

A CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS E A EXPERIMENTAÇÃO EM ESPAÇO DIGITAL: UMA ANÁLISE DAS OBRAS DE ANDREW HUSSIE E HANNAH HILLAM

Maiara Alvim de Almeida¹

DOI: <https://doi.org/10.34019/1983-8379.2023.v16.42390>

RESUMO: Desde o advento das tecnologias digitais, é perceptível, tanto na fortuna crítica quanto entre autores e artistas, um entusiasmo com as possibilidades criativas oferecidas pelo meio digital. É possível encontrar diversas alusões à liberdade criativa e a possibilidades de convergência midiática e de linguagens artísticas quando se pesquisa sobre a criação no espaço digital. No entanto, mesmo que essas sejam exploradas por diversos autores, nota-se uma crescente preferência por formatos mais tradicionais, que remetam a convenções dos suportes “analógicos”. Sendo assim, este texto apresentará como estudo de caso a análise de obras construídas nesse contexto: a primeira é *Homestuck*, de Andrew Hussie, a qual apresenta caráter altamente experimental; e a outra são os quadrinhos de Hannah Hillam, publicados em redes sociais da autora, e que se aproximam mais de formatos convencionais. Apesar de ambas serem obras que apresentam interessantes aproximações entre diferentes linguagens artísticas, tais como a literatura, as histórias em quadrinhos e os jogos eletrônicos, a atitude de seus autores em relação às possibilidades criativas do meio em que são publicadas diferem, o que pode evidenciar não apenas uma escolha pessoal de seus autores, como também uma opção feita visando diferenças de recepção da parte do público alvo.

Palavras-chave: Convergência midiática; experimentação artística; literatura eletrônica; narrativas híbridas; suportes digitais.

ABSTRACT: Ever since digital technologies became more accessible, it is noticeable, among scholars and authors, an enthusiasm regarding the creative possibilities offered by the digital medium. It is possible to find mentions to the creative freedom and the media convergence possibilities when one researches about creation on a digital medium. However, even though these are used by many authors, a growing preference for more traditional formats, which allude to analogical media, can be noticed. Thus, this paper will present as case studies two brief analysis of two works built in this context: the first one being the hybrid narrative *Homestuck*, written by Andrew Hussie, which presents itself as highly experimental; and the second one being the comic strips drawn by Hannah Hillam, which are published in her social network pages, such as Instagram, and which present themselves closer to more conventional formats. Even though both works present interesting uses of different artistic languages, such as literature, comics and video games, their authors' attitudes regarding the creative possibilities in the media in which they are published differ, which can point towards not only a personal choice of their creators but also the preferences of the audiences who read such works.

¹ Doutora em Letras pela UFJF. Professora do IFRJ – Campus Resende. Brasil. Email: maiara.almeida@ifrj.edu.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7758-7407>.

Keywords: Digital media; experimental art; electronic literature; hybrid narratives; media convergence.

Introdução

Apesar de ser tomada atualmente como algo dado pelas gerações mais jovens, a Internet nem sempre foi onnipresente no cotidiano de grande parte da população mundial. O mesmo pode se dizer dos computadores de uso pessoal e de seus parentes mais recentes, como os *tablets* e os *smartphones*, os quais possibilitaram o acesso à rede mundial de computadores em qualquer lugar, a qualquer momento. Mesmo que tais afirmações categóricas possam ser relativizadas – afinal, seria mesmo esse acesso universal, e não condicionado a questões geográficas, sociais e econômicas? – é um fato que a Internet e os computadores pessoais modificaram a maneira como a maior parte da população mundial lida com questões diversas de seu dia a dia, desde a como se relacionam, como se trabalha, como se estuda, como se tem lazer e como se tem acesso a obras artísticas das mais diversas linguagens.

Novas tecnologias e novos suportes trazem sempre consigo novas possibilidades criativas. Como pontua Henry Jenkins, “os velhos meios de comunicação não estão sendo substituídos. Mais propriamente, suas funções e *status* estão sendo transformados pela introdução de novas tecnologias” (Jenkins, 2009, p. 42). Não é por menos que logo que surgem haja um entusiasmo quanto ao que representam para autores (e leitores), o qual é compartilhado também por estudiosos do assunto. Bolter (1991), por exemplo, logo no início da década de 1990, quando essas novidades estavam em seus primórdios, destaca a experimentação que marca a ficção contemporânea, e aponta como o meio eletrônico e sua flexibilidade traria novas possibilidades ao texto, em especial a da ficção interativa.

A euforia permanece ainda décadas depois, sendo apontada inclusive pelos próprios autores que optam pelo suporte digital para a veiculação de suas obras e narrativas, como é o caso da quadrinista brasileira Cátia Ana Silva, que afirma que a “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 a esses suportes” (Silva, C. A. B. da, 2014, p. 3). Ademais, é extensa a fortuna crítica que enaltece o caráter experimental da criação em meio eletrônico, ocupando-se da análise de obras feitas em e para eles, com enfoque em seus aspectos formais, a fim de se entender como se materializam obras concebidas e lidas em ambientes em que a convergência midiática e as fronteiras entre as diversas linguagens artísticas e gêneros narrativos tornam-se difusas e combinam-se, criando-se assim obras híbridas e únicas.

