



O USO DO ESPAÇO EM CIBER-NARRATIVAS: UMA ANÁLISE DA OBRA O DIÁRIO DE VIRGÍNIA[∨]

Rogério de Souza Sérgio FERREIRA¹
Maíara Alvim de ALMEIDA²

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo analisar o uso do espaço como meio de construção de significados na narrativa produzida e veiculada no ciberespaço. Para tanto, elegemos como recorte de nossa análise um capítulo da *webcomic* brasileira **O diário de Virgínia**. Entendemos que o advento das tecnologias digitais encerrou novas experiências de leitura, assim como novas possibilidades criativas para a produção e fruição de obras em meio digital. O resultado são obras com características híbridas, hipertextuais, experimentais, intermídia e interartes, as quais desafiam seus leitores a quebrar os padrões de leitura a que já estão habituados. Assim, apresentaremos uma proposta de leitura de um capítulo da supracitada obra com a finalidade de ilustrar como tais possibilidades se realizam. Como nosso embasamento teórico, utilizamos autores como Claus Clüver (2006), Edgar Franco (2013), Janet Murray (2003), George P. Landow (1997), Naomi S. Baron (2015), J. Yellowlee Douglas (2003), Maryanne Wolf (2007), Roger Chartier (1999), Vilém Flusser (2010) e Johanna Drucker (2014).

Palavras-chave: Quadrinhos digitais. Literatura eletrônica. Hipertexto.

1 INTRODUÇÃO

O meio eletrônico, dentre tantas mudanças que vem promovendo desde o advento das novas tecnologias digitais ao longo do século XX, tem ocasionado alterações interessantes no que diz respeito ao modo de se criar e publicar narrativas. As novas possibilidades desvelam-se tanto para a literatura quanto para

[∨] Artigo recebido em 29/03/2019 e aprovado em 12/05/2019.

¹ Doutorado em Letras (Ciência da Literatura) pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2004) e Pesquisa Pós-Doutoral na Universidade da Califórnia, em Santa Barbara (2014). Professor associado da Universidade Federal de Juiz de Fora. E-mail: rogeriossferreira@gmail.com.

² Doutora em Letras - Estudos Literários pela Universidade Federal de Juiz de Fora (2019). E-mail: maiara.almeida@ifrj.edu.br.

outras artes que se ocupam da velha tarefa de contar histórias, apresentando novidades tanto para leitores quanto para autores. O resultado, na prática, são obras híbridas – vale ressaltar que isso não quer dizer que a literatura não apresentasse publicações *mixed media* previamente – as quais desafiam convenções e limites entre gêneros narrativos, tão caros em um passado estruturalista não tão distante nos estudos de humanidades.

Essas obras situam-se confortavelmente nas fronteiras já fluidas entre artes e mídias, apropriando-se dos elementos oriundos de cada fonte que lhes sejam oportunos. Assim, apresentam características intermídia e interartes – pensando aqui os termos dentro do proposto por autores como Clüver (2006). O alemão ressalta que a intermedialidade diria respeito não só àquilo que se designa comumente como arte, mas também às mídias e seus textos. Ademais, Clüver (2006) também pondera que, sendo a recepção um ato de constituição textual, e que dois observadores não verão a mesma imagem, o mesmo texto nunca será produzido pelo mesmo leitor. Para ele, os estudos interartes tratariam das questões transmidiáticas dos objetos de pesquisa, enquanto os intermediáticos dariam conta das formas mistas, ao estudar formas de expressão e comunicação que se institucionalizaram isoladamente. Assim, essas obras apresentam forte caráter experimental, uma vez que, muitas vezes, buscam explorar todas as possibilidades que o meio dispõe, explorando, inclusive, o espaço como maneira de construir seu significado.

A incorporação de elementos como vídeos, imagens, sons e códigos de programação – os quais estão ali sempre presentes, como um subtexto abaixo do texto que compõe a obra, tal qual num palimpsesto – confere-lhes, também, características hipertextuais. Entendemos hipertexto nos termos de Murray (2003), quem o define como um conjunto de documentos de qualquer tipo interligados através de *links*. Assim, com tamanha capacidade de convergência midiática, as possibilidades para criação de obras no ciberespaço seriam, inicialmente, infinitas.

