



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

NOVOS HORIZONTES DA NARRATIVA DIGITAL:
UM ESTUDO SOBRE *HOMESTUCK*

HELENA GOMES FREIRE

Rio de Janeiro/RJ
2013

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

NOVOS HORIZONTES DA NARRATIVA DIGITAL:
UM ESTUDO SOBRE *HOMESTUCK*

Helena Gomes Freire

Monografia de graduação apresentada à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação em Produção Editorial.

Orientador: Prof. Dr^a _____


NOVOS HORIZONTES DA NARRATIVA DIGITAL:

UM ESTUDO DE *HOMESTUCK*


Helena Gomes Freire

Trabalho apresentado à Coordenação de Projetos Experimentais da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação em Produção Editorial.

Aprovado por


Prof. Drª Ilana Strozenberg


Prof. Drª. Cristiane Henriques Costa


Prof. Drª Cristina Jasbinschek Haguenauer

Aprovada em: 13/12/2013

Grau: 40 (DEZ)

F866

Freire, Helena Gomes

Novos horizontes da narrativa digital: um estudo sobre Homestuck
/ Helena Gomes Freire. 2013.
79 f.

Orientadora: Prof^ª. Ilana Strozenberg.

Monografia (graduação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro,
Escola de Comunicação, Habilitação Produção Editorial, 2013.

1. Narrativa (Retórica). 2. Interatividade. 3. Ciberespaço. I.
Strozenberg, Ilana. II. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Escola
de Comunicação. IV. Título.

CDD: 808

À minha família;
meu chão e minhas asas.

AGRADECIMENTOS

Ao universo, por não conspirar contra o término do trabalho e por consequência me ajudar.

Ao meu superego, por não me sabotar. Ao meu ego, por se controlar. E ao meu id, por carregar meus sonhos.

À minha família inteira pela paciência épica que tiveram comigo e meus falatórios sobre os trabalhos. Em especial a meus pais, Marco e Leila, que sempre me apoiaram em todas as minhas escolhas. Às minhas avós e avôs.

À minha irmã, Luíza, minha melhor amiga. E a todos os amigos que acompanharam meus esforços.

À Ilana, minha orientadora, cuja paciência, didática e conhecimento superam elogios.

A todos os professores e funcionários que sempre me trataram muito bem.

À Cristiane Costa e Otávio Aragão pelas dicas.

E a qualquer um que leia meu trabalho. Muito obrigada.

"Mas representar, jogar e contar histórias estão intimamente ligados. Tal como a linguagem, são componentes ancestrais e definidores de nossa humanidade. São também recursos para as tarefas culturais que enfrentamos atualmente, especialmente para a de viver numa comunidade global que traga compreensão e respeito mútuo através de nossas múltiplas fronteiras culturais."

(Janet Murray)

FREIRE, Helena Gomes. **Novos horizontes da narrativa digital**: um estudo sobre *Homestuck*. Orientador: Ilana Strozenberg. Rio de Janeiro, 2013. Monografia (Graduação Em Produção Editorial) – Escola de Comunicação, UFRJ. 79f.

RESUMO

O presente trabalho busca discutir, através da análise de *Homestuck* - que é uma das primeiras narrativas que nasceram dentro da internet e para a internet, com características próprias deste suporte - as novas possibilidades de construção narrativa no ciberespaço. O tema foi escolhido por ser contemporâneo e por possibilitar a discussão do espaço da literatura em um ambiente virtual interativo. Será traçado um breve panorama histórico da construção da narrativa literária em seus diferentes suportes, até chegar ao computador. Em seguida, o trabalho irá focar sobre *Homestuck* apresentando seu processo de construção narrativa e as mudanças pelas quais passou ao longo de sua publicação. Mais especificamente, haverá um enfoque no modo como o autor faz uso das ferramentas disponíveis no ciberespaço, buscando entender em que medida elas têm garantido à *Homestuck* sua posição de grande popularidade e sucesso.