No entanto, nem todo artista que opta pelo suporte eletrônico o faz pelo desejo de explorar suas possibilidades formais – ou, ainda, mesmo que a princípio o tenha feito, circunstâncias diversas o afastam do aspecto experimental. Nem todos os espaços digitais são propícios à exploração de novos formatos e estéticas, e nem sempre o público que ali está mostra-se aberto ou receptivo a formas não convencionais de narrar. Esse fato torna-se ainda mais perceptível no contexto das redes sociais digitais, fenômeno que ganha força entre as

décadas de 2000 e 2010. Grande parte das interações entre usuários da rede mundial de computadores, bem como maior parte dos conteúdos (sejam fotos, textos, vídeos ou quaisquer outras mídias) por eles produzidos e postados encontra-se nelas a partir dessas datas. Não é de se espantar que muitos autores lancem mão delas também para a publicação de suas produções artísticas, uma vez que proporcionariam um ambiente de baixo custo de manutenção para publicação e grande alcance, principalmente por já estarem nelas as audiências que poderiam se interessar pelas obras.

Porém, tais espaços dispõem de possibilidades limitadas para a construção de narrativas. Ao contrário da infinidade de possibilidades ofertadas pelos códigos em aberto de uma página pessoal, em que nem mesmo as bordas da tela são o limite – vide a quantidade de narrativas que se valem da tela infinita como recurso formal – e que são extremamente propícias para a combinação de diversos elementos de mídias distintas na elaboração de narrativas, as redes sociais digitais apresentam já uma série pré-determinada de quais mídias e formatos de arquivos podem ser ali compartilhados. Uma das redes preferidas por artistas e escritores, o Instagram, foi por muito tempo voltada apenas para a publicação de imagens; com o tempo, passou a admitir também vídeos. No entanto, formatos que não se encaixem nessas duas categorias não são admitidos. A exploração de *hiperlinks* – de quaisquer aspectos hipertextuais, na verdade – é extremamente limitada, o que impede a publicação de narrativas longas ou obras hipertextuais em geral. Assim, acabam-se privilegiando formatos que reproduzem as convenções “analógicas”, e em especial formatos curtos, de rápida leitura e de fácil compartilhamento, tais como a poesia, a fotografia e a tira cômica, para citar alguns.

Assim, com tais reflexões em mente, este artigo visará ilustrar a questão de como se pode executar a experimentação na construção de uma narrativa híbrida em um espaço digital através da breve análise de duas obras em especial. Em um primeiro momento, trataremos da (auto)intitulada *webcomic* interativa *Homestuck* (2009 – 2016), da autoria de Andrew Hussie, obra esta que leva as possibilidades hipertextuais e experimentais do espaço eletrônico a extremos. Em um segundo momento, analisaremos as publicações da quadrinista estadunidense Hannah Hillam, feitas em páginas pessoais (*blogs*) e redes sociais da autora. Neste caso, tratam-se de produções mais próximas a formatos mais tradicionais de histórias em quadrinhos, não sendo tão experimentais quanto a obra de Hussie. Nossa intenção com este texto não é uma emissão de juízo de valor, mas sim um exercício de se analisar as possibilidades do meio, a fim de tensionar a ideia de que obras concebidas no espaço digital necessariamente seriam mais experimentais; ademais, também pretendemos apontar motivos que levariam a opção por espaços mais ou menos abertos às possibilidades hipertextuais no ambiente digital, os quais podem estar ligados a questões de recepção.

1. *Homestuck*: uma narrativa hipertextual

Um dos fenômenos mais interessantes potencializados pelo advento da Internet de uso doméstico foi justamente a possibilidade da formação de comunidades *online* de fãs. Muito embora a cultura de *fandoms* (palavra inglesa utilizada para se referir ao conjunto de

produções e informações pertinentes a um determinado produto cultural, produzidas e consumidas por comunidades de fãs) não seja um fenômeno recente, a possibilidade de interagir com outros aficionados através de conversas, discussão de teorias e produções de materiais amadoras sobre um determinado produto cultural em espaços digitais foi um ganho. A euforia ligada a estar em um espaço onde todos os demais compartilham de seu entusiasmo com uma determinada obra passa inclusive a estar ligada à possibilidade de interferir diretamente nos rumos da narrativa, caso essa ainda esteja sendo publicada. E é exatamente isto que torna *Homestuck* um caso tão peculiar.

