

TRIADES

Transversalidades | Design | Linguagens

FRAMED: a narrativa das histórias em quadrinhos em ambiente hipermediático

Alexandra Teixeira de Rosso Presser¹, Berenice Santos Gonçalves²



RESUMO

As histórias em quadrinhos apresentam uma natureza multimidiática, onde a junção de imagens e textos são as ferramentas utilizadas para desenvolver as narrativas. Em 2014, a empresa Loveshack lançou o app Framed, que se utiliza das características multimidiáticas dos quadrinhos como base para um ambiente hipermediático de jogo, onde o jogador deve mudar a ordem dos quadros em busca de uma narrativa com desfecho de sucesso. Assim, este estudo adota os referenciais desenvolvidos por Paul (2007) e Murray (2003), com o objetivo de identificar especificidades dos ambientes digitais presentes no jogo, bem como compreender sua estrutura de narrativa hipermediática com o uso da arte sequencial das histórias em quadrinhos. O estudo identificou um ambiente digital interativo e imersivo, conforme quase todos os elementos apontados pelas autoras: procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos; e mídia, ação, relacionamento e contexto.

Palavras-chave:

Histórias em Quadrinhos, Ambientes Hipermediáticos, Narrativa.

Framed: the comics' storytelling in hipermediatic environment

ABSTRACT

Comic strips have a multimediatic nature, where the junction of images and texts are the tools used to storytelling development. In 2014, Loveshack Inc. launched the app Framed, which uses comics' interdisciplinarity as a basis for a hypermedia environment game, where the player must change the order of frames in order to achieve a success story closure. Therefore, this study adopts the benchmarks developed by Paul (2007) and Murray (2003), in order to identify specific characteristics of digital environments present in the game and understand its hypermedia storytelling structure with the use of comics' sequential art. The study identified an interactive and immersive digital environment, as pointed by almost all the elements described by those two authors: procedural, participatory, spatial and encyclopedic; and media, action, relationship and context.

Keywords:

Comics, Hipermediatic Environments, Storytelling.

¹ Mestranda em Design (UFSC), alepresser@gmail.com

² Doutora em Engenharia de produção (UFSC), berenice@cce.ufsc.br

Introdução

As histórias em quadrinhos vem sendo objeto de estudos na academia de forma crescente. Sua essência multimidiática, que mistura imagens e textos, ainda que de forma analógica, oferece grandes possibilidades no que diz respeito a forma de contar histórias, ou seja, às narrativas. Segundo Eisner, “a história em quadrinhos pode ser chamada de ‘leitura’ num sentido muito mais amplo do que comumente aplicado ao termo” (EISNER, 2010, p. 7). A leitura ao qual o autor se refere abrange todo um novo aprendizado que não se limita ao alfabeto e à gramática. “Ler quadrinhos é ler sua linguagem, tanto em seu aspecto verbal quanto visual (ou não verbal)” (RAMOS, 2012, p. 14).

Desta forma, pode-se enfatizar que a dinâmica da sequência de imagens justapostas aliadas aos textos nas histórias em quadrinhos tem um design diferenciado que conduz o leitor em diferentes direções na página, ao criar uma experiência singular de leitura. “Nas histórias em quadrinhos, o texto é lido como imagem e as imagens são comunicadores que, em situações, falam mais que os próprios textos” (EISNER, 2010, p. 10).

No entanto, com as possibilidades oferecidas pelos ambientes hipermidiáticos, esta forma de expressão cultural ganha uma nova perspectiva. Podendo-se valer de movimento, sons e interação, as histórias em quadrinhos produzidas para os ambientes digitais ainda estão em plena fase de amadurecimento.

Em 2014, a empresa Loveschack, australiana, lançou um jogo para dispositivos com iOS (iPhones e iPads) chamado Framed. Nele, o leitor/jogador se depara com uma história em quadrinhos Noir, repleta de animações, trilha sonora e efeitos visuais, na qual ele pode interagir modificando a ordem dos quadros, a fim de ajudar o protagonista da história em sua fuga. O jogo é vencedor de diversos prêmios e um sucesso de vendas na AppStore (loja online de aplicativos da Apple Inc.).

