

NARRATIVAS HÍBRIDAS DIGITAIS: UMA ABORDAGEM A PARTIR DE DIÁLOGOS COM AS TEORIAS DO HIPERTEXTO

Maiara Alvim de Almeida (UFJF / IFRJ)¹

Resumo: Neste trabalho, nos debruçaremos sobre a obra “O Diário de Virgínia”, uma história em quadrinhos digital de autoria da quadrinista brasileira Cátia Ana. Na pesquisa que apresentaremos, argumentamos que narrativas como as de Cátia Ana apontariam para uma nova possibilidade que surge, já abordada em Alvim de Almeida (2017), de narrativa híbrida e hipertextual, típica da cibercultura e caracterizada pela convergência de diferentes mídias e pelo trânsito entre diferentes formas de arte. Nossa fala se ocupará de apresentar a obra em questão e, partindo de apontamentos de elementos da mesma que permitem lê-la enquanto hipertexto, discutiremos as novas possibilidades e gêneros narrativos que se desvelam no ambiente digital.

Palavras-chave: Webcomics; Narrativas eletrônicas; Hipertexto

Introdução

O ato de narrar sempre representou, para a humanidade, uma das maneiras primordiais de se tentar fazer sentido do mundo ao redor. Elaborar narrativas sempre teve funções diversas ao longo dos tempos – explicar fenômenos naturais (ora atribuídos às vontades dos deuses, ora às leis da ciência), passar adiante conhecimentos das velhas gerações, entreter.

Tão diversos quanto as narrativas são os suportes que as carregam. É válido lembrar que, a princípio, as narrativas estiveram ligadas à tradição oral. Com o passar do tempo, o surgimento de novas tecnologias da escrita também culminaram em novos suportes para a mesma – de livros e pergaminhos copiados atentamente por monges, até a invenção da prensa de Gutemberg, até se chegar ao século XX e seu advento de tecnologias digitais.

Novas tecnologias também implicam em novas experiências de leitura. O aldeão que ouvia o rapsodo cantar os feitos de heróis no passado experienciava as narrativas de maneira diferente da do jovem que lê um livro em seu dispositivo móvel no metrô para o trabalho. A postura, a atenção, o movimento do olhar, os sentidos evocados: tudo é diferente. Entretanto, também devemos lembrar que uma nova tecnologia não significa o fim de outra.

¹ Graduada em Letras (UFJF). Mestra em Letras (UFJF). Doutoranda em Letras (UFJF). Contato: maiara.almeida@ifrj.edu.br

Cada novo suporte também encerra a possibilidade da experimentação, uma vez que abre um leque de possibilidades que o outro não possuía. Os suportes digitais têm sido apontados por alguns de seus entusiastas e teóricos (LANDOW, 1997) como um campo propício para tal experimentação, uma vez que permitem, com certa facilidade, a convergência de diversas mídias em obras neles criadas e veiculadas. Pode-se combinar o som, a imagem (estática ou em movimento), o texto verbal. Narrativas desta natureza, híbridas, não são novidade. Entretanto, a vantagem de suportes paupáveis é justamente a facilidade de arquivamento das mesmas.

A experimentação dos suportes digitais, também, permitem uma maior aproximação entre artes, permitindo que suas fronteiras tornem-se cada vez mais fluidas, ampliando, assim, as possibilidades de diálogo existentes, e nos levando a questionar, mais uma vez, a necessidade de se estabelecer fronteiras definidas entre as mesmas, uma vez que as artes existem tranquilamente no espaço da indefinição.

A ligação das histórias em quadrinhos com a literatura vem de longa data. A chamada nona arte é historicamente recente – e o interesse a produção acadêmica a respeito deles ainda mais – e, por muito tempo, tendeu-se a vê-los como uma extensão da literatura. Apesar de terem elementos em comum – afinal, como nos lembra Will Einsner (2015), os quadrinhos constituem-se das sobreposição das regências das artes plásticas e da literatura – os HQs possuem elementos próprios, que os caracterizam como uma arte a parte. Além disso, apesar de normalmente associar-se a imagem à preguiça e a públicos ainda não letrados (ou nos estágios iniciais de alfabetização), a leitura combinada do texto verbal e não verbal constitui um esforço intelectual legítimo, e nem sempre dominado ou trabalhado corretamente.