Obras experimentais, no entanto, não representam apenas um exercício de seu autor. Há, ainda, o papel do leitor na leitura e construção de significados a partir daquilo a que tem acesso. Uma vez que tais obras exploram alternativas nem sempre disponíveis no meio impresso, acabam por desafiar também as convenções de leitura previamente estabelecidas. Como ressalta Roger Chartier (1999), várias

rupturas dividem a história das maneiras de ler. Com o texto eletrônico, o leitor é convidado a navegar por páginas, *links* e diferentes blocos de texto, imagens e sons a fim de construir sua experiência de leitura.

Tendo em mente essas considerações, nos propomos a apresentar, no escopo deste artigo, uma proposta de leitura do capítulo 5 da obra **O diário de Virgínia** (2016). Concebida e executada pela autora brasileira Cátia Ana, a publicação, inicialmente uma história em quadrinhos, apresenta-se como uma interessante amostra de como o ciberespaço pode ser amplamente utilizado para a produção e publicação de obras, bem como as mesmas podem promover diálogos entre os quadrinhos, a literatura e outras artes. Apresentaremos nossa discussão em duas seções: uma primeira, na qual contextualizaremos essa produção, bem como discutiremos o diálogo que estabelece com a literatura; e uma segunda, na qual nos debruçaremos sobre o capítulo cinco, intitulado “Sabrina”. Nesta seção, apresentaremos uma proposta de leitura do capítulo, analisando o uso das ferramentas digitais e do espaço para a construção do sentido na obra, refletindo sobre como sua construção de fruição são potencializadas por ter sido o meio eletrônico o suporte de escolha.

2 UMA EXPERIMENTAÇÃO FABULOSA

O diário de Virgínia é uma história em quadrinhos eletrônica publicada entre os anos de 2010 e 2016. Sua autora é a artista brasileira Cátia Ana, que concebeu a narrativa motivada pelo anseio de produzir uma obra que explorasse as possibilidades criativas do meio digital. Assim como outras publicações eletrônicas, essa apresenta caráter bastante experimental. Como a própria autora refletiu em artigo no qual discorre sobre suas motivações e processo criativo:

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 a esses suportes (SILVA, 2014, p.3).

Assim, a autora reconhece uma característica já identificada por autores como George P. Landow (1997) a respeito de obras produzidas e lidas em meio digital: o fato de ser o ambiente virtual um terreno fértil para a experimentação. Na visão de Cátia Ana, esse detalhe tornaria as histórias mais atraentes para a audiência. De qualquer modo, a leitura em suporte digital, principalmente a de uma produção altamente experimental, exige novas posturas do leitor, como veremos mais adiante.

A escolha de Cátia Ana pelo suporte eletrônico, somado a suas possibilidades de convergência midiática, a levou a adotar, para sua obra, a denominação de “HQtrônica”. O termo foi cunhado pelo pesquisador brasileiro Edgar Franco (2013), que o utiliza para se referir a produções que possuam pelo menos uma característica dos quadrinhos tradicionais, como o uso de quadros como unidade mínima narrativa, ou de balões para a reprodução do discurso dos personagens, com elementos típicos do ciberespaço. Dentre as características desta nova forma de fazer quadrinhos, Franco destaca: a incorporação de imagens, sons e vídeos; o uso da tela infinita, explorando o espaço da tela em direções de leitura não heterodoxas; a diagramação dinâmica, a qual permitiria que os quadros dispostos em uma tela alterem sua ordem a cada leitura; o uso de tridimensionalidade, trilha sonora e efeitos sonoros; a narrativa multilinear, característica de obras hipertextuais, com diferentes possibilidades de caminhos narrativos a serem seguidos; e a interatividade, a qual pode ir desde o nível mais básico, ou passivo, passando pelo reativo, chegando à não trivial, aberta a contribuições diretas dos leitores nos rumos da trama.

A proposta de Franco (2013) aponta obras essencialmente hipertextuais. O uso de *links* e narrativas multimídia e multilineares não é novidade, porém. Embora, conforme afirma Franco, só tenham surgido nos quadrinhos a partir dos anos 1980, é possível catalogar obras literárias com tais características também nesta mesma época. Além disso, há a possibilidade de se entender obras impressas como hipertextos não eletrônicos, como ressalta Landow (1997). Pela proposta do pesquisador, as obras impressas constroem ligações entre si, tal qual os *links* encontrados em narrativas eletrônicas, ao aludirem a outros textos em sua teia de referências hipertextuais.