Por meio de um estudo de caso de natureza exploratória, que tem como caráter principal investigar os elementos presentes em Framed, este artigo busca identificar especificidades dos ambientes digitais presentes no jogo, bem como, compreender sua estrutura de narrativa hipermidiática com o uso da arte sequencial das histórias em quadrinhos.

Portanto, a fim de uma compreensão mais ampla a respeito dos ambientes hipermidiáticos, este estudo se volta para os conceitos abordados por duas autoras selecionadas por suas publicações voltadas a este intuito. A primeira delas é Janet Murray (2003), que estudou na prestigiada Universidade de Harvard, tem uma longa história com o MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) e leciona atualmente na *Georgia Institute of Technology, School of Literature, Media em Communication*. Seu livro “Hamlet no Holodec: O futuro das narrativas no cyberspaço” apresenta uma perspectiva sobre a utilização dos ambientes hipermidiáticos em narrativas com conceitos e exemplificações. A segunda é Nora Paul (2007), que estudou na *Texas Women’s University* e é atualmente pesquisadora da *University of Minnesota*, do departamento de Jornalismo e comunicação em massa. Em seu extenso currículo, Paul tem diversos livros publicados a respeito de comunicação, tecnologia na internet e interatividade.

Por fim, um levantamento a respeito da narrativa das histórias em quadrinhos foi realizado, para compreender melhor sua utilização no jogo. Em seguida, os conceitos dos ambientes hipermidiáticos são abordados, identificando as propriedades dos ambientes digitais segundo Murray (2003) e a taxonomia proposta por Paul (2007). Uma apresentação do Jogo Framed foi, então, desenvolvida, para, logo em seguida, realizar sua análise a partir das autoras supracitadas.

Narrativa e Histórias em Quadrinhos

Narrativas são histórias contadas a partir de uma sequência de fatos estruturados, de forma a serem transmitidos de um narrador para um ouvinte/espectador/leitor de maneira a ser compreendida. Uma narrativa pode contemplar algo tão simples quanto contar um fato corriqueiro ou como uma longa saga fictícia medieval em vários livros de literatura fantástica. Segundo Aumont (2012):

A narrativa é definida muito estritamente pela narratologia recente como conjunto organizado de significantes, cujos significados constituem uma história. Além disso, esse conjunto de significantes - que veicula um conteúdo, a história, que deve se desenrolar no tempo - tem, pelo menos na concepção tradicional, duração própria, uma vez que a narrativa também se desenrola no tempo (AUMONT, 2012, p. 244).

Almeida Junior (2005) diz a narrativa pode ser considerada como um discurso temporal que visa relatar transformações, e no qual o receptor espera por um desfecho. Já Eisner (2013, p. 11), aponta que “o ato de contar histórias está enraizado no comportamento social dos grupos humanos – antigos e modernos”. Este autor afirma que é com o ato de contar histórias que a cultura é transmitida e discutida desde o início da comunicação. Diferentemente do passado, quando as histórias eram contadas em grupos e registradas em paredes no que conhecemos hoje como pinturas rupestres, atualmente nossas histórias podem ser registradas e contadas a partir de diversos tipos de mídias e hipermídias.

Nas histórias em quadrinhos, a narrativa é configurada por meio de imagens justapostas em sequência, acompanhadas ou não de textos, balões e efeitos visuais. A ideia principal deste tipo de narrativa é que o leitor visualiza momentos de uma determinada história e preenche as ações intermediárias a estes momentos baseados em sua carga cultural pessoal (EISNER, 2008; MCCLOUD, 2006).

McCloud (2008) afirma que a narrativa de uma história em quadrinhos pode ser contada por seu narrador a partir de cinco tipos básicos de escolhas: a escolha do momento, do enquadramento, das imagens, das palavras e do fluxo. Ele afirma que estas escolhas são as responsáveis por “determinar a diferença entre uma narrativa clara e convincente e uma bagunça” (McCLOUD, 2008, p. 10).