Palavras-chaves: narrativas, interatividade, ciberespaço, internet.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
2. DO ILETRISMO AO CIBERESPAÇO: BREVES CONSIDERAÇÕES SOBRE A HISTÓRIA DA NARRATIVA LITERÁRIA	13
2.1 O recorrente medo do novo.....	18
2.2 O monstro de Frankenstein e sua narrativa.....	20
2.3 As características da narrativa digital no ciberespaço.....	22
2.4 As <i>webcomics</i>	26
3. <i>HOMESTUCK</i> E A LITERATURA NO CIBERESPAÇO.....	29
3.1 A estrutura de <i>Homestuck</i>	29
3.2 Breves considerações sobre a história	40
3.3 Os produtos e os fãs.....	44
4. UMA METANARRATIVA SOBRE O CONTEMPORÂNEO.....	48
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	61
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	63
ANEXO 01 - MAPA DA HISTÓRIA DE <i>HOMESTUCK</i> ATÉ O MOMENTO.....	67
ANEXO 02 - GRÁFICOS DOS 10 PAÍSES QUE MAIS VISITARAM MS PAINT ADVENTURES NO PERÍODO DE TRÊS SEMANAS.....	73
ANEXO 03 - GLOSSÁRIO DE TERMOS.....	75

ANEXO 04 - CAPAS DOS LIVROS DE <i>HOMESTUCK</i>.....	78
---	-----------

1. INTRODUÇÃO

A literatura é o meio de estrutura narrativa mais importante na história da civilização ocidental e portanto se tornou peça fundamental para a comunicação e construção dessa cultura. Acompanha os movimentos e transformações tecnológicas e se adapta às mídias, do pergaminho ao monitor.

A cena atual da tecnologia contribuiu para a construção de uma nova ferramenta capaz de transmitir narrativas literárias e, mais ainda, permitir o desenvolvimento de novas ferramentas para sua criação. Assim, o presente trabalho tem como objetivo principal promover uma discussão acerca das novas características de histórias criadas em ambiente virtual.

Para isso, se optou por fazer o estudo de uma narrativa. *Homestuck* foi escolhida por sua popularidade, complexidade de sua construção e riqueza de seu conteúdo. Com cerca de oito milhões de acessos semanais somente nos Estados Unidos (seu país de origem), *Homestuck* é uma narrativa que alcança milhões de leitores ao redor do mundo, criando uma comunidade fechada e heterogênea de fãs.

Criada em 2009 por Andrew Hussie, faz parte de uma série de histórias do mesmo autor que possuem estrutura e propostas semelhantes, publicadas no mesmo site. *Homestuck*, porém, inova ao introduzir em sua forma narrativa estruturas que nasceram no ambiente digital (como animações ou simulações de jogos, por exemplo) e incorporá-las ao desenvolvimento da história e à própria trama. É considerada pela maioria dos fãs uma *webcomic*, ou seja, uma história em quadrinhos criada exclusivamente para a internet, embora possua elementos que não a caracterizem como tal.

Dessa forma, o presente estudo tem como objetivos específicos: 1) contextualizar as narrativas digitais no âmbito da história da construção narrativa, de maneira a relacioná-las às mudanças de suportes midiáticos; 2) discutir as características específicas de *Homestuck* a partir de seu processo de construção e do modo como seu autor se utiliza das diferentes ferramentas da tecnologia virtual; 3) fazer uma breve análise de seu conteúdo e 4) investigar as motivações que levam à sua grande popularidade.

A relevância do tema se justifica pela sua importância no contexto do debate sobre a criação de novas estratégias literárias, envolvendo desde problemáticas abrangentes dentro do campo da Comunicação Social quanto aspectos mais pontuais do campo da Produção Editorial.

A metodologia se centrou na pesquisa documental na web. Foram analisados o site onde *Homestuck* é disponibilizada - com foco na própria narrativa e nos discursos dos participantes do fórum de discussão relacionado à história, além de outros materiais como entrevistas dadas pelo autor e pelos fãs e textos de enciclopédias virtuais (semelhantes à *Wikipedia*) criadas especificamente para *Homestuck*.