Aspecto formal à parte, a obra de Cátia Ana apresenta um curioso diálogo com certas tradições literárias. Com vinte e oito capítulos – incluindo seu prólogo – a

narrativa de Cátia Ana apresenta características semi-autobiográficas. Ao longo da trama, o leitor é apresentado a Virgínia, uma jovem adulta que apresenta uma série de questões e inseguranças em relação ao mundo que a cerca. Sua maneira de encarar a realidade combina realidade e fantasia, atribuindo à narrativa um caráter fantástico, o qual se denuncia em seu subtítulo: “uma HQtrônica fabulosa”. Fábulas são tradicionalmente narrativas fantásticas que envolvem situações e personagens arquetípicos, geralmente animais falantes e pensantes que representam algum aspecto da psique humana. Ao final da fábula, pode-se encontrar uma lição de moral.

De fato, Virgínia, que pode ser vista como um alter ego da autora, está em constante contato com personagens fantásticos que personificam aspectos de sua personalidade. Um dos personagens mais importantes da trama, Mike, é uma criatura com formas vagamente humanas que representa o medo da protagonista. Sua representação visual conta com olhos fundos e tristes, e uma expressão constante de hesitação. Seu tamanho, entretanto, varia: nos momentos em que Virgínia mostra-se mais receosa, Mike aparece gigante, como no exemplo que podemos ver na imagem 1, retirada do primeiro capítulo da obra, quando Virgínia finalmente confronta o personagem.

Imagem 1 – Mike e Virgínia



Fonte: <http://www.odariodevirginia.com/port/cap1.html>. Acesso em 29 de março de 2019.

Conforme a narrativa evolui e sua protagonista ganha mais confiança em si, Mike diminuiu progressivamente. Outro personagem interessante é Sabrina, que se apresenta como a alegria de Virgínia. Após um tempo sumida, o que pode representar um período mais depressivo e inseguro da protagonista, volta quando redescobre sua felicidade de viver.

Há, ainda, diálogos construídos em diversos trechos da trama com contos de fada. Tendo em mente que se trata da história de uma moça bastante imaginativa e insegura, com dificuldades em entender, ajustar-se e enfrentar a realidade, a alusão aos contos de fada ganha um significado a mais neste contexto. Ao apresentar o mundo interior da protagonista como um lugar fantasioso, povoado por príncipes e princesas, constrói-se uma personagem ingênua e com tendências escapistas. Um exemplo interessante aparece no capítulo 18, que trata da primeira experiência sexual de Virgínia. Ao longo da leitura, não se visualiza o ato em si, no plano real; somente o vemos sendo consumado nos sonhos da protagonista, sempre numa perspectiva que a coloca como uma princesa e seu interesse romântico como um príncipe, em situações maravilhosas e cenários irrealistas. Entretanto, os sonhos nunca terminam bem, transformando-se rapidamente em pesadelos com fins trágicos – o que é compreensível, tendo-se em vista tanto a personalidade introvertida da personagem quanto as projeções e idealizações socialmente construídas e impostas às mulheres acerca de relacionamentos em si. Cada leitura do capítulo revela um novo enredo para o sonho, graças ao recurso da diagramação dinâmica e de um código de programação que permite que a página apresente sempre imagens novas a cada vez.

O capítulo em questão não é o único que lança mão de recursos do meio digital para a construção de uma narrativa dinâmica, multilinear e plural. De fato, a exploração do espaço e das possibilidades do *browser* para acesso à internet, suporte escolhido para a realização da narrativa, contribuem para a construção dos significados ao longo de toda obra, desvelando-se em intrincadas metáforas visuais. Os altos e baixos da vida aparecem como uma montanha-russa de palavras; o caminho a ser percorrido pela personagem é levado ao longo de toda extensão da página, o que leva o leitor a ter que fazer uso do cursor do *mouse* ou das teclas de direção de seu teclado para mover a tela para cima, para baixo e para os lados, a fim de acompanhar a protagonista. Uma ciranda com diferentes aspectos da

personalidade de Virgínia é apresentada, e deve-se fazê-la girar utilizando cliques do cursor na tela.

Ao final da trama, após um processo gradual de amadurecimento, a protagonista se despede de seus colegas fabulosos, afirmando não mais precisar deles para lidar com a realidade. Junto a esses, encontra-se a jovem Virgínia, vestida com roupas ainda adolescentes e com seu ar ingênuo. Quem a encara, entretanto, é a Virgínia adulta, com olhar e expressão confiantes e firmes, e até mesmo uma vestimenta considerada mais madura. Essa versão da protagonista, após despedir-se daquilo que a prendia ao passado, caminha para fora dos quadros – num movimento que convida o leitor a acompanhá-la com o movimentar de seu *mouse* – em ato que pode ser lido como a superação final de Virgínia de seus receios. Uma vez que aprendeu a enfrentar o mundo que antes a assustava, ela não mais precisa se apoiar em seus amigos fantásticos, a seu mundo de contos de fada ou, ainda, à narrativa em quadros que lhe servia de refúgio. Ela sai dos quadros para a vida real, pronta a encará-la com a aprendizagem do processo.