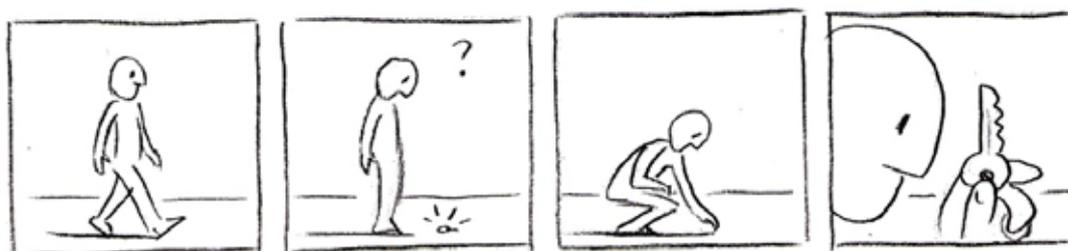


Figura 1: Exemplo de momento 1. Fonte: McCloud, 2008, p. 12.



Figura 2: Exemplo de momento 2. Fonte: McCloud, 2008, p. 13.

Nos exemplos das figuras 1 e 2, pode-se perceber a relevância da correta escolha do momento a ser retratado nos quadrinhos, a fim de se narrar uma história. Neste caso, a simples ausência de uma das cenas desta curta sequência de quatro quadrinhos implica em uma mudança substancial de narrativa. Na primeira sequência (figura 1), observa-se um personagem caminhando. Ele se depara com um objeto desconhecido no chão e o recolhe, identificando ser uma chave. Já na segunda sequência (figura 2), o personagem apenas recolhe a chave do chão. Conforme McCloud, “cada quadrinho leva o enredo adiante. (...) Remova um deles e o sentido será alterado. Uma chave encontrada se torna uma chave recuperada” (McCLOUD, 2008, p. 13).

McCloud ainda afirma que “quando clareza é o seu único propósito, os momentos de sua história devem ser como os sucessivos pontos de um quebra-cabeça. Remova um dos pontos e você mudará a forma da história” (MC-CLOUD, 2008, p. 14). A importância da ordem correta dos acontecimentos para se obter uma sequência compreensível de fatos para as histórias em quadrinhos é imprescindível para o sucesso de sua narrativa. O narrador se vale de confiança na interpretação do seu leitor, o que lhe permite escolher o que esconder e o que contar do mistério. Conforme Eisner (2013), existe um *contrato* feito entre quem conta a história (o narrador) e quem recebe a história (nesse caso, o leitor). “O narrador espera que o público vá compreender, enquanto o público espera que o narrador vá transmitir algo que seja compreensível” (EISNER, 2013, p. 11).

Ambientes Hipermidiáticos

Da mesma forma que se pensava que os livros viriam a ser esquecidos com a criação do cinema, ou que o rádio se tornaria obsoleto com a popularização da televisão, os computadores e seus ambientes hipermidiáticos, com possibilidades de multimídia e interação, parecem ter vindo para se tornar a maneira ideal de se contar uma história. Porém, é perceptível que todas essas mídias permanecem presentes em nossas vidas, cada uma com suas características. “Toda mídia nova passa por uma fase de transição. O cinema em seus primórdios era simplesmente uma câmera registrando a encenação de uma peça” (PAUL, 2007, p. 121).

As possibilidades que os ambientes digitais podem oferecer para uma narrativa são, ainda, motivos de diversos estudos, dada a sua grande quantidade de opções. “O computador parece cada dia mais com a câmera de cinema da década de 1890: uma invenção verdadeiramente revolucionária que a humanidade está prestes a colocar em uso como um fascinante contador de histórias” (MUR-

RAY, 2003, p. 17).

No entanto, diferentemente do cinema, que comporta todo um vocabulário próprio para definir suas especificidades – tais como o *zoom*, o *travelling*, o *corte de cena*, etc. –, Paul (2007) afirma que os ambientes digitais ainda contam com uma taxonomia antiquada, adaptada de outras mídias. “Para novas práticas e técnicas tornou-se necessário um novo vocabulário” (PAUL, 2007, p. 121).