Diante de um cenário em que quadrinhos e literatura já dialogam há tempos, e de tecnologias que permitem a exploração de novos horizontes para a criação artística, e da indefinição e fluidez das fronteiras entre diferentes artes, é natural que surjam obras híbridas, as quais transitam por esse espaço de indefinição. Uma dessas obras é a história em quadrinhos digital *O diário de Virgínia*, da autoria da quadrinista brasileira Cátia Ana, que define sua história como sendo uma “HQtrônica fabulosa”. A parte do “fabulosa” já nos remete às tradições da literatura fantástica, estabelecendo um diálogo com as fábulas e outras narrativas orais e populares. A parte do “HQtrônica” pode causar certo estranhamento a um leitor que não esteja familiarizado com o termo, o qual

fora cunhado pelo teórico brasileiro Edgar Franco (2013) para se referir a produções que combinassem um ou mais elementos da linguagem dos quadrinhos com uma ou mais das possibilidades do meio digital. A autora, que teve contato com as teorias de Franco na faculdade, procurou aplicá-las em sua produção artística, tendo inclusive descrito seu processo criativo em dois artigos de sua autoria. A proposta de Franco, bem como a obra de Cátia Ana, estabelecem pleno diálogo com as teorias do hipertexto – entendido aqui como um texto que se ramifica e permite escolhas ao leitor (LANDOW, 1997).

Neste artigo, faremos uma proposta de leitura da obra de Cátia Ana em diálogo com as teorias do hipertexto, propondo levar o diálogo para além da definição de HQtrônica, propondo a apontar quais elementos da obra permitem-nos vê-la como uma narrativa híbrida. Acreditamos ser *O diário de Virgínia* apenas um exemplo de obras que apontam para uma nova tendência e para possíveis novos gêneros narrativos híbridos, que encontraram no ciberespaço seu *habitat* ideal. Tais narrativas híbridas, que combinam elementos oriundos dos quadrinhos, do jogo e da literatura, já foram apontadas como uma tendências em Alvim de Almeida (2017).

1. *O Diário de Virgínia*

Antes de explorarmos a questão do hipertexto, suas possibilidades e seus frutos, iremos contextualizar brevemente a obra sob a qual este artigo se foca, a *webcomic* (ou, como prefere sua autora, HQtrônica) *O diário de Virgínia*. Publicada *online* em um site próprio, a história surgiu da vontade da quadrinista Cátia Ana, após formar-se como bacharel em Artes, de ter uma produção artística mais constante. Além disso, Cátia Ana pretendia explorar melhor as possibilidades do meio eletrônico, inspirada pelo conceito de HQtrônica, cunhado pelo teórico Edgar Franco (2013).

Faz-se mister explicar o que seria uma HQtrônica antes de seguirmos adiante. O neologismo combina as palavras “HQ” com “eletrônica”, e é utilizado pelo estudioso para se referir a a publicações que combinem um ou mais elementos dos quadrinhos tradicionais (as ilustrações, os balões de fala, o uso de quadros) com uma ou mais ferramentas disponíveis no ambiente virtual, tais como a incorporação de elementos multimídia, como som e vídeo, a exploração do espaço todo da tela, não sendo necessário se restringir ao tradicional espaço da página, e o uso da interatividade,

quando desejado. Logo, sua definição exclui criações que simplesmente foram digitalizadas e transpostas para a tela do computador, sem a incorporação de recursos multimídia (FRANCO, 2013). O pesquisador divide as Hqtrônicas em três gerações – a primeira, que engloba as décadas de 1980 e 1990, com obras compiladas em CD-ROMs; a segunda, na década de 2000, que dispõe de obras criadas com o auxílio do *software Adobe Flash*, o qual ampliaria as possibilidades de convergência midiática; e as de terceira, surgidas a partir do ano de 2005, as quais apresentariam maturidade no uso dos recursos e linguagens disponíveis.