A obra fora concebida pelo estadunidense Andrew Hussie e teve seu primeiro capítulo publicado em 13 de abril de 2009 – data que passaria a ser conhecida pelos fãs posteriormente como *Homestuck Day* – em seu *website*, o MS Paint Adventures. Como o nome da página sugere, ela se dedicava à publicação de aventuras interativas com ilustrações e animações em formato *flash* esteticamente simples, as quais simulavam o estilo de desenho comumente associado ao *software* de edição de imagens Paint Brush. Assim, já se evidencia que as obras nele publicadas apresentam tanto texto quanto imagem em sua composição. Embora nem sempre as narrativas se construam observando as convenções da linguagem das histórias em quadrinhos – com o uso de quadros, balões de fala, dentre outros aspectos – o próprio Hussie as classifica como *webcomics*. No entanto, a proximidade com outras linguagens artísticas, como a literatura – afinal, grande parte das tramas desenvolve-se no formato de texto – e os jogos eletrônicos, bem como seu aspecto hipertextual, o qual exploraremos melhor a seguir, permitem ver as obras como híbridas.

A proposta do *site* sempre fora a de que o público leitor, através da submissão de sugestões em um espaço na página, determinasse as próximas ações dos personagens e, conseqüentemente, os rumos da narrativa. *Homestuck* foi a quarta narrativa publicada no *site*, e também a mais extensa e a mais bem sucedida, tendo se encerrado em 13 de abril de 2016. Posteriormente a sua finalização, houve ainda a publicação de um epílogo em formato de texto, e o lançamento de um jogo eletrônico ambientado no universo da história, intitulado *Hiveswap*.

A narrativa acompanha um grupo de quatro adolescentes que são amigos virtuais. Eles decidem iniciar uma partida de um jogo chamado Sburb, o qual combina elementos de nomes consagrados e reconhecíveis pelo público leitor como *The Sims*², da Electronic Arts, e *Earthbound*³, da Nintendo. No entanto, ao iniciarem os arquivos do jogo, o grupo de amigos acaba por desencadear uma série de eventos que culmina com a destruição do mundo em que vivem, da qual conseguem escapar transportando-se para o universo do jogo. Uma vez presos à realidade virtual, os amigos descobrem que não é possível retornar para seu mundo de origem, e que seu objetivo final em Sburb é a criação de um novo universo.

A tarefa, no entanto, não é tão simples quanto parece, principalmente com o surgimento de um novo grupo de jogadores que também está habitando o espaço virtual, os

² Jogo de simulação lançado no início dos anos 2000 pela Maxis e pela Electronic Arts, o qual requer que o jogador crie e controle as vidas de personagens em uma cidade virtual. É um dos mais bem sucedidos do gênero.

³ Jogo de RPG criado pela *Ape Inc.* e *Hal Laboratory* e publicado pela *Nintendo* em 1994.

trolls, cujas ações muitas vezes criam empecilhos para a continuidade da missão dos protagonistas. Com o avançar da narrativa, parte do grupo de antagonistas acaba se tornando aliado, principalmente com a revelação daquele que seria o verdadeiro vilão da história: um alienígena chamado Lord English.

A narrativa traz consigo uma série de elementos ligados à cultura digital facilmente reconhecíveis por leitores que já estariam a ela habituados. Primeiramente, os protagonistas John, Jade, Dave e Rose são amigos virtuais e se comunicam através de uma ferramenta que muito se parece com programas de conversa *online*, em especial aqueles que eram populares na época em que a obra foi lançada, como o MSN.

Figura 1: O programa de mensagens utilizado pelos personagens em *Homestuck*



Fonte: <https://www.homestuck.com/story/110>. Acesso em: 01 out. 2023.

Além disso, o grupo antagonista que posteriormente se revela aliado (pelo menos em parte) recebe o nome de *trolls*, palavra da língua inglesa que é utilizada para designar usuários de internet cujo objetivo é perturbar outros usuários, muitas vezes com atitudes como *bullying* e outros crimes virtuais. No caso da narrativa de Hussie, não apenas as atitudes do grupo podem ser entendidas como as de usuários maliciosos, mas a própria palavra *troll* acaba se

relevando como sendo mais do que isso: é o nome da espécie à qual pertencem estes usuários. Assim, é possível perceber como Hussie apropria-se de elementos típicos da cultura da internet e os ressignifica na construção de seu universo pós-apocalíptico. No entanto, esta camada da obra apenas será apreciada plenamente por um leitor que esteja imerso na cultura da Internet; logo, infere-se que não se trata de um leitor leigo, mas sim de um grupo de indivíduos que já possui algum tipo de familiaridade com a linguagem e as convenções da Internet.

Ademais, a narrativa de *Homestuck*, pelo menos em seus cinco capítulos – ou atos – iniciais é construída da mesma forma que as demais obras disponíveis no *site* de Hussie: através da submissão de comandos pelos fãs. No entanto, com o crescimento da popularidade da obra, o qual levou a página a ter tantos acessos em determinadas atualizações que o faziam ficar indisponível, essa possibilidade foi excluída do *site*, embora Hussie afirmasse ainda verificar discussões nas comunidades de fãs para a construção da narrativa.