Neste sentido, Murray (2003) propõe que os ambientes digitais contam com quatro propriedades essenciais, as quais, separada e coletivamente, tornam os computadores poderosos veículos para criação literária. Conforme a autora afirma:

*Ambientes digitais são **procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos**. As duas primeiras propriedades correspondem, em grande parte, ao que queremos dizer com o uso vago da palavra interativo; as duas propriedades restantes ajudam a fazer as criações digitais parecerem tão exploráveis e extensas quanto o mundo real, correspondendo, em muito, ao que temos em mente quando dizemos que o ciberespaço é imersivo (MURRAY, 2003, p. 78, grifo nosso).*

Ambientes digitais são **procedimentais**, segundo a autora, pois necessitam de ações do usuário para oferecer novas opções de ação. Ou seja, quando uma ação é tomada, uma reação deve conseqüentemente acontecer. Também são **participativos** quando oferecem um roteiro de narrativa que possa ser assimilado pelo usuário, de forma a gerar um envolvimento baseado em compreensão. Isso significa que o usuário precisa se identificar com a narrativa de alguma forma, para que se sinta atraído em participar dela. São **espaciais** quando oferecem um espaço onde o usuário percebe que a narrativa acontece. E, finalmente, ambientes digitais são **enciclopédicos** devido à grande quantidade de informação e possibilidades oferecidas para interação.

No entanto, Paul (2007) afirma que a interatividade,

tão essencial para os ambientes digitais, é um conceito ainda sem uma definição precisa. “Para tratar da questão da falta de especificidade e superar a imprecisão do termo ‘interatividade’, nós desenvolvemos uma taxonomia para as narrativas digitais” (PAUL, 2007, p. 122). Nesta taxonomia, Paul divide os atributos das narrativas digitais em cinco elementos: mídia, ação, relacionamento, contexto e comunicação.

O elemento **mídia** na taxonomia de Paul diz respeito ao “tipo de expressão usada na criação do roteiro e suportes da narrativa” (PAUL, 2007, p. 123). Neste elemento, 4 aspectos são destacados: a *configuração* – mídia individual, mídia múltipla ou multimídia –, o *tipo* – se texto, gráfico, animação, etc. –, o *ritmo* (ou fluxo) – se o conteúdo é assíncrono ou síncrono – e a *edição* – se é em tempo real ou se é editado.

Já o elemento ação “refere-se a dois aspectos distintos do desenho da narrativa digital: o movimento do próprio conteúdo e a ação requerida pelo usuário para acessar o conteúdo” (PAUL, 2007, p. 124). Este elemento refere-se ao ambiente digital como sendo *dinâmico* ou *estático* – no que diz respeito a sua movimentação –, e *ativo* ou *passivo* – sobre a necessidade de o usuário participar para que o conteúdo se mova.

No que diz respeito ao **relacionamento**, este é um aspecto definido por sua versatilidade. “São aqueles que são conscientemente designados na produção da história pela pessoa que desenvolveu o conteúdo para dar ao usuário um certo tipo de experiência com o conteúdo” (PAUL, 2007, p. 125). Manifesta-se numa combinação de cinco tipos: *linear* ou *não-linear*, *customizável* ou *padrão*, *calculável* ou *não-calculável*, *manipulável* ou *fixo*, e *expansível* ou *limitado*.

No elemento contexto, Paul refere-se ao quanto o conteúdo da narrativa pode ser mais do que o oferecido em seu espaço, como links ou conteúdos externos que dizem respeito a narrativa oferecida. No caso da presença destes

links, o contexto é considerado *hipermidiático*, contando com links *embutidos* ou *paralelos*, *internos* ou *externos*, *suplementares* ou *duplicativos*, *contextuais* ou *relacionados*. Porém, se o ambiente não oferece este tipo de links externos, pode ser considerado *auto-explicativo*.

Finalmente, o elemento comunicação “diz respeito à habilidade de se conectar com os outros por meio da mídia digital” (PAUL, 2007, p. 126). Neste elemento, a *configuração* pode ser de um-a-um, um-para-vários, vários-para-um ou muitos-para-muitos, de acordo com a quantidade de agentes envolvidos. Quanto ao *tipo*, refere-se a maneira como ela acontece, se por chat, por e-mail, por vídeo, por áudio ou etc. Já o *direcionamento* diz respeito à comunicação ser gravada, como mensagens de fóruns ou e-mails, ou ao vivo, como mensagens instantâneas ou teleconferência. A *moderação* é sobre a supervisão dos produtores do ambiente a respeito da divulgação ou não do conteúdo da comunicação. E o *objetivo* pode ser para troca de informações, para registro ou comércio.