No primeiro capítulo será apresentado um breve panorama da história da construção narrativa escrita e do desenvolvimento das tecnologias que a sustentam e a base teórica que fundamenta a análise realizada nos capítulos posteriores. Uma ênfase maior será dada à criação do ambiente virtual e às características do ciberespaço. A análise será embasada em diversas teorias acerca da história da construção narrativa (Roger Chartier, Walter Benjamin), do ambiente literário (Alberto Manguel) e da gênese e desenvolvimento do ciberespaço (Pierre Lévy, Janet Murray). Também será abordada a questão das *webcomics*, desde um breve panorama do surgimento das histórias em quadrinhos impressas até sua chegada ao ambiente virtual, através de pesquisas de Will Eisner e Scott McCloud.

A seguir, no segundo capítulo, é feita uma análise de *Homestuck*, abordando desde sua construção, sua trama, seus elementos e personagens, até seus métodos de divulgação, os produtos criados a partir da narrativa e sua relação com os fãs.

O terceiro capítulo apresenta uma análise mais específica das características narrativas do caso estudado, comparando-o com métodos narrativos impressos e outras *webcomics* criadas dentro do ciberespaço.

As considerações finais fazem uma síntese dos principais resultados do trabalho e apontam para novas questões que podem ser tema de futuras análises.

2. DO ILETRISMO AO CIBERESPAÇO: BREVES CONSIDERAÇÕES SOBRE A HISTÓRIA DA NARRATIVA LITERÁRIA

O ato de narrar está presente na história da humanidade desde seus primórdios. As narrativas são a principal ferramenta de transmissão cultural, como tradições e costumes sociais. Janet Murray afirma a narrativa como mecanismo de construção das sociedades humanas:

“A narrativa é um dos nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. É também um dos modos fundamentais pelos quais construímos comunidades, desde a tribo agrupada em volta da fogueira até a comunidade global reunida diante do aparelho de televisão. Nós contamos uns aos outros histórias de heroísmo, traição, amor, ódio, perda, triunfo. Nós nos compreendemos mutuamente através dessas histórias, e muitas vezes vivemos ou morremos pela força que elas possuem.” (MURRAY, 2003, p.9)

Durante a Idade Média a escrita se consolidou no Ocidente como método de construção narrativa, principalmente por se tratar de uma forma mais eficaz do que a oralidade no que abrange a preservação da memória coletiva. A criação de um alfabeto organizado como método de organização sedimentou a escrita como método de comunicação. Como afirma Cagliari (2009), linguista que é autor de uma história do alfabeto, antigamente o alfabeto era pictórico, como o egípcio. O processo de escrita evoluiu a partir daí, tendo nos alfabetos semítico, grego e romano seus principais expoentes. Para McLuhan (2002), foi com a invenção do sistema fonético de representação alfabética que a escrita se tornou, em potencial, uma poderosa ferramenta de comunicação.

Ainda segundo McLuhan:

“o alfabeto significou o poder, a autoridade e o controle das estruturas militares a distância. Quando combinado com o papiro, o alfabeto decretou o fim das burocracias templárias estacionárias e dos monopólios sacerdotais do conhecimento e do poder” (MCLUHAN, 2002, p.100)

Segundo Manguel (1997), na Idade Média a Igreja Católica detinha o controle sobre a cultura e seus meios de produção. O fim gradual do monopólio militar e religioso sobre a cultura se deu com a ascensão da escrita, porém no início do processo a Igreja ainda era soberana. Popularizar essa nova mídia e construir uma consequente prática de leitura ainda era algo distante para a sociedade. Por isso a oralidade conviveu com a leitura durante muitos anos ainda possuidora do papel de principal forma de transmissão do conhecimento dos

populares; figuras representativas da época, como os trovadores ou bardos, traziam em forma de poesia histórias passadas por suas descendências culturais e as cantavam ao povo. A escrita se consolidou primeiramente como forma de comunicação e registro de transmissão de conhecimento do poder.

