos de um mundo suposto no qual a história se desenrola, mas, se esse mundo deveria ser supostamente contínuo e homogêneo, tudo acontece como se o leitor, uma vez dentro desse mundo, não saia nunca mais da imagem que lhe abriu o acesso. Atravessar quadros torna-se um processo mecânico e em grande parte inconsciente, mascarado pelo investimento (absorção) no mundo virtual postulado pela narrativa. A diegese, esta imagem virtual fantástica que inclui todos os quadros, transcende-os e este é o espaço que o leitor pode habitar. (GROENSTEEN, 2015. p. 19)

Landow (2006, p. 58) aponta que a tarefa implícita para um leitor hipertextual é a criação de uma rede de conexões virtuais entre os textos que lê, e essa característica é indispensável na leitura de uma obra em quadrinhos como V de Vingança. A obra de



Alan Moore destaca de forma contundente essa necessidade, uma vez que para uma experiência completa de leitura, deve-se observar o caráter intertextual e meta-referencial da obra. Comprova-se isso com o fato de que tanto as edições originais em inglês quanto as edições publicadas em outros países – como o Brasil – contém, ao final do livro, um apêndice listando algumas das referências faladas pelos personagens ao longo da obra. Caso fossem listadas as referências não-verbalizadas, tal seção certamente dobraria de tamanho. Alvim de Almeida e Sérgio Ferreira (2015, p. 273) afirmam que “a referência pode ser vista dentro das teorias do hipertexto como um link – uma ligação entre dois pontos de uma mesma narrativa ou de uma narrativa com outra”. Faz-se necessário recordar que todo texto se constrói a partir das mais diversas leituras e transformações, o que torna toda obra textual, na verdade, em um conteúdo fundamentalmente intertextual, em última instância. Ainda de acordo com Alvim de Almeida e Sérgio Ferreira (2015, p. 273), pode-se constatar que os links – ou as referências, no hipertexto em meio não-eletrônico – tomam a responsabilidade da construção do espaço intertextual, levando para a obra elementos associáveis a outras obras, proporcionando um cruzamento de códigos.

No prelúdio “Este Vil Cabaré”, temos um exemplo da narração hipertextual proporcionando um encontro de diferentes linguagens em uma estrutura coesa, cuja compreensão pode alcançar os mais diferentes níveis de sensibilidade, dependendo do grau de conhecimento prévio do leitor. Tal segmento da obra foi concebido para dar conta de um procedimento corriqueiro dentro das publicações seriadas em quadrinhos: segmentos de rememoração para que o leitor se situe acerca do que ocorreu previamente. Vale ressaltar que tal recurso se fez necessário pelo fato de que, antes da compilação pela editora norte-americana DC Comics em um volume único, V de Vingança era publicada mensalmente na revista inglesa Warrior, que faliu e só chegou a publicar o primeiro Tomo da história. Neste prelúdio, o autor muda a configuração que norteou toda a obra, e concebe suas páginas no sentido horizontal, para acompanhar o quadro inicial, em que V está tocando piano enquanto declama mais um de seus monólogos teatrais, ao passo que em cada quadro das páginas são retratados elementos a serem retomados na sequência da narrativa. Entre os espaços horizontais que separam os quadros, pode-se notar a presença de notas musicais compondo partituras com a melodia que o misterioso protagonista está tocando no momento em que a narrativa



ocorre. O elemento sonoro fica exposto de forma subjetiva, uma vez que as notas estão dispostas sob o suporte impresso.


Figura 5

A música continua em *off*, enquanto são apresentadas cenas desenvolvendo os demais personagens apresentados no Tomo Um, ao passo que caixas de texto são apresentadas nas páginas, demonstrando que a narrativa ocorre de maneira hipertextual em três diferentes níveis de linguagens, como a visual, a verbal e a sonora. Sobre essa aglutinação de códigos, Alvim de Almeida e Sérgio Ferreira (2015, p.274) ressaltam que tem sido cada vez mais comum que obras impressas façam uso tanto da apropriação das formas de narrar e dos recursos oriundos de outras mídias, como do uso de referências e quebras da linearidade entre as narrativas. Ao narrar um capítulo inteiro em um formato que mais se assemelha a uma produção cinematográfica ou a um videoclipe, associando à imagem e ao texto o aspecto sonoro, o autor demonstra um nível de experimentação estilística fora dos padrões do gênero até então, e estabelece conexões com o pensamento de Roger Chartier sobre as possibilidades da hiperleitura e do hipertexto:

O hipertexto e a hiperleitura que ele permite e produz transformam as relações possíveis entre as imagens, os sons e os textos associados de maneira não-linear, mediante conexões eletrônicas, assim como as ligações realizadas entre os textos fluidos em seus contornos e em número virtualmente ilimitado. Nesse mundo textual sem fronteiras, a noção essencial torna-se a do elo pensado como a operação que relaciona as unidades textuais recortadas para a leitura. (CHARTIER, 2002, p. 108-109)

Para ter-se uma ideia acerca das ramificações que V de Vingança possibilitou, é válido apontar que, no ano de 1984, um músico britânico chamado David J – amigo do autor Alan Moore – lançou um disco de vinil de 12 polegadas, tocando a melodia das partituras de “Este Vil Cabaré”, enquanto recita o texto que V declama nesse prelúdio. O vídeo contendo essa gravação, inclusive, pode ser encontrado no link: www.youtube.com/watch?v=w2nhTQ2ypVU.