Uma Hqtrônica iria além da ideia tradicional de *webcomic* – termo que, na verdade, nada mais é do que uma denominação própria para uma história em quadrinhos tradicional veiculada em um suporte eletrônico, normalmente na *internet*. Franco (2013) aponta que a relação dos quadrinhos com os meios digitais iniciou-se nos anos 1980, antes da popularização do uso doméstico da *internet*. Como a própria Cátia Ana pontua em artigo em que discute seu processo criativo em *O diário de Virgínia*,

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

Ainda para Franco (2013), para poder ser caracterizada enquanto Hqtrônica, uma obra precisaria, necessariamente, apresentar interatividade – dividida em três níveis, seguindo a divisão proposta pelo matemático Nobert Wiener, o qual a divide em passiva, reativa e não trivial, sendo essa última a que permite ao leitor navegar livremente por uma narrativa, assim como possuir um papel ativo na determinação dos rumos da mesma.

Além da interatividade, Franco (2013) aponta que Hqtrônicas caracterizam-se também pelo uso de animações (em 2D ou 3D), o que as aproxima do conceito de remediação de Bolter e Grusin (2000), a qual ocorreria quando uma mídia toma elementos da outra. Hqtrônicas também apresentariam diagramação dinâmica, sons (tanto na forma de efeitos quanto de trilha sonora), e o uso da tela infinita.

Animada com tais possibilidades desveladas pelo meio eletrônico, Cátia Ana concebeu sua obra. A personagem principal, Virgínia, é uma jovem adulta que, ao longo dos vinte e oito capítulos da história, depara-se com os dilemas e complicações do mundo adulto. Além de todas as questões que a adaptação a nova fase da vida encerra, a moça também explora seus dramas pessoais, sua insegurança e seus medos, os quais encontram-se personificados na forma de personagens, que interagem com a moça. Logo no primeiro capítulo, Virgínia rompe com Mike, a personificação de seu medo, que aparece gigantesco diante da menina.

Imagem 1 – Virgínia enfrenta Mike



Fonte: <http://www.odariodevirginia.com/port/cap1.html>. Acesso em 23 de julho de 2018.

Os capítulos não são necessariamente ligados entre si, podendo o leitor, na primeira página, optar por qual ler primeiro, não precisando seguir a ordem pré-determinada, o que permite a leitura de cada parte da história como um pequeno aforismo.

A ligação com o universo das fábulas é bastante peculiar. Uma fábula é geralmente definida como uma história em que há animais falantes, personificações de aspectos da personalidade humana ou arquétipos, os quais passam por alguma situação que, no final, culmina com alguma lição de moral. Em *O diário de Virgínia*, tais criaturas aparecem na forma da personificação de sentimentos da personagem, tal como Mike, seu medo. Além disso, a temática desenvolvida nos capítulos que compõem a obra estabelece diálogo com contos de fada famosos, como *Chapeuzinho Vermelho*, ou *Bela Adormecida*.

Contos de fada apresentam situações e personagens mágicos, sendo normalmente associados à infância e à inocência, e vistos como descolados da realidade, propondo um mundo de fantasias. A expressão “Ele vive um conto de fadas” costuma ser utilizada para referir-se a alguém que vive uma situação ideal, perfeita a ponto de beirar a incredulidade. De fato, a narrativa do crescimento e amadurecimento de Virgínia expõe o contraste de seu interior, colorido pelas fantasias mas povoado por suas inseguranças, com o exterior, em que Virgínia passa por situações e experiências que não necessariamente correspondem às expectativas fabulosas da protagonista.

Um capítulo que explora esta questão da expectativa *versus* a realidade, o conto de fadas *versus* a vida real chama-se *Big Virginia in Slumberland*. O título é uma referência a uma tirinha clássica, dos primórdios da história das histórias em quadrinhos, *Little Nemo in Slumberland*, que mostra as peripécias oníricas de Nemo, em sonhos agitados, cheios de cor e aventuras. O capítulo da HQtrônica explora os sonhos de Virgínia – que é caracterizada como grande (big), por ser adulta, ao contrário de Nemo, que é um menino, e demonstrando o desejo da protagonista em apresentar-se como adulta – em relação a suas expectativas com sua primeira experiência sexual. Na tela, o leitor depara-se com uma Virgínia adormecida, que sonha ser uma princesa em um romântico e fantasioso encontro com um príncipe encantado.