É interessante observar que a narrativa contada para um público exige do ouvinte um comportamento diferente daquele que pressupõe a leitura. Existe silêncio e compenetração assim como durante a leitura, mas normalmente o ato de ouvir uma história é, sobretudo, uma atividade coletiva. Trovadores narravam aventuras para um público, assim como na atualidade contadores de histórias costumam interpretar contos para várias pessoas. O aspecto social da narrativa é uma característica essencial da cultura oral que acabou por se dissipar com o advento da literatura, que subjetivou e gradualmente tornou íntima a relação do receptor com a mesma. Em um primeiro momento, bibliotecas eram locais públicos onde eram comuns animadas conversas. Foi só com o advento da leitura silenciosa que os hábitos de leitura reproduzidos até hoje foram estruturados (MANGUEL, 1997).

Além disso, a narrativa oral tinha como principal motivação a preservação do conhecimento de um povo. A narrativa era, assim, contada de maneira prática, com metáforas simples e objetivas, de fácil entendimento. Para melhor lembrar, eram muitas vezes versadas, e interpretadas livremente por seus contadores, o que não acontece com a escrita, que torna a narrativa rígida. Walter Benjamin afirma que o narrador é uma figura que foi se distanciando gradativamente da realidade social porque "as ações da experiência estão em baixa, e tudo indica que continuarão caindo até que desapareçam de todo" (BENJAMIN, 1985, p.198). E, em suas palavras,

"A experiência que passa de pessoa a pessoa é a fonte que recorreram todos os narradores. E, entre as narrativas escritas, as melhores são as que menos se distinguem das orais contadas pelos inúmeros narradores anônimos.(...) [Atualmente,] quase nada do que acontece está a serviço da narrativa e quase tudo está a serviço da informação. Metade da arte narrativa está em evitar explicações. (...) " (BENJAMIN, 1985, p.203)

É importante ressaltar que a reprodução de livros em massa, construída a partir da vinda da imprensa para a Europa, trazida por Gutenberg, foi um dos fatores primordiais para a construção do conceito de privacidade durante a Idade Média. A leitura individual - praticada por poucos monges após a "descoberta" da leitura silenciosa - foi sendo adaptada para a vida cotidiana burguesa à medida que a ler se tornou um hábito mais popular, e não somente de

nobres e clérigos. Alberto Manguel, em seu livro “*Uma história da leitura*”, ilustra a passagem traçando um paralelo entre a criação de cômodos separados nas casas - em especial os quartos de dormir - e a necessidade de se ler sozinho:

“A aristocracia tornou-se o modelo para os *nouveaux riches*: se os nobres liam, então eles também liam (...); se os nobres dormiam sobre madeira esculpida e entre panos decorados, então eles também o fariam. Ser visto como dono de livros e leitos ornamentados tornou-se sinal de posição social. O quarto passou a ser não apenas a dependência onde os burgueses dormiam e faziam amor, mas o repositório de bens colecionados - inclusive livros - que à noite podiam ser guardados junto à fortaleza da cama” (MANGUEL apud DIBIE, 1997, p.183)

A possibilidade de reproduzir em massa, através de uma máquina, textos que antes eram copiados tornou muito mais eficiente e barata a produção literária. Assim surgiu a figura do livreiro na Europa, que teve seus principais representantes na França e na Inglaterra. Os livreiros foram personagens históricos que compreendiam em seu cotidiano funções que atualmente são divididas dentro do circuito de produção e distribuição de livros. De acordo com Chartier:

“Trata-se de uma profissão de natureza intelectual e comercial que visa buscar textos, encontra autores, ligá-los ao editor, controlar o processo que vai da impressão da obra até sua distribuição. (...) Seu sucesso depende de sua inventividade pessoal, às vezes do apoio do Estado, (...) e outras vezes da invenção de novos mercados (...)” (CHARTIER, 1998, p.50)

A relação da tríade autor-obra-editor, construída aos poucos durante os séculos XVI, XVII e XVIII na Europa, é base direta para a redação de leis e contratos relacionados à direitos morais e de reprodução de obras de qualquer natureza, inclusive entre autores e editoras. A lei do *copyright* é um exemplo. Sancionada em 1709 pela monarquia inglesa, tinha o intuito de acabar com a ideia de direito perpétuo sobre a obra literária garantida aos livreiros. Assim, estipulou-se uma data limite que garantia que a obra, depois do prazo, estaria em domínio público; ou seja, livre para ser editada por qualquer livreiro.