Apesar de promover uma justaposição de texto e imagem para a criação de significados – muitas vezes sendo o texto a imagem, em um exercício que em muito lembra as obras de e.e. cummings ou dos concretistas brasileiros – devemos ressaltar que literatura e quadrinhos constituem formas de arte distintas. As mesmas estabelecem diálogos em seus temas, lançam mão de recursos semelhantes na construção de obras, e até mesmo compartilham suportes (desde o livro à tela de dispositivos eletrônicos). Entretanto, constituem-se separadamente. Não é raro encontrar estudos que busquem uma equiparação das duas através de uma “elevação” dos quadrinhos ao *status* de literatura, partindo do pressuposto que esta, enquanto campo do conhecimento há mais tempo estabelecido e com suposto reconhecimento, serviria como ferramenta de legitimação para aqueles. No entanto, tal tentativa peca em diversos pontos, tais como o preconceito contra obras oriundas da cultura de massa como um todo, ou, ainda, a concepção de que seria a literatura um campo fechado e com convenções postas em pedra. Não nos aprofundaremos nesta questão, pois foge da proposta de nosso artigo, mas julgamos ser necessário pontuá-la, principalmente para evitar falsas concepções diante de uma obra que apresenta características plurais, convergências entre diferentes mídias e tradições

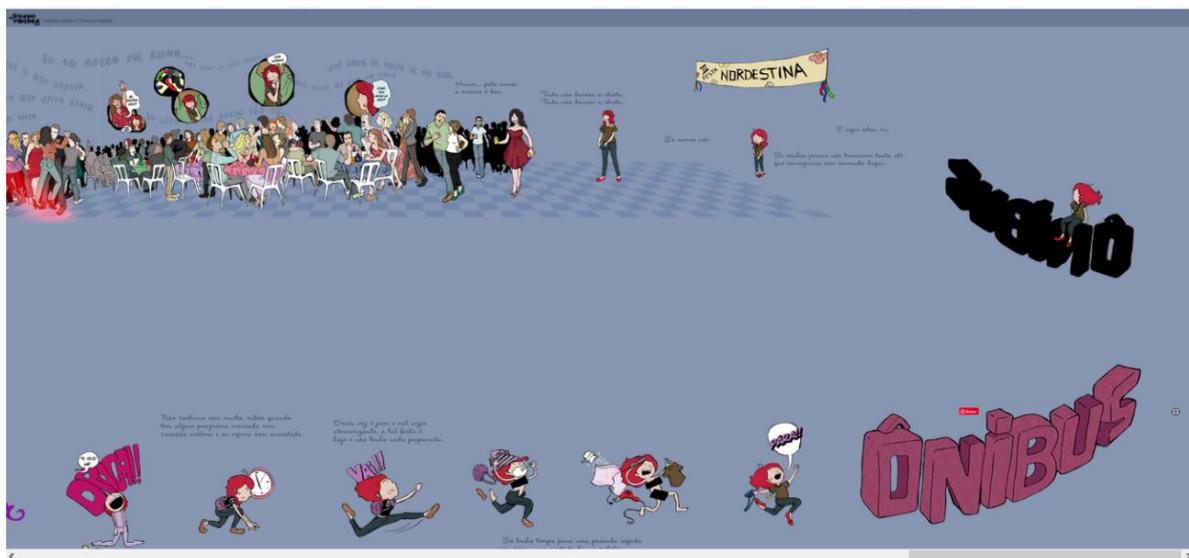
artísticas e narrativas, e diálogos profícuos entre duas artes tão semelhantes quando o é **O diário de Virgínia**.

Então, afinal, como que o uso de tais ferramentas do ciberespaço contribui para a construção do significado na obra de Cátia Ana? Partamos, então, para a próxima sessão, na qual discutiremos sobre esta questão ao efetuar uma proposta de leitura do capítulo cinco, “Sabrina”.