O presente artigo busca, nos próximos itens, identificar especificidades dos ambientes digitais de Murray (2003) e complementarmente de Paul (2007) supracitados presentes no jogo *Framed*, a fim de compreender sua estrutura de narrativa hipermidiática com o uso da arte sequencial das histórias em quadrinhos.

O Jogo Framed

As narrativas de jogos em ambientes hipermidiáticos são, diversas vezes, baseados em acompanhar um personagem, fazendo escolhas por ele para se prosseguir em um caminho pré-determinado. Em 2014, os desenvolvedores da empresa *Loveshack Entertainment*, da Austrália, conceberam um jogo onde o jogador participa da narrativa não acompanhando a história, mas sim, modificando-a (FRAMED, 2015).

ar de urgência na interação.

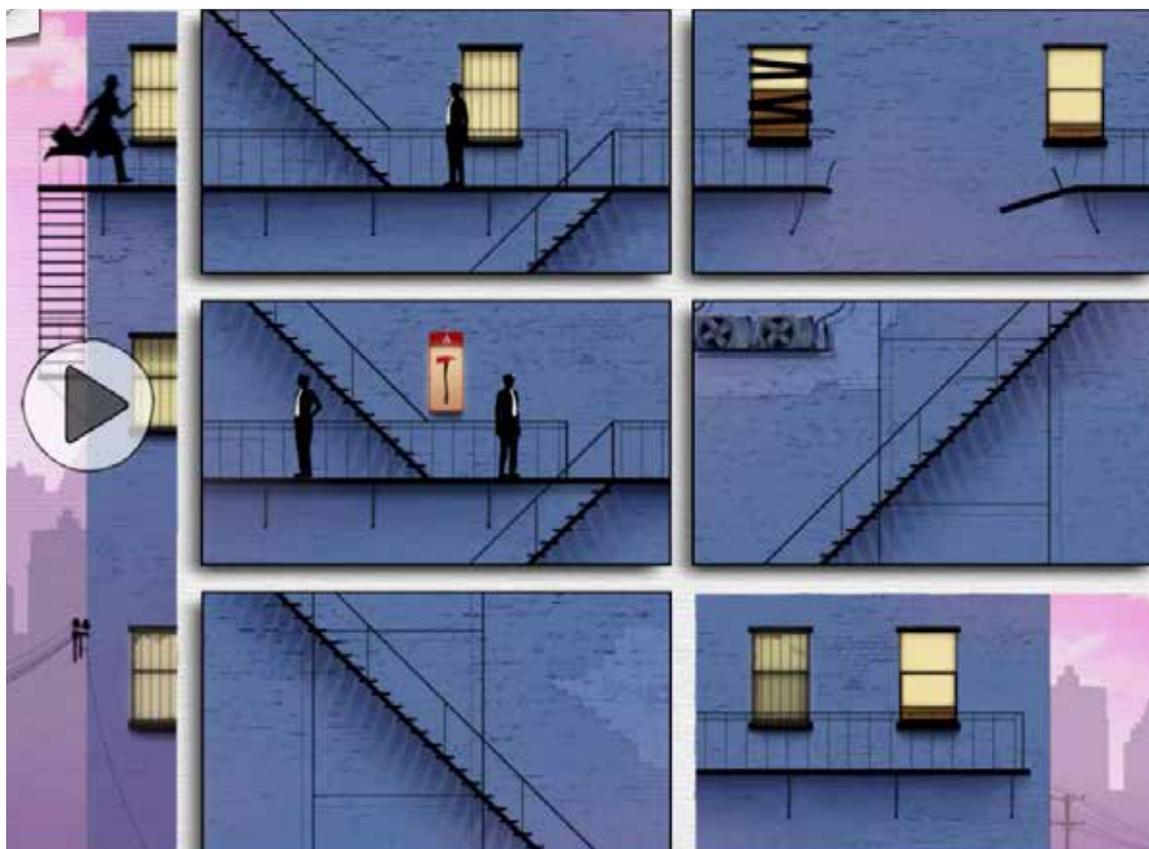


Figura 4: A sequência precisa ser arranjada de forma que o espião escape, como em um quebra-cabeças.

Fonte: Tela do jogo Framed (2014).

O jogo é vencedor de mais de 25 prêmios de design espalhados pelo mundo, e está disponível até o momento apenas para plataforma *iOS* (presentes nos dispositivos da *Apple Inc.*, tais como *iPhones* e *iPads*), à venda por U\$3,99.