É importante ressaltar que a prática de leitura que foi sendo construída era reflexo do avanço da estrutura e da organização dos textos. A pontuação da escrita e o consenso sobre ela entre os diferentes livreiros foi sendo estruturada desde o século XV ao XIX. Em um primeiro momento, cada produtor de livros possuía um estilo diferente de pontuação. À medida que o livro foi popularizado, surgiu a figura do "corretor", que buscava padronizar o

estilo de pontuação e ortografia das produções literárias (o que hoje em dia é papel do revisor de texto) (CHARTIER, 2002).

A narrativa, em sua trajetória até a escrita, passou por uma série de mudanças para se adequar à forma literária e atou-se à uma série de regras que, segundo Chartier (1998), limitam a expressão do autor. A intervenção do editor, assim como o trovador na época do iletramento social, é a figura que media a narrativa e o público leitor. Entretanto, mais do que qualquer outra transformação, a narrativa literária a partir da imprensa passou a ser uma atividade econômica - o que não acontecia, em um primeiro momento, com a narrativa oral.

Apesar de transformar a relação da sociedade com a narrativa, a transição do texto manuscrito, monopolizado pela Igreja, para o texto impresso, popularizado através dos livreiros, não pode ser considerada uma revolução. Isso porque, justifica Chartier (1998), embora a transição da mídia manuscrita para a impressa supôs uma modificação na forma de distribuição e no alcance, não houve mudança significativa na forma da mídia.. O livro continuava o mesmo; divisão do texto em capítulos, lombada, capa, todos os atributos permaneceram. Criou-se apenas uma maneira de multiplicar a obra de maneira mais eficiente. A técnica de leitura permaneceu a mesma para aquele que era leitor. Para quem nunca havia lido, construiu-se a oportunidade de iniciar um hábito literário.

Por outro lado, a relação do leitor com a obra se tornou menos formal e menos ritualística. Na era pré-impressão”, os livros eram tratados como objetos sacros. Essa relação é claramente ilustrada em um trecho de um manuscrito de São Bento citado por Alberto Manguel:

“(...)numa época em que os livros eram comparativamente raros e caros, [São Bento] mandou que seus monges, ‘se possível’, segurassem os livros que liam ‘na mão esquerda, enrolados na manga da túnica e descansando sobre os joelhos; a mão direita deve ficar descoberta para segurar e virar as páginas” (MANGUEL, 1997, p.28)

A gradativa mudança da relação do leitor com o texto após a reprodução em massa de obras impressas se deu, em parte, porque “a técnica de reprodução liberta o objeto reproduzido do domínio da tradição” (BENJAMIN, 1955). A “aura” do livro, no sentido do conceito definido por Benjamin, que associa um valor de sacralidade a uma obra única, é comprometida. Em teoria, o livro na era pós-impressão era multiplicado milhares de vezes, permitindo assim o acesso a seu conteúdo por qualquer pessoa.

Quando a sacralidade do livro foi ultrapassada, a própria relação da obra com seu suporte se transformou. À medida que o livro foi se popularizando, as narrativas foram se acomodando e se moldando até serem configuradas de tal maneira que, ao olhar de Benjamin (1985), não são mais configurações de uma narrativa. Nasce assim, o romance, gênero específico da literatura e que não tem suas raízes na oralidade; mais ainda, estabelece uma dicotomia estrutural com esta prática narrativa.

