

NARRATIVA ELETRÔNICA, QUADRINHOS OU JOGO? NOVOS CAMINHOS EM OBRAS A WEB 2.0

Maiara Alvim de Almeida (UFJF / IFRJ)¹

Resumo: Este artigo analisará o diálogo entre diferentes linguagens e artes presentes na composição da narrativa híbrida eletrônica Homestuck (2009 – 2016). Normalmente chamada de *webcomic* pelos leitores, a obra afasta-se de convenções narrativas normalmente encontradas nos quadrinhos, apropriando-se de elementos oriundos da literatura e dos vídeo jogos. Neste processo, constrói-se uma obra híbrida, interativa e participativa, característica dos novos meios digitais em que se insere.

Palavras-chave: Homestuck; Narrativas Híbridas; Convergência de Mídias.


As narrativas sempre representaram um pilar importante para a humanidade desde os primórdios. Como pontua a pesquisadora estadunidense Janet Murray,

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

Com o passar dos tempos, diferentes suportes estiveram disponíveis para aqueles que desejassem contar histórias. Cada novo suporte que surge está ligado a uma nova tecnologia da escrita, o que também leva ao surgimento de novas experiências e modos de se lidar com obras tanto para as audiências quanto para os autores. Foi um longo caminho traçado pelos séculos, indo da oralidade até os primeiros registros em papel, passando-se pela invenção da prensa de Gutemberg e a possibilidade da produção em massa de livros, até se chegar, nas últimas décadas, ao advento das tecnologias digitais. Entram em cena o computador pessoal, a *internet* e, mais recentemente, aparelhos móveis como *tablets* e *smartphones*.

Entretanto, é muito comum que se acuse novas tecnologias de causarem a morte das antigas. Como lemba Aarseth (1997), é errôneo pensar que novas mídias são diferentes das antigas radicalmente e que, sozinhas, causariam profundas alterações da ordem social. Logo, as novas mídias estariam, na verdade, dando continuidade às antigas, potencializando-as. Walter Ong (1998) também lembra que os dispositivos

¹ Graduada em Letras (UFJF), Mestre em Letras (UFJF). Doutoranda em Letras (UFJF). Professora do ensino básico, técnico e tecnológico (IFRJ). Contatomaialvim@gmail.com.




eletrônicos dos quais agora dispomos não estão eliminando os livros, mas sim contribuindo para um aumento de sua produção. Por fim, Murray (2003) também nos lembra de que “o computador não é inimigo do livro. Ele é o filho da cultura impressa, o resultado de cinco séculos de investigações e invenções organizadas e coletivas que o texto impresso tornou possíveis” (MURRAY, 2003, p. 23).

Tais mudanças não atingem somente a literatura, mas outras artes também. Os quadrinhos, uma das formas de arte mais recentes historicamente (os estudiosos do gênero costumam afirmar que nasceram em meados do século XIX), que esteve desde sua gênese associado ao suporte impresso – seja nos jornais dominicais, onde surgem as primeiras tirinhas, seja em forma de álbuns e almanaques – também encontram nas tecnologias digitais novas possibilidades para sua fruição e criação.

No caso dos autores, o meio digital apresenta diversas ferramentas que permitem a exploração de novas possibilidades criativas, podendo romper com convenções estabelecidas, em parte, por conta das limitações do suporte impresso. Há a possibilidade de se ir além do requadro, explorando toda página e, talvez, indo-se além da mesma. A incorporação de outras mídias, como sons e imagens em movimento, também representam um interessante recurso a ser usado em narrativas em meios digitais. Há pesquisadores, como Edgar Franco (2013), que chegam a propor uma nomenclatura a parte para obras em quadrinhos que apresentem tais características, chamando-as de HQtrônicas, que seriam

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

Um ponto interessante levantado pelo pesquisador brasileiro refere-se justamente à incorporação de recursos hipertextuais à narrativa. Podemos entender hipertexto a partir a partir da definição de Murray (2003), que afirma que seriam hipertextos um conjunto de documentos de qualquer tipo conectados uns aos outros por *links*. O pesquisador George P. Landow (1997), um dos pioneiros no estudo do hipertexto, afirma que o termo foi designado nos anos 1960 para referir-se a formas de texto eletrônico por Theodor H. Nelson, referindo-se a algo que era uma nova tecnologia da




informação e um novo modo de publicação, sendo um texto que se ramifica e permite escolhas ao leitor, podendo ser lido de maneira não sequencial e composto por blocos de texto chamados de *lexia*. Esse termo, devemos lembrar, fora cunhado por Roland Barthes em *S/Z*, definidos como fragmentos breves e contínuos, unidades de leitura.