Assim, *Homestuck* apresenta-se como uma obra interativa ao longo dos sete anos em que ficou no ar, uma vez que permitia a interferência, mesmo que indireta, dos leitores na determinação dos rumos da narrativa. Há inclusive trechos da narrativa que contam com a contribuição de outros artistas. Também houve em um determinado momento um *site* dedicado a tiras cômicas, em formato de quadrinhos mais tradicionais, que apresentavam histórias em universos alternativos envolvendo os personagens da trama. Assim, a obra revela uma faceta coletiva interessante, embora limitada. O leitor que a acessar atualmente, porém, não terá essa parte da experiência, o que não significa que a leitura será menos interessante.

O aspecto do jogo eletrônico não aparece em *Homestuck* somente como um pano de fundo para o desenvolvimento da história dos quatro adolescentes, mas é também um dos aspectos centrais na construção da narrativa em si. A princípio, há o jogo entre Hussie e seus leitores, através das submissões e interações *online* que levam à construção da narrativa, em uma negociação de significados que muito alude às considerações de Wolfgang Iser (2002) de que autores jogariam com seus leitores sendo o texto o campo deste jogo. Segundo o teórico, “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, a negociação de significados é vital para se ganhar este jogo. Os leitores de *Homestuck* o fizeram tanto através de suas sugestões quanto com teorias compartilhadas em espaços de fãs sobre os rumos da obra.

Ainda no que se refere ao uso da linguagem dos *videogames* em *Homestuck*, há trechos da narrativa que devem ser jogados pelos leitores, desde mapas a serem explorados, em alusão a jogos do tipo RPG, o qual podemos ver na figura 2 abaixo, jogos de luta em que o leitor deve controlar um dos personagens, tal qual em jogos como *Mortal Kombat* ou *Street Fighter*. Há ainda trechos da história que somente podem ser acessados após se desvendar enigmas ligados a elementos do enredo da narrativa.

Figura 2: um dos diversos jogos existentes ao longo da narrativa de *Homestuck*



Fonte: <https://www.homestuck.com/story/5308>. Acesso em: 01 out. 2023.

Assim, a narrativa se constrói de forma hipertextual. Neste ponto, evidencia-se todo o aspecto experimental de sua construção. Entendemos o hipertexto, de acordo com o postulado por Landow (1997), como sendo um texto que se ramificaria e permitiria escolhas do leitor. Os blocos desse texto, chamados de *lexias*, se apresentam de forma não sequencial, uma vez que cada experiência de leitura seguirá um caminho novo pelo texto, sendo cada incursão pela obra hipertextual única. Embora nem todo hipertexto seja eletrônico, o meio eletrônico apresenta mais possibilidades e facilidades para sua realização plena. Janet Murray, em *Hamlet no Holodeck*, afirma ser o hipertexto

Um conjunto de documentos de qualquer tipo (imagens, textos, gráficos, tabelas, vídeos) 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).

Ademais, hipertextos exigem esforços não triviais para sua leitura, o que os aproximam da definição de literatura ergódica de Espen J. Aarseth (1997). Todos esses elementos podem ser verificados em *Homestuck*, o qual foi, inclusive, definido pelo jornalista Mordicai Knode como sendo o primeiro trabalho de ficção realmente hipertextual, uma vez que

Homestuck é uma história contada por Andrew Hussie usando toda abrangência e escopo das ferramentas que a Internet oferece, tanto tecnologicamente quanto culturalmente. Superficialmente parecido com um *webcomic*, *Homestuck* usa o formato básico da história gráfica quadro a quadro e subverte em algo diferente. Ao invés de imagens estáticas, muitos dos quadros são *gifs* animados, alguns mais obviamente e outros mais sutis. Momentos de clímax são frequentemente filmes em Flash, enquanto trechos de exposição são colocados na forma de “*chat logs*”. Isso não é nem metade. A natureza multidisciplinar de *Homestuck* vai além; ilustração, animação e literatura estão lado a lado de músicas e jogos verdadeiramente jogáveis (Knode, 2012, tradução nossa)⁴.

Através dos exemplos acima elencados em nossa brevíssima análise, é possível perceber que *Homestuck* é um bom exemplo de obra fruto da cultura da Internet, uma vez que foi feita por e para pessoas nela inseridas, lançando mão de todos os recursos formais e temáticos que essa oferta. No entanto, nem toda obra publicada em ambiente digital seguirá os mesmos pressupostos. Sendo assim, passemos para nosso segundo estudo de caso, a seguir.