A partir de uma configuração inovadora de páginas, as referências ali dispostas construíram uma vinculação hipertextual de leitura e fruição, trabalhando sob uma fluida linearidade, que ressignificou a obra para os mais variados tipos de expectadores e leitores, e transcendeu os limites da narrativa gráfica tal qual originalmente ela fora concebida, de forma que resultou em um produto final maior do que a simples soma das



partes que a compõem. Hipertextualmente, V de Vingança abrangeu linguagens das mais diversas, configurando uma estrutura de leitura plural e inédita para o gênero.

Considerações finais

Após essa análise, pode-se observar que as histórias em quadrinhos não ocupam apenas um espaço de arte fragmentária e dispersiva, mas também exercem o papel de arte conjuntiva e repetitiva, entrelaçando quadros infinitos por si só, em uma grande rede virtual de significações e elaborações. Uma página de história em quadrinhos interconecta os blocos de texto, verbal e imagético, e possibilita ao leitor o papel de condutor da narrativa quadro a quadro, criando virtualmente uma unidade para a imagem fragmentada que cada quadro apresenta de si no ato da leitura. Se um texto inserido em meio eletrônico possui o diferencial do hiperlink, a obra hipertextual de leitura não-eletrônica oferece sua rede de conexões virtuais a partir das referências que o leitor carrega em seu conhecimento prévio ou, como é o exemplo de V de Vingança, de um índice de referências realizadas pelo autor na concepção da obra.

Observa-se então que a participação do leitor de uma narrativa em quadrinhos se constrói em cima das restrições que o suporte impresso lhe oferece, diferenciando-se do hipertexto em ambiente eletrônico. O hipertexto não-eletrônico, por fim, possui muito mais pontos de convergência do que de divergência com a narrativa gráfica, e tais relações de interação entre os mais diferentes espaços são dialógicas, concatenando códigos e expandindo as possibilidades da arte e da linguagem, seja em meio digital ou analógico. Cabe o apontamento de que a natureza híbrida das histórias em quadrinhos, enquanto narrativa, possibilita ao leitor uma experiência diferente de leitura, que se distancia tanto do convencional texto literário presente nos livros, como dos hipertextos eletrônicos com os quais nos deparamos diariamente nas telas dos computadores, *tablets* e *smartphones*. Os quadrinhos podem ser, dessa forma, lidos como obras hipertextuais, ainda que em suporte impresso, fato este que proporciona ao gênero uma nova camada de complexidade e decodificação, tanto para o leitor habitual como para o leitor acadêmico.

Referências

- ALVIM DE ALMEIDA, M. ; FERREIRA, R. S. S. . *Histórias em quadrinhos como narrativas hipertextuais: duas propostas de leitura*. Ipotesi (UFJF. Impresso) , v. 19, p. 1, 2016.
- CHARTIER, Roger. *Os Desafios da Escrita*. Trad. Fulvia M.L. Moretto. São Paulo: UNESP, 2002.
- DE SANTIS, Pablo. *La historieta en la edad de la razón*. Buenos Aires: Paidós, 2004
- GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*. Trad. Érico Assis. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.
- J, David. *V for Vendeta: This Vicious Cabaret*. London: Glass Records, 1984.
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=w2nhTQ2ypVU>> . Acesso em: 15 fev. 2017.
- LANDOW, George P. *Hypertext 3.0: Critical theory and new media in na era of globalization*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2006.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência. O futuro do pensamento na era da informática*. Trad. Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: 34, 1993.
- _____. *O que é o virtual?* Trad. Paulo Neves. São Paulo: 34, 1996.
- MCCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. Trad. Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M.Books do Brasil, 2005.
- MILLIDGE, Gary Spencer. *Alan Moore: O mago das histórias*. Trad. Alexandre Callari. São Paulo: Mythos, 2012.
- MOORE, Alan. LLOYD, David. *V de Vingança*. Trad. Helcio de Carvalho e Levi Trindade. Barueri/São Paulo: Panini Books, 2012.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodec: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Trad. de Elissa K. Danzi e Marcelo F. Cozziel. São Paulo: Unesp, 2003.
- NELSON, Theodor Holm. *Literary machines*. 93.1 Sausalito CA: Mindful Press, 1981.
- STORYMAP. Um breve panorama dos quadrinhos ocidentais. Disponível em: <<https://uploads.knightlab.com/storymapjs/3e9114a7d0649d0b5f0117b2f1b7ec5f/historia-dos-quadrinhos/index.html>>. Acesso em: 15 out. 2017.
- STORYMAP. V de Vingança. Disponível em: <<https://uploads.knightlab.com/storymapjs/3e9114a7d0649d0b5f0117b2f1b7ec5f/images-artigo-abralic/index.html>> . Acesso em: 16 out. 2017