De qualquer forma, se em um ambiente hipertextual surgem possibilidades diversas de criação par o autor, não devemos perder de vista o outro agente envolvido neste processo: o leitor. Se há possibilidades de escolha, quem as fará serão as audiências, que navegam por essas narrativas escolhendo a ordem que lhe for mais conveniente, constituindo assim experiências únicas de leitura. Enretanto, o papel do leitor não se restringe a seguir *links* por blocos de texto: eles também buscam contribuir para a construção do enredo que acompanham. No caso dos quadrinhos (e, de certo modo, de diversas outras obras ficcionais advindas de mídias de massa, como programas televisivos ou romances de folhetim), até certo ponto a interferência do leitor na trama encontrava-se restrita às cartas do leitor, algumas das quais eram publicadas nas revistas em quadrinhos, com sugestões de histórias, elogios ou raivosas críticas. Tais sugestões poderiam ou não ser acatadas.

Com a possibilidade de se acompanhar suas historias preferidas em tempo real, podendo interagir com os autores diretamente através de correspondência eletrônica ou de mídia sociais, os fãs buscam um papel mais incisivo no processo criativo – seja através da produção de conteúdos próprios em obras baseadas no universo da obra ficcionl em questão, as famosas *fanfics*, seja através de sugestões e contribuições para a narrativa canônica em si. Como afirma Henry Jenkins em *Convergence Culture* (2012), essas novas audiências, empoderadas pelas novas tecnologias e ocupantes de um espaço de intersecção entre novas e velhas mídias, demandam o direito de participar cada vez mais da cultura em que se inserem.

Tendo essas considerações em mente, iremos, no escopo deste artigo, analisar um caso de obra que explora as possibilidades do suporte digital tanto no que se refere à convergência de mídias em sua composição quanto à interatividade e participação advinda de tal convergência. A obra em questão é a *webcomic* interativa *Homestuck*, criada, desenhada e roteirizada por Andrew Hussie entre os anos de 2009 e 2016. Embora seja Hussie seu autor por excelência, a obra, publicada sem periodicidade definida no *site* www.mspaintadventures.com , contou com grande e importante



participação do público em sua composição. Ao longo de nosso texto, falaremos brevemente sobre o diálogo estabelecido pela obra com linguagens outras que não a dos quadrinhos, com destaque à literatura e aos jogos eletrônicos, e ao papel dos leitores no processo de criação da trama. Pretendemos mostrar como essa publicação pode ser vista como uma obra que estaria contribuindo para a inauguração de uma nova tradição narrativa, com características híbridas, transitando nas fronteiras entre diferentes artes – fronteiras essas cada vez mais fluidas – concretizando o que alguns teóricos (como Murray (2003)) apontavam no início do século XXI como um enfraquecimento nos limites entre jogos e narrativas e leitores e autores.

A obra em questão foi publicada ao longo de sete anos. O *site MS Paint Adventures* já contava com três outras narrativas publicadas – sendo que apenas uma estava finalizada – com a premissa de serem histórias simples, com desenhos bastante básicos – de onde veio o título do site, referência ao já finado *software* de edição de imagens *Paint Brush* – que se construiriam através de sugestões enviadas pelos leitores, que Hussie desenharia.

Homestuck iniciou-se da mesma forma, narrando as desventuras de um grupo de adolescentes que decidem jogar um jogo misterioso que acaba desencadeando consequências no mundo real. Em certo momento da trama, o grupo se vê preso no universo digital do jogo, só podendo dali sair após cumprir uma série de tarefas que resultariam em sua vitória. Obviamente, o grupo encontra obstáculos no caminho, tais como personagens que conspiram para matá-los e outros grupos de jogadores que tentam atrapalhá-los. A narrativa entende-se por mais de onze mil *lexias*, combinando textos, imagens – estáticas ou em movimento – vídeos, e pequenos jogos. O leitor é convidado a explorar a narrativa executando comandos simples, como simplesmente clicar nos *links* que levam para as páginas seguintes, ou complexos, como explorando mapas para desvendar detalhes da trama ou decifrando códigos para ter acesso a certas partes da história.

De qualquer forma, *Homestuck* tornou-se rapidamente a obra mais popular do *site*, o que acabou levando seu *webmaster* a desabilitar a possibilidade do envio de comandos para os personagens devido a seu grande volume. Entretanto, a participação do público com sugestões não se encerrou, uma vez que continuava contribuindo, mesmo que indiretamente, através de postagens no fórum do *site* ou em mídias sociais.