3 CONVERGINDO MÍDIAS E EXPLORANDO ESPAÇOS: “SABRINA”

Assim, a fim de explorar como pode ser feita a integração dos recursos do meio digital a uma narrativa, nos debruçaremos no capítulo quinto de **O diário de Virgínia**. Intitulado “Sabrina”, tal qual grande parte a obra, é composto por apenas uma página, possuindo *links* apenas para ligá-lo ao capítulo anterior, ao posterior e à página principal do *site*. As imagens que o compõem encontram-se distribuídas ao longo da tela, e é necessário que o leitor acompanhe o caminho trilhado pela personagem Virgínia a fim de acompanhar os rumos da história. Um trecho do capítulo, em visão macro, pode ser vislumbrado na imagem 2, abaixo.

Imagem 2 – Trecho do capítulo 5 de **O Diário de Virgínia**



Fonte: <http://www.odiariodevirginia.com/port/cap5.html#inicio>. Acesso em 22 de março de 2019.

A movimentação ao longo da tela é feita através de cliques seguidos de movimentos de segurar e arrastar na direção desejada. A possibilidade de que leitor se oriente em diversos sentidos distintos é obtida graças a um código especial usado por Cátia Ana na estrutura da página. Não devemos nunca nos esquecer de que obras digitais apresentam, pelo menos, dois textos sobrepostos. Como lembra a estudiosa J. Yellowlees Douglas (2003), lidamos com dois níveis de texto: um superficial, com o texto a que temos acesso; e outro, por baixo, que compreende o código que permite que o texto seja executado. Assim, através do uso de uma linguagem de programação específica, possibilita-se a convergência midiática e a incorporação das diversas ferramentas disponíveis no meio.

No que diz respeito ao formato em que obras em ambiente digital são publicadas, bem como quanto ao uso dos recursos do meio para sua construção, Johanna Drucker, em **Graphesis** (2014), tece considerações relevantes. A pesquisadora ressalta que a estabilidade do formato livro é uma ilusão, e que as propriedades dinâmicas normalmente atribuídas às novas mídias já eram encontradas nos formatos anteriores. Segundo a autora, uma vez que se compreenda que as características convencionais de uma página são elementos criados para desempenharem funções, seu *design* pode ir além de *layouts* harmoniosos e proporções agradáveis. A autora aponta, também, que ao se passar do impresso para o *layout* digital, reforçou-se tendências pela predileção por um formato retangular e por tipos e estilos invariáveis. A opção pela manutenção das convenções do códice deve-se por esse suporte ser consolidado. Drucker entende, por fim, que o que chama de “livro do futuro” não se limitaria a imitar as convenções do códice; para ela, ele surgiria da análise das funções de cada elemento do *design* com propósitos de navegação, orientação, representação, referência e comentários, e repensaria a maneira como as capacidades de ambientes eletrônicos em rede podem estender suas funcionalidades e codificá-las em uma abordagem inovadora.

As considerações de Drucker são complementadas pelas de Vilém Flusser (2010). O filósofo afirma que:

O novo poeta, munido de aparelhos alimentados digitalmente, não pode ser tão ingênuo. Ele sabe que tem de calcular sua experiência, para poder calcular digitalmente. E, nesse cálculo, ele deve averiguar o quanto sua experiência já seria pré-modelada por outras. Ele não se reconhece mais como “autor”, mas como permutador. (FLUSSER, 2010, p. 120)

Roger Chartier (1999) também faz apontamentos que reforçam essa visão, afirmando que “é a concepção do texto que vai ser modificada e que carregará, desde o momento do processo de criação, os vestígios dos usos e interpretações permitidos pelas suas diferentes formas” (CHARTIER, 1999, p. 72). Para Chartier, o autor na era multimídia talvez não mais se deixe governar pelo que chama de “a tirania das formas do objeto-livro tradicional” (CHARTIER, 1999, p. 72), mas pela pluralidade de formas de apresentação textual permitidas pelo suporte eletrônico.

Assim, ao propor o uso de um código que permite a livre navegação do leitor ao longo da história, Cátia Ana vai ao encontro das propostas dos estudiosos citados. Ao carregar a página que contém o capítulo, o leitor é convidado a iniciar sua leitura no canto inferior esquerdo da página. Nele, nos deparamos com a protagonista trajando uma armadura. Além da referência a um aspecto de histórias fabulosas, o qual remete a vestimentas de guerreiros medievais, a armadura possui uma simbologia forte na trama: ela pode ser vista como uma representação das ressalvas e mecanismos de proteção que a personagem criou contra o mundo exterior, o qual nem sempre entende ou a acolhe. Assim, refugiando-se em seu mundo de fantasias interior (para dentro da armadura), Virgínia se mantém a salvo daquilo que tanto teme, construindo uma clara divisão entre o exterior hostil e o interior sonhador e frágil.