"O que distingue o romance de todas as outras formas de prosa - contos de fada, lendas e mesmo novelas - é que ele nem procede da tradição oral nem a alimenta. Ele se distingue, especialmente, da narrativa. O narrador retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada por outros. O romancista segrega-se." (BENJAMIN, 1985, p.201)

Evidente que este não é o único gênero literário existente; como mencionado anteriormente, contos de fadas e novelas são obras que têm sua gênese na oralidade, e são levadas para a literatura mesmo com a ascensão do romance. Com o tempo, são construídas obras que estabelecem a criação de novos gêneros, que se situam entre o romance e obras advindas de tradições orais. Mas o romance foi o gênero que se configurou como o pilar da literatura ocidental.

A narrativa no entanto, cresce paralelamente ao mundo literário hegemônico tanto na literatura quando em outras formas de expressão, inclusive na arte e nos quadrinhos, e sua estrutura permanece até a atualidade. Para Will Eisner:

"Antigamente, o contador de histórias de um clã ou uma tribo servia como anfitrião, professor e historiador. Contar histórias preservava o conhecimento passando-o de uma geração para outra. Essa missão continuou até os tempos modernos. O narrador tem, primeiro, que ter algo a dizer, e, então, ser capaz de manusear as ferramentas para relatar" (EISNER, 2008, p.11)

Ao longo dos anos, a relação física do leitor com o objeto livro se tornou muito mais estreita. Tudo indica que através do objeto livro a interação com a narrativa passou a ser também sensorial; ao se folhear as páginas de um livro ou sentir o cheiro do papel, temos a impressão de estar “sentindo” a história escrita nas folhas. O estreitamento da relação do leitor com a obra também se dá pela ideia de posse, não da narrativa contida nas páginas, mas do objeto que a contém; por exemplo, ao se escrever o nome na folha de rosto do livro para marcar que o objeto possui dono ou exibí-lo em uma estante na sala.

Uma pesquisa feita em Portugal como pesquisa para o Instituto Português de Administração e de Marketing (IPAM) comprova esses dados:

"Mediante os resultados analisados no estudo de campo, as opiniões das fontes secundárias e a revisão da literatura, verificou-se nas respostas obtidas que a afetividade e a nostalgia influenciam positivamente o livro em papel, criando assim laços entre o leitor e o objeto físico. Outro dado que diferencia emocionalmente os livros tradicionais e os digitais é o sentimento de posse que os entrevistados dizem ter em relação aos seus livros físicos." (ARRISCADO; FERREIRA, p.15)

Livros feitos com materiais mais leves, como as encadernações em brochura, passaram a servir como distrações em viagens. A narrativa passou a ser móvel, e se deslocar junto com o dono do livro para onde ele quisesse.

A partir da observação do que é oferecido pelo mercado editorial atualmente, constata-se que o apelo à características físicas do objeto é uma das principais formas de venda do mercado editorial. Os diferentes estilos de edição, feitos para diferentes finalidades - desde encadernações de luxo à livros mais baratos ou “descartáveis - atendem à diversas finalidades. Mesmo que tenham o mesmo conteúdo, agradam a diferentes tipos de leitor.

2.1 - O recorrente medo do novo

A transição da oralidade para a escrita pode ser considerada a primeira grande revolução na comunicação humana depois da invenção da língua. Além disso, a escrita é também a primeira ferramenta, depois da pintura rupestre, que media a interação social, expandindo o alcance do potencial da humanidade em sua interação, memória e cultura e modificando a relação da humanidade com o tempo. A impressão, mais tarde, expandiu esse poder e permitiu a hegemonia da escrita na sociedade ocidental.

Nas palavras de Pierre Lévy:

"Com a escrita, e mais ainda com o alfabeto e a imprensa, os modos de conhecimento teóricos e hermenêuticos passaram portanto a prevalecer sobre os saberes narrativos e rituais das sociedades orais. A exigência de uma verdade universal, objetiva e crítica só pode se impor numa ecologia cognitiva largamente estruturada pela escrita, ou, mais exatamente, pela escrita sobre suporte estático." (LÉVY, 1996, p.21)

O tempo que se levou para sedimentar a leitura como mídia narrativa foi longo; a oralidade não foi suprimida, apenas retirada do posto de primeira forma de expressão

narrativa para dar lugar à escrita. Existiu um longo processo de sedimentação até se aceitar a escrita como ferramenta.