A questão do jogo aparece de forma bastante marcante ao longo de *Homestuck*, seja na forma de um dos temas explorados na narrativa, tanto quanto na estrutura da mesma. É possível afirmar que a obra de Hussie contrói uma grande paródia da cultura dos *videogames* e da internet, brincando com suas convenções ao mesmo tempo que se apropria das mesmas e as homenageia, nos termos do que a teórica canadense Linda Hutcheon define como paródia - “a paródia é, pois, na sua irônica, transcontextualização e inversão, repetição com diferença.” (HUTCHEON, 1991,p. 48).

O diálogo com os jogos fica claro logo na *lexia* de abertura da história, em que o personagem principal aparece de pé em seu quarto, no dia de seu aniversário, como em tantos jogos do gênero RPG iniciam-se. A exemplo de como ocorre em tais jogos, o personagem aparece sem nome, convidando que o leitor o nomeie e ironizando o fato de que, apesar de estar completando treze anos, somente naquela data o jovem protagonista receberia um nome.

Imagem 1 – tela inicial de *Homestuck*



Fonte: www.mspaintadventures.com

Além da presença de elementos que fazem referências a convenções dos *video games*, muitos recursos utilizados na construção dos mesmos são reaproveitados na obra de Hussie, tais como a incorporação de jogos em algumas *lexias* do texto, que podem ser jogados pelos leitores, que devem explorar mapas e conversar com outros


personagens a fim de dar seguimento a leitura da história. Outro exemplo notável são os já citados códigos, necessários para que o leitor acesse partes da narrativa fechadas. Para decifrá-los, o leitor deve seguir pistas dadas pelos personagens, referentes a pontos da própria trama – logo, que seriam obscuros a leitores menos atentos ou de primeira viagem.

Figura 2 – uma das telas que requerem um código de acesso para ser lida



Fonte: www.mspaintadventures.com

Através de tais mecanismos, Hussie tornando a experiência de leitura de *Homestuck*, também, um jogo. Neste ponto, é válido nos voltarmos para o que o teórico da estética da recepção Wolfgang Iser (2002) diz a respeito do jogo do texto. Para ele, o texto pode ser visto como o campo de jogo entre leitor e autor. Como ele pontua, “assim o texto é composto por um mundo que ainda há de ser identificado e que é esboçado de modo a incitar o leitor a imaginá-lo e, por fim, a interpretá-lo” (ISER, 2002, p. 107). Logo, o que ocorre em *Homestuck* pode ser visto como uma negociação de significados



entre Hussie e seu público, no qual esse último deve, através de pistas deixadas ao longo da narrativa, decifrar não somente significados a fim de construir sua leitura da história, mas também avançar verdadeiramente na trama. O leitor é convidado a explorar a narrativa, encontrar seus elementos-chave e, a partir desses, prosseguir em sua leitura.

Homestuck já se diferencia e afasta-se das convenções dos quadrinhos ao optar pela inserção de outras mídias e pelos diálogos que estabelece com os jogos ao longo de sua trama. Entretanto, há ainda mais um diálogo que chama atenção na composição da obra: o estabelecido com as convenções e cânones da literatura. Muito pode ser dito sobre os diálogos entre quadrinhos e literatura, afinal, como afirma Will Eisner (2015), os quadrinhos constroem-se da junção das regências das artes visuais e da literatura, estando os dois elementos interseccionados e, em muitas obras, idissociáveis.

Entretanto, o diálogo em *Homestuck* vai um passo além, principalmente ao se considerar que maior parte da trama aparece em forma de texto, estando muitas *lexias* da mesma mais próximas de livros ilustrados do que quadrinhos em si. A obra de Hussie não apresenta por exemplo, balões de fala, estando todos os diálogos escritos na forma de *chatlogs*.

Além da importância do texto escrito – a regência da literatura – na obra, a mesma constrói diálogos com obras pertencentes ao cânone literário ocidental dos últimos cem anos. Neste quesito, vale a pena concentrar nossa atenção na relação intertextual estabelecida com o romance *O Mágico de Oz*. A história, da autoria de L. Frank Baum, segue as aventuras da jovem Dorothy, a qual deve encontrar seu caminho para casa após ser abruptamente transportada para outro mundo por um tornado. A trama básica do romance ecoa na premissa de *Homestuck*: um jovem que, por conta de eventos externos a si e mais fortes do que ele, vê-se arrastado para um outro mundo, no qual deve unir forças a aliados a fim de retornar para casa. Até mesmo a presença de um ser (aparentemente) todo poderoso da cor verde que pode ser a chave para seu retorno ao lar é encontrado em ambas narrativas: se Dorothy deve encontrar o mágico do título, o protagonista e *Homestuck*, John Egbert, e seus amigos, que, tal qual os companheiros de Dorothy, possuem aspectos de suas personalidades que precisam evoluir, se vem nas mãos de um ser que é, ao mesmo tempo, aliado e inimigo: uma criatura alieígena da cor verde que atende tanto por seu bondoso lado feminino, Caliope, quanto por seu masculino, o cruel Caliborn – lados antagonistas e em conflito entre si, que guardam