Figura 2 – Virgínia e sua visão romantizada do amor



Fonte: <http://www.odiariodevirginia.com/port/cap17.html>. Acesos em 23 de julho de 2018.

Ao rolar a tela para a direita (recurso encontrado pela autora para explorar o espaço da tela e as possibilidades de leitura no meio digital, tornando-as possíveis através do uso de um código de html), o leitor depara-se com a realidade: Virgínia e seu amante, não mais príncipe e princesa, consumando o ato sexual. Entretanto, no quadro seguinte, o rapaz aparece como um monstro, que assusta Virgínia, que acorda decepcionada.

Imagem 3 – a frustração de Virgínia diante da realidade do amor



Fonte: <http://www.odiariodevirginia.com/port/cap17.html>. Acesso em 23 de julho de 2018.

Há uma instrução à esquerda da página, logo antes de que se inicie a leitura dos quadros, que instrui o leitor a usar a tecla F5 para atualizar a página e reler a história. A cada atualização, o sonho de Virgínia muda, mostrando novas situações fabulosas de

seu romântico encontro com seu príncipe, mas sempre culminando em um fim trágico – ora Virgínia fica transparente e desaparece; ora vira pedra. As situações em que a protagonista adormece também são geradas aleatoriamente (na cama, sob uma mesa), assim como os acontecimentos do encontro (um passeio num bosque encantado, uma cama luxuosa e mágica). O código usado pela autora permite que os quadros embaralhem-se aleatoriamente, sendo cada nova leitura da página única.

A experimentação com a aleatoriedade acaba por auxiliar na construção da metáfora estendida do capítulo, que nada mais é do que a construção de expectativas diante do desconhecido – no caso, o amor e a experiência sexual - e do medo que encerram. Virgínia, uma mulher, criada para ter uma série de concepções de amor que envolvem a espera por um parceiro ideal e a idealização da relação amorosa, somada à pouca informação dada a meninas a respeito de sua sexualidade, culminam quando, uma vez adulta e na iminência da concretização do amor, a moça se vê sonhando com as possibilidades, em fantasias que têm uma trama em comum, iniciando-se no conto de fadas com o qual crescera acreditando (e, de certa forma, se refugiando), mas despedaçando-se diante da realidade, que nem sempre coincide com o que acreditava. Se as aventuras do pequeno Nemo envolviam peripécias infantis, uma vez que esse era seu mundo, a grande Virgínia sonha com aventuras mais adultas.

A história contém um viés autobiográfico. Entretanto, a autora optou por não utilizar seu próprio nome nas HQs, preferindo o nome Virgínia para nomear seu alter ego e poder expor mais tranquilamente suas reflexões acerca da vida adulta. A história foi publicada periodicamente entre 2010 e 2016, culminando com um epílogo em que uma Virgínia adulta despede-se dos personagens que criara ao longo dos anos, afirmando estar em busca de um “eu ideal”, e não aceitando quem era, de fato. Ela pede aos personagens, representações de seu passado e de seu processo de amadurecimento e auto conhecimento, comportem-se, enquanto caminha para fora dos quadros, rumo a um espaço não enquadrado que seria a realidade, simbolizando estar seu processo de desbravamento da vida adulta iniciado no primeiro capítulo findo. O mundo fabuloso, em que Virgínia é uma jovem de imaginação fértil, mas frágil e insegura, não faz mais sentido para a mulher confiante que caminha para fora dos quadros no final da narrativa: um ciclo se encerra. A diferença entre as duas Virgínias está na maneira como se vestem, no olhar – ingênuo, do passado, e confiante, da atual. A Virgínia que fica para

trás fica com Mike e companhia – logo, os medos e inseguranças também são deixados para trás, no bosque encantado da fábula.