2. As tiras cômicas de Hannah Hillam e a possibilidade de não explorar as possibilidades do meio eletrônico

As redes sociais podem ser entendidas como sendo “um tipo de relação entre seres humanos pautada pela flexibilidade de sua estrutura e pela dinâmica entre seus participantes” (Martino, 2015, p. 55). Sua existência antecede a de sua versão digital, embora atualmente seja justamente nessa versão que geralmente se pensa ao se usar o termo. As redes sociais digitais surgem juntamente da chamada *web 2.0* – ou seja, em linhas gerais, a Internet voltada para criação de conteúdos da parte de seus usuários – e experimentam um crescimento de popularidade a partir da década de 2010, quando grande parte da população passa a ter acesso mais amplo à Internet através de dispositivos móveis como *tablets* e *smartphones*.

Mesmo que a finalidade das redes sociais digitais não seja necessariamente a publicação de obras literárias ou artísticas em geral, elas acabaram por se revelar como um

⁴ Texto original em inglês: “*Homestuck* is a story told by Andrew Hussie using the full breadth and scope of the tools the internet provides, both technologically and culturally. Superficially resembling a *webcomic*, *Homestuck* takes the basic format of a panel-by-panel graphic story and twists it into something else. Instead of static images, many of the panels are animated .gifs, some obviously and some subtly. Moments of climax are often Flash movies, while pieces of exposition are often told in the form of “*chat logs*.” That isn’t even the half of it. The multi-disciplinary nature of *Homestuck* goes deep; illustration, animation and literature are alongside music and actual playable games.”

suporte interessante para tal. Muitos artistas e escritores, em especial aqueles que estão no início de suas carreiras, buscam as redes sociais como uma alternativa de baixo custo e alto alcance para publicação de suas obras. Em uma era em que o potencial de viralização de um conteúdo está intrinsecamente ligado a seu sucesso, a possibilidade de se postar em um espaço digital que vá permitir que várias pessoas tenham acesso a sua obra e possam compartilhá-la *ad infinitum* revela-se crucial para o sucesso de um jovem autor ou jovem autora. Neste contexto, destacamos o Instagram, rede criada no ano de 2010 inicialmente para o compartilhamento de fotos espontâneas, mas que atualmente comporta também vídeos e mostra-se como uma das mais populares redes sociais digitais, em especial entre o público entre 18 e 45 anos.

Há muitos artistas que iniciaram suas carreiras artísticas já nas redes sociais digitais; alguns, no entanto, vêm de um contexto anterior, de páginas pessoais e *blogs*. No entanto, em um contexto em que muitos usuários da rede sequer utilizam navegadores para acessar páginas, concentrando seu tempo *online* em redes sociais, a migração de autores para o espaço das redes sociais faz-se quase que por necessidade de se estar onde o público leitor está.

Este é o contexto em que produz a autora Hannah Hillam. Natural dos Estados Unidos, a autora já trabalha há mais de dez anos com produção de quadrinhos para a internet.

Neste ponto, é importante ressaltar que entendemos histórias em quadrinhos como uma linguagem artística autônoma, a qual dialoga tanto com a literatura quanto com as artes visuais – uma vez que, como postula Eisner (2015), traz em si as regências do texto e da imagem, sendo necessária a leitura das duas metades para sua total compreensão. Como coloca Barbara Postema (2018),

Os quadrinhos, como uma forma de arte e de narrativa, são um sistema em que o número de elementos ou fragmentos díspares trabalham juntos para criar um todo completo. Os elementos dos quadrinhos são parcialmente pictóricos, parcialmente textuais e, por vezes, um híbrido dos dois (Postema, 2018, p. 14-15).

Ademais, um dos princípios formadores da linguagem dos quadrinhos seria a solidariedade icônica, termo proposto pelo teórico Thierry Groensteen (2015), segundo o qual os quadrinhos são ao mesmo tempo formados por imagens separadas que formam um todo coeso. Como coloca o estudioso,

Se quisermos propor a base para uma definição razoável para a totalidade das manifestações históricas do meio, e mesmo para todas as outras produções não realizadas até agora, mas concebíveis teoricamente, faz-se necessário reconhecer como único fundamento ontológico dos quadrinhos a conexão de uma pluralidade de imagens solidárias. [...] Mas o seu denominador comum e, portanto, elemento central dos quadrinhos, seu primeiro critério de ordem funcional, é este: a *solidariedade icônica*. Definiremos como solidárias as imagens que participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas (faz-se essa precisão para descartar quadros individuais que encerram entre si uma

riqueza de padrões ou anedotas) e serem plásticas e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato de sua coexistência *in praesentia* (Groensteen, 2015, p. 27-28).

Ademais, os quadrinhos, embora tenham surgido em um contexto impresso, encontram no suporte digital uma possibilidade bastante profícua para sua publicação. Como afirma Edgar Franco (2013), há quadrinhos eletrônicos sendo publicados desde a década de 1980. Com o advento da internet, nada mais natural do que também migrassem para esse meio. Além disso, no contexto das produções hipertextuais ou meramente digitais, em que a convergência entre mídias e linguagens artísticas é bastante comum, como pudemos ver no estudo de caso de *Homestuck*, tais hibridizações também se verificam em quadrinhos. No entanto, isso não quer dizer que todas as produções feitas em ambiente digital vão necessariamente ser hipertextuais e experimentais, ou apresentarão diálogos entre linguagens e gêneros narrativos diversos.