tanto o poder de auxiliar os protagonistas em sua volta para casa quanto o de destruí-los e condená-los a uma eternidade no mundo virtual do jogo.


A figura da bruxa má também é explorada por Hussie, através da personagem Jade – nome que remete a uma pedra de cor verde, cor que a cultura populr e o cinema contribuíram para se associar a Bruxa Má do Oeste, uma das antagonistas de *O Mágico de O*, e cor utilizada pela personagem em seus textos – uma das amigas de John e uma das protagonistas da história. Inicialmente uma menina boa que, dentro da mecânica do jogo, recebe o papel de bruxa. A menina acaba tornando-se má por um período de tempo, por influência de forças ligadas aos vilões da história. Assim como a Bruxa Má do Leste –confluindo em uma personagem só aspectos de duas - Jade, que traja sapatos vermelhos, é esmagada por uma casa.

Figura 3 – Jade esmagada em referência cena da adaptação cinematográfica de *O Mágico de Oz*.



Fonte: www.mspaintadventures.com

Os sapatos de Jade são roubados por outra personagem, Terezi Pyrope, que é a responsável, na trama, pelos códigos de acesso que aparecem para se acessar certas



partes da obra. O último código que Terezi pede ao leitor (em consequentemente, a John) é justamente a palavra inglesa para lar, “home” – ou seja, o objetivo final do jogo, de seus personagens e do leitor/jogador, assim o de Dorothy, é o retorno ao lar.


Ao longo desta breve exposição a respeito dos diálogos existentes na obra *Homestuck* entre literatura, jogo e quadrinhos, pudemos ver como a construção da narrativa enriqueceu-se pelas possibilidades do meio, uma vez que é possível recorrer-se a texto, imagem e vídeos para a construção da obra. As diferentes linguagens e convenções das diferentes artes que convergem na publicação de Hussie contribuem para a construção de algo novo, valendo-se de possibilidades antes não exploradas em uma época pré-tecnologias digitais. Ao incorporar linguagens diferentes, o autor caminharia na direção do que previra Murray (2003) há quase duas décadas: o desaparecimento das fronteiras entre o que é jogo e o que é narrativa, assim como também das divisões entre os papéis de leitor e autor.

Também podemos ter uma noção de qual seria esse novo papel do leitor: se antes sua intervenção ficaria a critério dos editores, suas contribuições chegam agora em tempo real ao autor, sem a necessidade de intermediários que não sejam os dispositivos que os conectam a rede mundial de computadores. Além de poder participar da determinação dos rumos da narrativa de que é fã, o leitor é também convidado a negociar significados, construir leituras únicas através da navegação em uma obra hipertextual e, até o ponto em que encerrou, aberta. Logo, pode-se argumentar que podemos estar diante do surgimento de uma nova tradição narrativa, com obras que irão explorar cada vez mais as possibilidades do meio digital. Seriam obras que não se conformam com o limites de um único gênero narrativo ou uma única arte, que apropriam-se e parodiam as tradições a que se inserem, apresentando-se como narrativas híbridas, próprias dos meios e audiências plurais do século XXI.

Referências bibliográficas

AARSETH, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2015.



FRANCO, Edgar. Histórias em quadrinhos e hipermídia: As HQtrônicas chegam à sua terceira geração. In: LUIZ, Lúcio (org.). *Os quadrinhos na Era Digital*. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2013.158 p.

HUSSIE, Andrew. *Homestuck*. Disponível online em <www.mspaintadventures.com>. Acesso em 30 de setembro de 2017.

ISER, Wolfgang. O jogo do texto. In: COSTA LIMA, Luis. (org.) *A literatura e o leitor: texto de estética da recepção*. 2^a ed. Tradução Luis Costa Lima. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

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

MURRAY Janet. *Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução de Elissa K. Danzi e Marcelo F. Cozziel. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

ONG, Walter. *Oralidade e cultura escrita: a tecnologização das palavras*. Trad. Enid Abreu Dobránsky. Campinas: Papyrus, 1998.