Imagem 4 – As duas Virgínias se despedem



Fonte: <http://www.odiariodevirginia.com/port/epilogo.html>. Acesso em 23 de julho de 2018.

Assim, explorando as possibilidades que as linguagens dos quadrinhos e do meio virtual lhe apresentam, estabelecendo diálogo com outras artes e relações intertextuais com outras narrativas, através do uso da remediação, o aspecto formal da obra de Cátia Ana torna-se um poderoso aliado no processo de construção de sua obra, uma vez que ela não explora as possibilidades criativas por explorar: são construídas metáforas visuais, em que texto e imagem dialogam e se justapõem ao narrar a jornada de auto conhecimento da protagonista.

2. Quadrinhos, hipertexto e HQtrônicas – as possibilidades

Na seção anterior, pudemos ver como a autora Cátia Ana, ao apropriar-se das possibilidades do meio digital, construiu uma narrativa em que o aspecto formal contribui muito para a construção do significado da obra. Apresentamos também o

conceito de Franco (2013) de HQtrônica, o qual conceituaria um tipo de produção artística híbrido, com elementos dos quadrinhos e de outras mídias também.

Tanto o objeto delimitado por Franco quanto a obra de Cátia Ana encaixam-se nas definições de hipertexto. Podemos entender como hipertexto, segundo Landow (1997), um texto que se ramifique, permitindo escolhas a seu leitor e permitindo uma leitura não linear. Cada pedaço de texto – chamado de *lexia*, termo cunhado por Roland Barthes (2002) em sua obra *S/Z – liga-se aos demais através de links*. Um hipertexto não precisa ser eletrônico. Obras literárias, por exemplo, são hipertextuais entre si ao construir relações intertextuais com outras obras. Porém, Landow aponta que o melhor espaço para se vivenciar o hipertexto seria justamente o ciberespaço.

Uma outra teórica que apresenta uma definição bastante interessante de hipertexto é Janet Murray, que o conceitua como sendo

Um conjunto de documentos de qualquer tipo (imagens, textos, gráficos, tabelas, videoclipes) conectados uns aos outros por links. Histórias escritas em hipertexto podem ser divididas em 'páginas' que se desenrolam (como aparecem na world wide web) ou em 'fichas' do tamanho da tela (como nas pilhas de *Hypercard*), mas elas são melhor descritas com segmentadas em blocos de informação genéricos chamados *lexias* (ou unidades de leitura). (...) As *lexias* são geralmente conectadas umas às outras com 'hiperlinks' (ou 'palavras em destaque'), isto é, termos exibidos em cores diferentes para avisar o leitor/espectador que elas conduzem a outro lugar (MURRAY, 2003, p. 64).

Acima de tudo, o hipertexto coloca-se como um espaço de experimentação – a mesmíssima experimentação a que Cátia Ana alude em suas reflexões sobre seus exercícios criativos, ao afirmar que “a sua leitura [de quadrinhos] em aparelhos eletrônicos ainda é um fenômeno novo e é válida a experimentação, porque ainda não se sabe ao certo que tipo de histórias se adequarão à esses suportes” (SILVA, 2014, p.3).

O diário de Virginia coloca-se como uma obra que explora as possibilidades do hipertexto ao se propor enquanto HQtrônica. A navegação pela mesma é feita através de *links*, e a quebra da linearidade é explorada tanto dentro de cada capítulo (com a exploração do espaço da tela e da aleatoriedade na geração de tirinhas únicas com imagens pré-selecionadas) quanto na estrutura da obra como um todo. Apesar de, cronologicamente, os capítulos pressuporem mostrar o amadurecimento da personagem, culminando com o epílogo, não há ligação temática entre eles, o que permite que a

leitura seja feita sem ordem pré-determinada, sem ônus à compreensão e à experiência do leitor.

A incorporação de diferentes mídias, através da prática da remediação, é outra característica que confere à obra caráter hipertextual. Apesar de não estar presente em todos os capítulos, em alguns trechos da narrativa é possível executar sons e vídeos. A própria estética dos quadrinhos, em si, já é hipertextual por combinar elementos verbais e não-verbais; com o meio eletrônico, há a possibilidade de que se incorpore, também, outras linguagens e mídias.