No que se refere à produção de quadrinhos eletrônicos e quadrinhos para Internet, grande parte das produções reproduzem as convenções já observadas nos quadrinhos impressos. No caso dos publicados em redes sociais, há uma clara preferência pelo formato da tira cômica – tiras curtas e sintéticas com conteúdo geralmente de humor (Xavier, 2017) – cuja leitura é mais rápida e o compartilhamento entre usuários mais fácil, o que a torna ideal para o ritmo acelerado e volátil da comunicação nas redes sociais.

Hannah Hillam encaixa-se perfeitamente no perfil traçado até aqui: a autora começou sua publicação de tirinhas cômicas em uma página pessoal, a qual ainda mantém, mas eventualmente também passou a publicar em sua página do Instagram. Durante o período pandêmico, a artista também realizava *lives* semanais em plataformas de *streaming*, nas quais interagia com seu público e desenhava. Segundo a autora, que possui aproximadamente setecentos e oitenta e seis mil seguidores no momento de escrita deste artigo em sua página do Instagram, @hannahhillam, em entrevista à revista Forbes⁵ no ano de 2020, grande parte de seu público leitor é de mulheres, e que seria sua arte uma espécie de diário visual de sua vida.

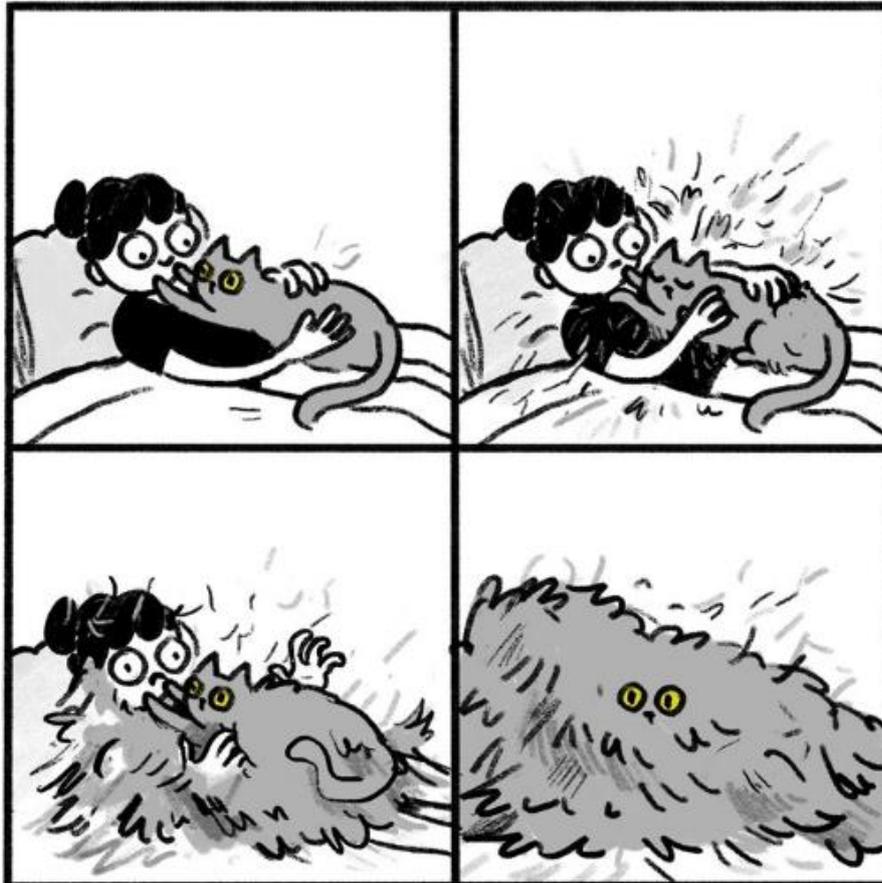
As tirinhas publicadas pela autora em geral são curtas, possuindo entre três e quatro quadros, geralmente dispostos em dois andares, como podemos ver na figura 3 mais a seguir, a qual apresenta, em quatro quadros, uma situação de interação entre a personagem e seu gato de estimação, que solta tanto pelo que acaba por engolir sua dona, uma situação corriqueira para donos de gatos. As temáticas de Hillam, inclusive, vão de situações cotidianas vivenciadas pela autora – representada nas tirinhas como uma personagem branca, de cabelos pretos e presos em um coque – a temáticas mais surrealistas, com animais e objetos falantes e antropomórficos em situações sobrenaturais e quiçá grotescas. Como coloca Almeida (2022),

percebe-se que a artista procura, em suas ilustrações e quadrinhos, provocar um sentimento de desconcerto e incômodo ao apresentar situações

⁵ A entrevista pode ser lida em < <https://bit.ly/3bdTm4J>>. Acesso em 01/05/2021.

corriqueiras e banais com roupagem surrealista e, por vezes, levemente perturbadora, o que nos remete ao sentimento do *uncanny*, ou *unheimlich*, termos respectivamente em inglês e alemão que descrevem a sensação de estranhamento que se tem ao ver algo que seja tão extremamente familiar ao ponto de ser estranho (Almeida, 2022, p. 79).