O mesmo ocorreu com a imprensa de Gutemberg. Assim como qualquer nova tecnologia, as possibilidades da impressão foram vistas com estranhamento pela sociedade européia e pelo poder. Hayles (2009) ilustra em uma passagem de seu livro um possível pensamento de um monge em relação à tecnologia impressa:

“Quando exigiu ver o que era, Irmão Jacob, constrangido, mostrou-lhe um Codex, mas não um que os *antiquarii* do mosteiro tinham copiado - ou de qualquer outro mosteiro, pois o Livro dos Salmos estava impresso. Chocado tanto pela visão de um tipo mecânico quanto pela transgressão do Irmão Jacob, Irmão Paul, (...) trovejou que se livros pudessem ser produzidos por processos rápidos, baratos e mecânicos, seu valor como um artefato estaria comprometido. Além disso, se qualquer fulano pudesse imprimi-los, não estaria a escrita sendo comprometida e tornando-se meros rabiscos? E como a disseminação de materiais impressos baratos afetaria a cultura da Palavra, trazendo esses rabiscos para cada casebre cujos ocupantes até então confiavam nos sacerdotes para interpretar a escrita para eles?” (HAYLES, 2009, p.19)

Esse pensamento fictício de um monge medieval poderia ser verdadeiro, pois este era o espírito da época em relação à impressão. Manguel (1997) cita casos onde nobres atestavam que preferiam ver os livros de suas filhas queimados, porque acreditavam que se corromperiam moralmente pela narrativa. Também é de conhecimento geral que a Igreja Católica, durante os anos da Inquisição, além de perseguir os hereges queimava os livros por eles distribuídos, uma forma de supressão cultural e afirmação de poder.

Assim como antigamente, as novas tecnologias de comunicação cresceram em progressão geométrica, e sua assimilação pela sociedade não acompanhou esse ritmo (MURRAY, 2003). Os avanços ameaçam o espaço e o poder concedidos às mídias já sedimentadas na sociedade (essas mídias “anteriores”, detentoras do poder cultural, representam aqui o papel da Igreja na Idade Média, quando do advento da imprensa).

A ideia de que uma nova tecnologia irá sobrepujar a capacidade humana e se transformar em uma ameaça é algo que povoa o imaginário da sociedade global. Qualquer tecnologia que estenda o poder do ser humano e aumente suas capacidades impressiona e põe em questionamento os limites do que é, de fato, humano. Os meios de comunicação de massa, como o rádio, a televisão e mais recentemente, o computador, nos deram a capacidade de estar em vários lugares ao mesmo tempo. Nas décadas de 80 e 90, as maiores críticas caíram

sobre o *videogame*, que acrescentou a interatividade ao som, à visão e ao movimento (MURRAY, 2003). No campo de novas mídias, porém, o computador pode ser considerado o maior “vilão tecnológico” de todos.

2.2 - O monstro de Frankenstein e sua narrativa

Concentrar as características de transmissão de imagens como uma televisão, de projeção e reprodução de sons como em um rádio, de interatividade e capacidade narrativa como em um videogame, de comunicação direta via áudio como em um telefone, via escrita como em uma carta e, com isso, possibilitar a integração de todas essas características e criar novos métodos de comunicação: é esse o poder midiático de um computador na contemporaneidade.

Dentre as características do computador, Katherine Hayles aponta uma das mais importantes:

“O novo artifício é o poder dos computadores de realizar ações sofisticadas cognitivamente. Em comparação, digamos, a um martelo ou a um machado de pedra, um computador tem muito mais flexibilidade, interatividade e poder cognitivo.” (HAYLES, 2009, p.65)

A narrativa digital, (filha direta da narrativa literária impressa), assim como sua predecessora, evoluiu à medida que seu suporte também o fez (HAYLES, 2009). Assim, narrativas digitais se fizeram possíveis com a popularização dos computadores, bem como as narrativas literárias autorais também o fizeram quando a impressão popularizou o livro. Ambos os casos só foram possíveis graças ao avanço tecnológico.