Análise das propriedades essenciais de Murray

Conforme revisto anteriormente, Murray (2003) afirma que os ambientes digitais são caracterizados por quatro propriedades essenciais: procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos, conforme a figura 5.

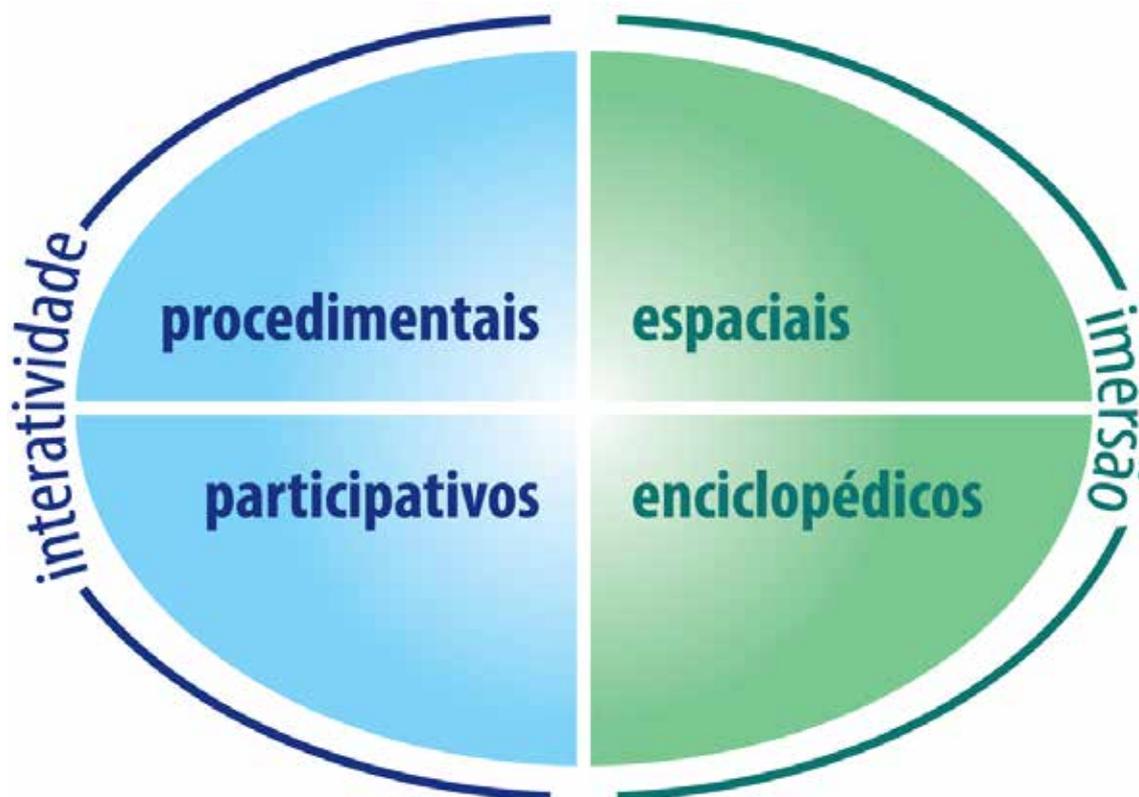


Figura 5: Propriedades essenciais dos ambientes digitais adaptados a partir de Murray, tendo em vista a análise do jogo *Framed*.

Fonte: Das autoras.

Sobre o elemento **procedimental**, o jogo *Framed* oferece a possibilidade ao jogador de modificar a ordem dos quadinhos da narrativa a fim de permitir a fuga do personagem protagonista, pois sem esta, ele é capturado pelos policiais. Portanto, este elemento essencial de ambientes digitais está em sua própria essência enquanto jogo.

Quanto ao elemento **participativo**, o jogador, a cada nova “página” de história em quadrinho oferecida, vai compreendendo qual a melhor maneira de escapar dos policiais, seja por pegá-los de surpresa, seja por discretamente evitar contato visual. O envolvimento participativo aqui está em uma empatia criada com o protagonista, que vem de uma cultura já pré-estabelecida a partir de filmes de espionagem e agentes secretos, muito populares no cinema desde o começo desta mídia.