Figura 3: Um dos quadrinhos publicados no site de Hannah Hillam



Fonte: <https://hannahillam.com/>. Acesso em: 01 out. 2023.

As referências também remetem a situações que seriam familiares não somente à geração y, à qual pertence a autora, mas também a uma audiência que, tal qual a de *Homestuck*, estaria familiarizada com convenções e situações típicas da cultura digital. Não obstante, uma de suas tirinhas tornou-se um *meme*. Esse conceito se refere a informações propagadas entre seres humanos. Como afirma Martino (2015), “a facilidade de manipulação digital e divulgação de conteúdos, sejam textos, sons ou imagens, permite que qualquer ideia, rapidamente, possa ser reproduzida ou alterada” (Martino, 2015, p. 178). Qualquer pessoa que entenda o mínimo de edição de imagens pode editar e replicar seus próprios *memes*. No caso da tirinha de Hillam, essa foi reproduzida à exaustão na Internet, sendo traduzida para diversas línguas, inclusive para o português. Na obra original, a personagem principal conversa antes de dormir com seu cérebro. Esse, ao propor uma situação fictícia, mórbida e absurda à protagonista, ativa sua ansiedade e a impede de dormir. A tirinha original pode ser

vista na figura 4 abaixo. Nas versões transformadas em *meme*, os balões de fala da tirinha são substituídos por falas que aludem a situações diversas que levariam alguém a perder o sono.

Figura 4: a tirinha de Hillam que se tornou um *meme*



Fonte: <https://hannahillam.com/>. Acesso em: 01 out. 2023.

Mesmo trazendo referências diversas a questões da cultura da Internet, estando nela inserida a ponto de impactá-la diretamente, as produções de Hannah Hillam não lançam mão de todas as possibilidades de composição disponibilizadas pelo meio. Ao contrário do que verificamos em *Homestuck*, não é possível verificar o diálogo com outras formas de arte, o que inclui a incorporação de diferentes linguagens artísticas em sua composição. As produções de Hillam são majoritariamente em formato de quadrinhos. Os diálogos com a literatura, por exemplo, limitam-se ao mesmo que a maioria dos quadrinhos apresenta: em seu aspecto verbal, que compõe metade de sua linguagem. Não há alusões a jogos em seus mais diversos aspectos, sendo a leitura das tirinhas tradicional. Ademais, não há a incorporação de diversas mídias ou caminhos diversos a serem determinados pelo leitor: há apenas uma possibilidade de caminho de leitura, o qual é sequencial e não se altera a cada experiência com a obra.

A opção da autora, no entanto, pode ser justificada por questões que vão além de uma mera escolha pessoal de como executar seu fazer artístico: pode se tratar de uma questão de público leitor. Ao contrário dos leitores de *Homestuck*, que geralmente são pessoas profundamente inseridas em contextos de cultura de *fandoms* diversos e com familiaridade com uma série de produtos culturais, como filmes, obras literárias e jogos eletrônicos, as tirinhas de Hillam – assim como diversas outras publicadas em redes sociais – são consumidas majoritariamente por usuários leigos. A própria proposta de retratarem situações cotidianas, como crônicas, evidencia isso: a intenção é que possuam apelo ao maior número possível de leitores, os quais lerão as histórias sem a necessidade de esforços não triviais e potencialmente as compartilharão em suas redes, para que outras pessoas também as leiam e repitam o processo. A opção pela publicação em uma rede social está ligada à necessidade de artistas se fazerem conhecidos pelo público; logo, formatos mais simples, mais próximos do tradicional e menos experimentais seriam mais atraentes e mais fáceis de compartilhar.

Obras complexas, como a hipertextual *Homestuck*, acabam não se reproduzindo de modo fiel em imagens estáticas, que é como grande parte dos compartilhamentos ocorre na Internet. Mesmo neste texto, por exemplo, as imagens que se referem a *lexias* de *Homestuck* não trazem consigo os sons, animação e possibilidades de jogabilidade que a obra original possui. As tirinhas de Hillam, por outro lado, não enfrentam esse problema, podendo ser reproduzidas, inclusive neste espaço, de forma integral e sem ônus a como foram originalmente concebidas.