Imagem 5 – um dos trechos da narrativa em que o uso de outras mídias aparece

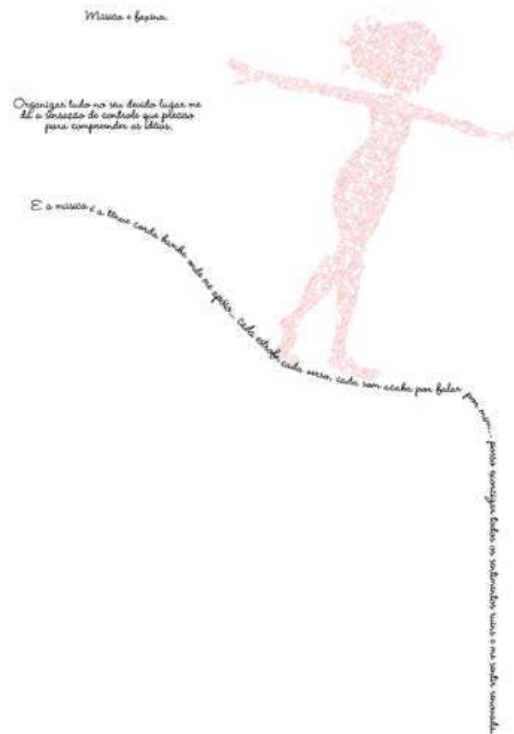


Fonte: <http://www.odiariodevirginia.com/port/cap11.html>. Acesso em 24 de julho de 2018.

Os elementos que permitem o diálogo da obra de Cátia Ana com as teorias do hipertexto são diversos, e são intrínsecos à proposta e à natureza da narrativa. Entretanto, acreditamos que, mesmo ao lançar mão dos recursos multimeios, e por propor-se enquanto HQtrônica, entendemos que obras como *O Diário de Virginia* vão além de suas propostas iniciais. Ao explorarem as possibilidades do meio digital, incorporando diferentes elementos de diferentes mídias, tais obras contribuem para uma fluidez nas fronteiras entre diferentes gêneros narrativos e artes. A obra em questão, em muitos momentos, aproxima-se da literatura - tanto de obras de tradição oral, como as fábulas e contos de fada, quando de elementos da poesia moderna e concreta, por

exemplo, ao explorar com o signo verbal o espaço da página a fim de se construir significados, tal qual fizeram diversos escritores no passado, como Mallarmé, Lewis Carrol, e.e. cummings e os concretos brasileiros.

Imagem 6 – Cátia Ana explora as possibilidades da palavra enquanto imagem e de sua disposição na página para construção de significados



Fonte: <http://www.odiariodevirginia.com/port/cap11.html>. Acesso em 24 de julho de 2018.

Assim, o diálogo entre artes, em obras como esta, vai além da mera relação intertextual, ou a simples remediação, uma vez que não é claro ou possível delimitar em que ponto encerra-se o quadrinho e inicia-se o poema; ou, ainda, pensando que o elemento de interação remete ao jogo, até que ponto tais obras não seriam jogos.

Sendo assim, acreditamos estar diante de uma obra que se encaixa na descrição apresentada por Alvim de Almeida (2017), ao se referir a publicações nas quais

o experimentalismo que marca esse tipo de narrativa, somado a seu caráter lúdico, interativo e participativo, poderia apontar para o surgimento de outras obras igualmente hipertextuais e, logo, híbridas, as quais somente seriam

possíveis no contexto em que estão inseridas. (ALVIM DE ALMEIDA, 2017, p.11)

A pesquisadora, em seu artigo em que explora os aspectos hipertextuais da *webcomic* interativa *Homestuck*, aponta *O diário de Virgínia* como um exemplo de obra nacional que compartilharia características com a publicação norte-americana, propondo que tais obras, situadas no limiar entre artes, apontariam para um novo objeto – uma narrativa híbrida e digital, hipertextual, interativa e participativa, a qual somente é possível em uma realidade de intensa convergência midiática.