Entretanto, há a indicação de que a personagem está em movimento. Assim, o leitor é convidado a acompanhar seu movimento para a esquerda da tela, clicando e arrastando para acompanhar a movimentação da personagem. A cada quadro, uma peça da armadura se perde. Simultaneamente, há a reprodução da letra da música “Girl put your record on”, interpretada pela cantora Corinne Bailey Rae. A música, lançada no início dos anos 2000, traz uma mensagem positiva de encorajamento e empoderamento a uma interlocutora mulher e jovem, a qual o eu lírico da música convida a viver a vida de maneira alegre. A canção, que abre com uma alusão a um clássico do reggae, “Three little birds”, de Bob Marley, constrói por si só um diálogo com uma música já famosa e consagrada que traz mensagens positivas que convidam o ouvinte à descontração e à despreocupação. A mensagem da letra da canção de Bailey, cantada pela protagonista, conversa com uma frase que aparece na abertura do capítulo, como uma espécie de epígrafe: “escolhas são imprevisíveis, delas podem vir as grandes tristezas e as grandes alegrias”.

Assim, conforme Virginia canta a música, peças de sua armadura caem. Conforme ela aceita a mensagem de se soltar e se divertir, sua resistência e proteção contra o exterior que tanto teme e renega desfaz-se, revelando a jovem protagonista em uma decisão trivial, mas importante: a de se arrumar para sair. O leitor, acompanhando a leitura e as ações da personagem, vislumbra também o abandono de seus medos e seu amadurecimento.

A sequência acompanha o deslocamento da personagem, tanto espacial quanto temporal, em uma linha que parte de esquerda para a direita da página. O sentido de leitura, em línguas como português, segue a ordem da esquerda para a direita, de cima para baixo, formando um F maiúsculo na página, conforme afirma Naomi S. Baron (2011). Maryanne Wolf, em **Proust and the Squid** (2007), aponta que a maneira como lemos, inclusive, influencia a maneira como pensamos, as conexões mentais que fazemos e a configuração neural de nossos cérebros. Assim, um leitor que aprendeu a ler no formato de F maiúsculo, e assim o seguiu fazendo por toda sua vida, fará associações de ideias de maneira diferente, por exemplo, daquelas feitas por um leitor de uma língua que siga outro formato, como no caso de línguas orientais.

Assim, o movimento da esquerda para a direita, acompanhando uma “linha” composta por textos e imagens, é a movimentação habitual em uma leitura. Inclusive, esse deslocamento, em culturas a ele habituados, corresponde à metáfora visual do avanço e da evolução, explorada em representações imagéticas diversas: figuras de transformações que mostram o antes e o depois dispõem a primeira etapa à esquerda com a transformação à direita; gráficos que demonstram mudanças ao longo do tempo situam os anos anteriores mais à esquerda e os posteriores, à direita; a clássica imagem da evolução das espécies, baseada na teoria de Charles Darwin, apresenta os primatas, do macaco ao ser humano, da esquerda para a direita. Entende-se, partindo disso, que o que se situa mais à esquerda e acima em um texto ou representação imagética com conotação temporal apresenta um estado inicial, enquanto o que aparece mais à direita e abaixo representa o estágio final. Assim, o leitor, ao acompanhar Virgínia se livrar de sua armadura e abraçar a mudança e a sua decisão de sair para uma festa como uma evolução tanto em nível pessoal, como um amadurecimento, quanto como uma passagem do tempo, estando os fatos à esquerda mais para trás na linha temporal da história.

Essa linearidade da leitura ocidental é quebrada quando leitor alcança o final da página: além de não ser mais possível o descolamento à direita ou abaixo, a ilustração convida o leitor a, juntamente de Virgínia, embarcar numa grande palavra “ônibus”, que a levará ao nível superior da tela, onde é a festa da qual ela participará. Neste ponto, quebra-se o sentido tradicional da leitura, exigindo que o leitor faça um movimento contrário ao habitual: deverá seguir para cima, e acompanhar agora o deslocamento da personagem da direita para a esquerda. Virgínia passa pela entrada da festa e por grupos de pessoas até encontrar seus amigos, enquanto, ao fundo, estão estampados os versos da música “Eu só quero um xodó”, do compositor brasileiro Dominginhos. A música está de acordo com a temática da festa: trata-se de uma feira nordestina. Além disso, a letra relata a procura por uma paixão da parte do eu lírico, intertexto que colabora para a construção da cena que se desvela: dentre os amigos presentes na festa, Virgínia encontra um rapaz que se revela como um interesse amoroso para a personagem.