Conclusão

Após esta breve exposição sobre obras concebidas e publicadas em meio digital e como estas exploram – ou não – o potencial experimental do meio eletrônico no que se refere à convergência de mídias e construção de narrativas hipertextuais, podemos chegar a alguns apontamentos.

O primeiro deles seria o de que uma obra ser feita com ferramentas digitais e ser veiculada para leitura em suporte eletrônico não implica necessariamente que esta obra será experimental, frustrando grande parte das expectativas e previsões dos teóricos do hipertexto e da cibercultura de décadas passadas. De fato, é possível observar que grande parte das obras disponibilizadas em espaços digitais não lança mão dos recursos de hipermídia e convergência midiática disponíveis.

A opção por reproduzir convenções do impresso – ou das demais mídias analógicas – pode ir além de uma decisão criativa de seus autores, como pudemos explorar também. Diversas circunstâncias levam autores e artistas em geral a optar pelo meio digital por questões financeiras e de busca de visibilidade, o que também tem implicações de cunho financeiro, no fim das contas, uma vez que um artista conhecido é um artista com mais oportunidades de trabalhos remunerados. Assim, em uma lógica que muitas vezes exige que os artistas estejam presentes em redes sociais, obras mais simples e de mais fácil leitura e compartilhamento acabam prevalecendo diante daquelas de caráter mais experimental. De tal

forma, é possível argumentar que, desse modo, a lógica mercadológica de obras mais comerciais se replica no espaço virtual, porém através da escolha de formatos de mais fácil viralização. Assim, podemos enxergar dois caminhos distintos se formando para artistas que optam pelo suporte eletrônico: aqueles que buscarão ativamente explorar as possibilidades do hipertexto, mesmo que restritos a uma audiência de nicho, e aqueles que optam por linguagens mais tradicionais, explorando o potencial de viralização tão caro em uma era de redes sociais digitais. De uma forma ou de outra, é perceptível que as obras eletrônicas são uma realidade consolidada.

Referências

ALMEIDA, Maiara Alvim de. *Webcomics* como crônicas da vida cotidiana: algumas considerações sobre as produções das quadrinistas Hannah Hillam, Sarah Andersen e Helô D'Ângelo. In: SILVA, C. A. B.; FORTUNA, D. B. S.; ALVES, N. C. F.; ALVIM DE ALMEIDA, M. (Orgs.). *Mulheres e Arte Sequencial: elas pesquisam, elas produzem*. Goiânia: Cegraf UFG, 2022.

AARSETH, Espen J. *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. [S.l.]: JHU Press, 1997.

BOLTER, Jay David. *Writing space – the computer, hypertext and the history of writing*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1991.

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

FRANCO, Edgar Silveira. Histórias em Quadrinhos e hipermídia: As HQtrônicas chegam à sua terceira geração. In: LUIZ, Lúcio (org.). *Os Quadrinhos na era digital*. Nova Iguaçu: Marsupial, 2013.

GROENSTEEN, Thiery. *O sistema dos quadrinhos*. Tradução Érico Assis. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

HILLAM, Hannah. *Hannah Hillam Illustration*. Disponível em <<https://hannahhillam.com/>>. Acesso em 29 set. 2023.

HUSSIE, Andrew. *Homestuck*. Disponível em <<https://www.homestuck.com/>>. Acesso em: 01 out. 2023.

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

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

KNODE, Mordicai. *I say: Homestuck is the first great work of internet fiction*. [S.l.: s.n.], 2012. Disponível em <<http://www.tor.com/2012/09/18/homestuck-is-the-firstgreat-work-of-internet-fiction/>>. Acesso em: 01 out. 2023.

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

MARTINO, Luís Mauro Sá. *Teoria das Mídias Digitais – Linguagens, Ambientes e Redes*. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

MURRAY, Janet. *Hamlet no holodeck*. Tradução de Elissa K. Danzi e Marcelo F. Cozziel. São Paulo: Unesp, 2003.

POSTEMA, Barbara. *A estrutura narrativa nos quadrinhos – construindo sentido a partir de fragmentos*. Tradução Gisele Rosa. São Paulo: Peirópolis, 2018.

SILVA, Cátia Ana Baldoino da. *Entre Erros E Acertos Nos Quadrinhos Infinitos: O Processo De criação E Produção Da Hqtrônica O Diário De Virgínia*. 2014. Disponível em: <<http://www.odiariodevirginia.com/pdf/Artigo2.pdf>>. Acesso em: 01 out. 2023.

XAVIER, Glayci Kelli Reis da Silva. Histórias em quadrinhos: panorama histórico, características e verbo-visualidade. *Darandina Revisteletrônica*, Juiz de Fora, v. 10, n. 2, p. 1-20, 2018. Disponível em: <https://www.ufjf.br/darandina/files/2018/01/Artigo-Glayci-Xavier.pdf>. Acesso em: 01 out. 2023.

Data de submissão: 03/10/2023

Data de aceite: 28/12/2023