Sobre o elemento **espacial**, o jogador em *Framed* compreende que o espião, para fugir, precisa ir de um ponto A para um ponto B, sem ser pego pelos policiais. Dentro desta limitação, há uma certa liberdade de escolhas, mas não se pode sair dela. Este espaço limitado, que no jogo é definido pela tela com seus quadrinhos intercambiáveis, oferece ao jogador um ambiente propício para a imersão.

Finalmente, a respeito da característica **enciclopédica** dos ambientes digitais, cada movimentação de quadrinhos no jogo leva a uma nova sequência, definida por sucesso – com a fuga do espião – ou por fracasso – com a sua captura. Em sequências mais complexas do jogo, as possibilidades de organização dos quadros são tantas que tornam o processo de descoberta um desafio.

A presença clara das quatro propriedades essenciais de Murray (2003) em *Framed* indicam que o jogo abrange uma plenitude no que diz respeito aos ambientes digitais na visão desta autora. No entanto, este estudo busca no próximo item uma segunda dimensão de compreensão neste quesito, utilizando-se da taxonomia de Paul (2007), que se oferece como uma conceituação mais recente e precisa sobre o assunto.

Análise a partir da taxonomia proposta por Paul

Como já apresentado anteriormente na fundamentação deste estudo, Paul (2007) afirma que a conceituação do termo “interatividade”, voltado para ambientes digitais, sofre de imprecisão e falta de especificidade. A partir de sua proposta de taxonomia, este estudo desenvolveu um gráfico (figura 6), indicando os elementos encontrados no jogo *Framed* em variações de azul, e não contemplados em variações de cinza.



Figura 6: Elementos das Narrativas Digitais adaptados a partir de Paul, tendo em vista a análise do jogo Framed.

Fonte: Das autoras.

Sobre o elemento **mídia**, a *configuração* do jogo é de narrativa em multimídia, com animações, áudio e imagens interligados em uma apresentação perfeitamente articulada. O *tipo*, que diz respeito à mídia específica em que ele é oferecido, pode ser identificado como o agrupamento de animações, histórias em quadrinhos e trilha sonora. O *fluxo* pode ser identificado como *assíncrono* (gravado). E, por fim, a *edição* é identificada neste objeto de estudo como previamente editado, pois o jogador pode apenas interagir com possibilidades já previstas.

Quanto à **ação**, o jogo *Framed* pode ser identificado como *dinâmico* – com movimentação visual – e *ativo* – pois a movimentação depende de ação do usuário para acontecer.

O **relacionamento** em *Framed* é *aberto* – pois permite o usuário interagir com o conteúdo –, por consequência, ele também é *não-linear* – pois apesar de existir uma sequência que leva o espião até sua fuga, várias sequências adjacentes acontecem na narrativa –, e contém parâmetros informativos *customizáveis*, de conteúdo *não-calculável*, *manipulável* e *limitado*.

Já o **contexto** do jogo apresenta uma grande semelhança à propriedade enciclopédica de Murray (2003), supracitada neste estudo. No caso do jogo *Framed*, ele pode ser considerado *auto-explicativo*, pois não oferece nenhum tipo de link externo para que haja maior compreensão de seu ambiente.

Contudo, no elemento **comunicação**, foi identificado que *Framed*, oferece apenas um ambiente fechado em sua própria narrativa, ou seja, não permite as formas de comunicação determinadas na taxonomia: de um-para-um, um-para-muitos ou muitos-para-muitos. Cabe ressaltar que o conceito de *comunicação* abordado por Paul (2007) diz respeito diretamente à comunicação entre agentes (jogadores, leitores etc), portanto tal abordagem, focada no processo de interação e interatividade, não abarca uma reflexão mais ampla e completa sobre o processo de comunicação.

Considerações Finais

O presente estudo fez uma breve revisão a respeito das histórias em quadrinhos enquanto mídia de narrativa, identificando especificidades tais como a importância das escolhas feitas pelo narrador ao contar suas histórias. Segundo Eisner (2013), existe um contrato feito entre o narrador e o leitor, em que o primeiro compromete-se em ser compreensível, e o segundo em utilizar-se de sua cultura própria para compreender.