O recém-formado casal dança ao som das canções nordestinas, trocando um beijo ao final. O leitor, acompanhando o andamento da história para a esquerda, acompanha Virgínia em seu retorno ao lar, momento em que uma nova personagem se revela: Sabrina, a personificação da alegria de Virgínia. As duas se abraçam fortemente, ao mesmo tempo em que afirmam terem sentido saudades uma da outra. Logo, trata-se de velhas conhecidas, provavelmente separadas após Virgínia fechar-se em seu mundo particular e alimentar Mike, seu medo. Uma vez que o medo diminui e a moça abre-se para experiências externas, sua alegria vem a seu (re)encontro, como podemos verificar na imagem 3. Os quadros dispostos neste trecho da narrativa – a única parte do capítulo que faz uso desta convenção para delimitação do espaço narrativo, que é deixado de lado ao longo de todo trajeto da protagonista – devem ser lidos da direita para a esquerda.

Ao desafiar a ordem de leitura habitual, além de promover uma exploração do espaço da página que dificilmente se encontraria em outras circunstâncias ou formatos, há ainda uma construção de uma metáfora visual, que mostra o caminho e a evolução da personagem. Pode-se argumentar que, do mesmo modo que o deslocamento da esquerda para a direita denota progresso, o contrário simbolizaria um atraso. No entanto, Virgínia demonstra grande crescimento e amadurecimento enquanto personagem ao longo do capítulo.

Imagem 3 – Virgínia reencontra Sabrina



Fonte: <http://www.odiariodevirginia.com/port/cap5.html>. Acesso em 29 de março de 2019.

Há um detalhe relevante nesse ponto: ao final do trajeto da direita para a esquerda, ela reencontra sua felicidade. De certo modo, há um retorno a um sentimento de seu passado, mas que estava perdido. A redescoberta de felicidade exige, além do abandono da armadura, uma mudança de perspectiva de Virgínia em relação à vida: ao invés de seguir a ordem a que estava habituada, representada pela ordem de leitura padronizada, a mesma deve procurar uma nova perspectiva, movimentando-se, literalmente, em direções que não estava habituada. Essa mudança na protagonista é refletida pelo convite ao leitor por executar a leitura em sentidos não usuais: tal como Virgínia, ele é convidado a explorar novas possibilidades, através de novos sentidos de leitura. Assim como o movimento em direção ao contato social e à ida a uma comemoração são desafiadores para Virgínia, assim o é para o leitor a movimentação em sentidos não heterodoxos ao longo da página. Assim, o sentido de leitura e a exploração do espaço neste capítulo acabam por refletir, por fim, elementos cruciais para a compreensão e composição da obra.

O capítulo em questão apresenta diversas rupturas com convenções de leitura, de formatação de seu *layout* e de sintaxe dos quadinhos (ao abolir o uso de quadros e de balões de fala em diversos momentos, por exemplo). Mesmo assim, há a manutenção da linearidade sintática: a história segue um fio narrativo que é acompanhado, sem interrupções, do princípio ao fim. Assim, trata-se de uma trama

linear e fechada, não sendo possível ao leitor, por exemplo, escolher a ordem de leitura dos fragmentos de texto, ou, ainda, construir diferentes leituras a cada novo acesso ao capítulo. Suas inovações restringem-se a explorar o espaço para a construção de sentidos. Tal uso não é novidade na literatura ou em outras artes afins. No entanto, o diferencial de **O diário de Virgínia** encontra-se no uso do espaço eletrônico para fazê-lo. O resultado aparece em dois níveis: superficialmente, na página acessada pelos leitores, na qual se pode acompanhar a narrativa; e mais abaixo, como num palimpsesto, no nível do código de programação que torna a navegação em múltiplos sentidos possível. Podemos argumentar que Cátia Ana, de certa forma, tenha compreendido, tal qual sugere Drucker (2014), que o código pode ser utilizado para moldar a página e propiciar novas experiências além daquelas que reproduzam os formatos do impresso. No entanto, a participação do leitor, grande trunfo de muitas narrativas digitais, é restrita aos caminhos pré-determinados pela autora.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo do breve estudo aqui apresentado, discorreremos sobre como as ferramentas disponibilizadas no ciberespaço podem contribuir para a criação de obras experimentais, de caráter híbrido, hipertextual e intermediáticas. Através da convergência de diversas mídias, ao combinar sons, imagens e vídeos com textos, tais obras desafiam e levam além as possibilidades estéticas e criativas da literatura e de artes sequenciais que com ela dialogam – inclusive, abrindo nossas possibilidades para que essas relações se estabeleçam.