Obras híbridas existem há muito tempo – os próprios quadrinhos encaixariam-se nesta definição; entretanto, é inegável o papel das tecnologias digitais e da *internet* como catalizadores desta equação. Não apenas essas ferramentas tornariam a criação, a publicação e o acesso a essas obras muito mais fácil e democrático – visto não ser necessário que sejam aprovadas por editoras, e não tenham muitos custos para serem publicadas a princípio – mas o meio em que se encontram propicia e facilita o contato entre autor e leitor. Nestas obras, mais do que nunca, o leitor coloca-se como um possível autor, podendo interferir em tempo real nos rumos da narrativa. Mesmo em uma obra fechada, de interatividade reativa (ou seja, limitada a caminhos pré-determinados) como é o caso de *O diário de Virgínia*, cada experiência de leitura é única, tal qual pudemos ver no capítulo *Big Virginia in Slumberland*.

Considerações parciais

Ao longo deste artigo, pudemos ter uma breve visão acerca do diálogo da obra *O diário de Virgínia* com as teorias do hipertexto. Vimos que a proposta de ser uma HQtrônica, explorando as possibilidades do meio virtual, é um dos fatores que permitem vê-la enquanto uma narrativa hipertextual, especialmente se considerarmos que a proposta de Franco (2013) em si é hipertextual também.

Porém, vimos que a obra de Cátia Ana vai além. Assim como outras publicações que seguem tendências parecidas, a mesma, despretenciosamente, coloca-se como uma possível novidade no que diz respeito às possibilidades de criação e fruição de narrativas na era da *internet*: a de uma narrativa híbrida digital, que tem como tônica a

convergência de mídias, a quebra dos limites entre diferentes artes e entre os papéis do leitor e do autor.

Argumentamos na seção anterior que tal tipo de narrativa somente seria possível em uma sociedade amplamente imersa e familiarizada com as tecnologias digitais, tal qual se teria no início do século XXI. De fato, tais narrativas têm público muito bem definido: tratam-se de leitores jovens, nativos digitais, crescidos já com a revolução da *internet* consolidada. Entretanto, afirmar quais seriam os efeitos a longo prazo destas novas formas de ler e de se lidar com os quadrinhos, a literatura e as artes em geral é assunto para uma outra investigação futura.

Referências

ALVIM DE ALMEIDA, Maiara. Sobre narrativas híbridas na era da web 2.0 - o caso da webcomic interativa Homestuck. In: IV Seminário de Pesquisas em Artes, Cultura e Linguagens., 2017, Juiz de Fora. **Anais do IV Seminário de Pesquisas em Artes, Cultura e Linguagens**. Juiz de Fora: Programa de Pós-graduação em Artes, Cultura e Linguagens/ Instituto de Artes e Design / Universidad, 2017. v. 4. p. 1-489.

BARTHES, Roland. **S/Z**. Trad. Farrar, Straus and Giroux, Inc. Oxford: Blacwell, 2002.

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

FRANCO, Edgar. Histórias em quadrinhos e hipermídia: As HQtrônicos chegam à sua terceira geração. In: LUIZ, Lúcio (org.). **Os quadrinhos na Era Digital**. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2013. 158 p.

LANDOW, George P. **Hypertext 2.0**. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology. Baltimore, London: The John Hopkins University Press, 1997.

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

SILVA, Cátia Ana B. da. **O diário de Virgínia**. Disponível em <http://www.odiariodevirginia.com/>. Acesso em 14 de fevereiro de 2017.

_____. **Entre Erros E Acertos Nos Quadrinhos Infinitos: O Processo Decriação E Produção Da Hqtrônica "O Diário De Virgínia**. Disponível em <http://www.odiariodevirginia.com/pdf/Artigo2.pdf>. Acesso em 14 de fevereiro de 2017.

_____ . **O Diário De Virgínia: A Internet Como Suporte Para Experimentação. Disponível em <http://www.odiariodevirginia.com/pdf/Artigo.pdf>. Acesso em 14 de fevereiro de 2017.**