No caso desta mídia, existe uma grande importância quanto a ordem das cenas a serem mostradas, a fim de

transmitir uma narrativa com sucesso. A ausência de um quadro pode, por exemplo, mudar todo o sentido de uma história. É baseada nesta premissa que o jogo *Framed* foi desenvolvido, onde o jogador precisa descobrir a ordem correta dos quadros da história em quadrinhos animada a fim de ajudar no protagonista com sua fuga.

No entanto, para analisar o jogo enquanto ambiente digital, este estudo buscou autores com experiência no assunto que pudessem fornecer referenciais adequados para esta nova mídia, e não apenas uma adaptação de vocabulários. Nesta busca, foram escolhidas Janet Murray (2003) e Nora Paul (2007), que vêm acompanhando o desenvolvimento dos ambientes digitais desde seu início nos anos 1980.

Foram identificados no jogo *Framed* quase todos os elementos propostos pelas autoras. Este estudo identificou que o jogo oferece um ambiente diversificado, que explora de maneira ampla as possibilidades dos ambientes digitais, utilizando-se das histórias em quadrinhos enquanto meio de expressão cultural de forma eficiente. Os elementos encontrados dizem respeito tanto a interatividade quanto a imersão dos usuários.

O único elemento não identificado na análise foi “comunicação”, proposto na taxonomia de Paul (2007), que é o elemento referente a habilidade dos agentes se conectarem entre eles em ambientes digitais. Porém, a própria autora afirma que existe a necessidade de estudos mais específicos sobre a presença ou não de seus elementos em ambientes digitais para que o engajamento do usuário com o ambiente obtenha o impacto buscado. *Framed* oferece uma interatividade baseada em um envolvimento muito direto da narrativa com a ação do usuário, onde cada decisão interfere direta e imediatamente na narrativa, gerando uma imersão eficiente, mesmo sem a presença de comunicação com os desenvolvedores ou outros jogadores prevista dentro do jogo. Faz-se a ressalva, no entanto, que existe a possibilidade

de uma comunicação entre jogadores fora do jogo, como com compartilhamento em redes sociais, por exemplo.

Percebe-se, contudo, que mais estudos a respeito da utilização das histórias em quadrinhos em ambientes hipermediáticos seriam de grande relevância para uma melhor compreensão desta mídia em ambientes digitais. Da mesma forma, este estudo limitou-se a duas visões distintas de duas autoras, o que abre espaço para estudos a partir de outros autores com este objeto, em busca de uma melhor compreensão.

Referências

ALMEIDA JUNIOR, Licinio Nascimento. Discursos da Sedução: publicidade, retórica e narrativa. [Trabalho final apresentado para a disciplina “Narrativa no Discurso Visual” (ART 2235), lecionada pelo Prof. Luiz Antonio Luiz Coelho, PhD]. Programa de Pós-graduação em Design do Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2005. Disponível em: < <https://www.yumpu.com/pt/document/view/12627167/discursos-da-seducao-publicidade-retorica-e-narrativa-puc-rio/23> >. Acesso em: 09 ago 2015.

AUMONT, Jacques. A imagem. 16ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

EISNER, Will. Quadrinhos e arte seqüencial: Princípios e Práticas do Lendário Cartonista. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010. Tradução de: Comics and sequential art.

_____. Narrativas gráficas: Princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. 3. ed. São Paulo: Devir Livraria, 2013. 154 p, il. Tradução de: Graphic Storytelling.

FRAMED. Disponível em: < <http://framed-game.com/presskit/sheet.php?p=framed>>. Acesso em: 20 jan. 2015.

MCCLLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro. São Paulo: M. Books, 2005. 217 p, il. Tradução de: Understanding Comics.

_____. Reinventando os quadrinhos: Como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo: M. Books, 2006. 241 p, il. Tradução de: Reinventing Comics.

_____. Desenhando Quadrinhos: Os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: M. Books, 2008. 264 p, il. Tradução de: Making Comics.

MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck – O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PAUL, Nora. Elementos das narrativas digitais. In: FERRARI, Pollyana (org), Hipertexto, hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital. São Paulo: Editora Contexto, 2007. p. 121-139.

RAMOS, P. A Leitura dos Quadrinhos. São Paulo: Contexto, 2012. 157 p.