Analisamos o caso do capítulo cinco do quadrinho eletrônico **O Diário de Virgínia**. A obra, que constrói interessantes relações intertextuais com a tradição das histórias fantásticas e maravilhosas, lança mão das ferramentas digitais com a finalidade de construir novos sentidos na trama, estendendo suas metáforas visuais e textuais a níveis que exigem do leitor, em esforços de leitura não triviais, a quebrar convenções de leitura. O resultado é uma experiência nova e desafiadora. No entanto, tal experimentalismo não é gratuito: como vimos através da análise do capítulo, ele encontra-se costurado à trama, sendo possível lê-lo enquanto metáfora dos desafios encarados pela própria protagonista em direção a seu crescimento

peçoal. Além disso, a história desenrola-se de forma linear, não havendo quebras na narrativa; a única possibilidade de leitura é aquela já pré-estabelecida pela autora.

Assim, podemos concluir, por hora, que o meio digital, ao possibilitar este diálogo entre diferentes artes, mídias e linguagens, contribui para a concepção de obras cada vez mais plurais e interdisciplinares, as quais exigem do leitor muito mais do que os usuais exercícios de leitura e decodificação do texto. Ao propor o uso do espaço da tela, explorada em sua extensão infinita, para a construção dos significados do texto, tais obras desafiam as fronteiras e convenções previamente estabelecidas, exigindo de leitores, autores e também críticos novas posturas diante de objetos artísticos tão intrincados.

THE USE OF SPACE O CYBER NARRATIVES: NA ANALYSIS OF THE WORK O DIÁRIO DE VIRGÍNIA

ABSTRACT

This paper aims to analyze how space can be used as a medium for building meaning in a narrative produced and published on the cyberspace. For doing so, we chose to focus on a chapter of the Brazilian webcomic *O Diário de Virginia*. We understand that as digital technologies rose, new reading experiences were created, as well as new creative possibilities for the production and reading of digital works. The resulting works display hybrid characteristics, and are also hypertextual, experimental, intermedia and interarts, and demand that their readers break reading patterns they are already used to. Thus, we will present a possibility of reading for the aforementioned work, so as to illustrate how such possibilities come to be. As for our theoretical reflections, we consulted authors such as Claus Clüver (2006), Edgar Franco (2013), Janet Murray (2003), George P. Landow (1997), Naomi S. Baron (2015), J. Yellowlee Douglas (2003), Maryanne Wolf (2007), Roger Chartier (1999), Vilém Flusser (2010) and Johanna Drucker (2014).

Keywords: Digital comics. Electronic literature. Hypertext.

REFERÊNCIAS

BARON, Naomi S. **Words onscreen** – the fate of reading in a digital world. New York: Oxford University Press, 2015.

CHARTIER, Roger. **As aventuras do livro do leitor ao navegador**. Trad. Reginaldo de Moraes. São Paulo: UNESP, 1999.

CLÜVER, Claus. Inter textus/ Inter artes/ Inter media. In: **Revista Aletria**. Belo Horizonte. Programa de Pós-Graduação em Letras - Estudos Literários. v. 6, p. 1-32, jul.- dez, 2006. p. 11 – 41. Disponível em: http://www.letras.ufmg.br/poslit/08_publicacoes_txt/ale_14/ale14_cc.pdf. Acesso em 01 de setembro de 2018.

DOUGLAS, J. Yellowlees. **The end of books – or books without end?** Reading interactive narratives. Detroit: The University of Michigan Press, 2003.

DRUCKER, Johanna. **Graphesis**: visual forms of knowledge production. Cambridge: Harvard University Press, 2014.

FLUSSER, Vilém. **A Escrita – Há futuro na escrita?**. São Paulo: Annablume, 2010.

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 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 22 de março de 2019.

_____. **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.

WOLF, Maryanne. **Proust and the squid – the story and science of the reading brain**. Kindle Edition. New York: Harper perennial, 2007.