Em um primeiro momento, o computador era essencialmente objetivo e matemático; uma ferramenta capaz de processar uma enorme quantidade de dados e de resolver operações aritméticas em uma velocidade sobrehumana. A descoberta de novos potenciais para o uso do computador, como a criação de narrativas, a criação de jogos, ou a possibilidade de uma pesquisa, por exemplo, deslumbrou a humanidade. A evolução do computador culminou na invenção do chamado *desktop*, computadores idealizados para ambientes de escritório ou domésticos, mais baratos e potentes do que seus predecessores (MURRAY, 2003).

A partir daí, tecnologias periféricas foram criadas para alimentar o sistema computacional. Nasceram assim suportes de informação como os disquetes e, mais tarde, os

CD-ROMs. Passou a ser possível ler, escrever e jogar em uma só plataforma. A interação, no entanto, era sempre homem-máquina. Vários programas nasceram da tentativa de simulação de uma interação mais humanizada com uma máquina. Murray (2003) cita uma das primeiras tentativas de estabelecer uma interação humano-máquina de maneira que simulasse uma interação humana: o programa ELIZA, que simulava uma sessão de terapia através de perguntas e respostas. O usuário escrevia uma frase e o programa respondia, através de frases pré-programadas.

Atualmente, com a popularização do computador, o acesso à informação e a possibilidade de criação dessas informações estão se tornando cada vez mais facilitados. Como afirma Santaella (2003):

“É por essa razão que a era digital vem sendo também chamada de cultura do acesso, uma formação cultural está nos colocando não só no seio de uma revolução técnica, mas também de uma sublevação cultural cuja propensão é se alastrar tendo em vista que a tecnologia dos computadores tende a ficar cada vez mais barata.” (p.28)

A popularização do computador, por si só, transformou a relação do ser humano globalizado com o mundo e com seus semelhantes; e, por consequência, com a narrativa. A tríade autor-leitor-obra agora se encontra de outra forma. Com o digital, não existe mais a hierarquização da leitura; o ser humano não diferencia os discursos baseados no formato do suporte físico (CHARTIER, 2002). Ou seja, a identificação de um texto por seu local de publicação (como em uma revista, jornal ou livro, por exemplo) não é mais um fator determinante para a diferenciação dos discursos, posto que a tela do computador é o veículo físico. Criam-se, assim, novas práticas e métodos de leitura, assim como novas maneiras de se produzir leitura. Assim,

“(...) quanto à ordem dos discursos, o mundo eletrônico provoca uma tríplice ruptura: propõe uma nova técnica de difusão da escrita, incita uma nova relação com os textos, impõe-lhes uma nova forma de inscrição.” (CHARTIER, 2002, p.23)

A relação da tecnologia com a narrativa ainda está em sua fase inicial. Isso é visível quando percebemos que durante a década de 90 a maioria das narrativas digitais buscam simular a estrutura narrativa do livro impresso (MURRAY, 2003). No início dos anos 2000, começaram a surgir movimentos que propõem pensar em uma narrativa que nasce no digital e é construída para esse suporte; são narrativas que buscam explorar - e, às vezes, extrapolar -

as características midiáticas do computador. Com o advento da internet e sua enorme capacidade de conexão, as narrativas digitais tomaram outros rumos e formatos.

2.3 - As características da narrativa digital e do ciberespaço

William Gibson cunhou, em suas histórias de ficção científica, o termo ciberespaço, que mais tarde foi apropriado para definir o espaço virtual da internet. Em suas palavras:

“O ciberespaço. Uma alucinação consensual, vivida diariamente por bilhões de operadores legítimos, em todas as nações (...) Uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas que abrangem o universo não-espaço da mente; nebulosas e constelações infindáveis de dados. Como luzes de cidade, retrocedendo.” (GIBSON, 2003, p.53)

A ficção científica agora se fazia realidade com a internet. O ciberespaço promove, além da integração de funções já utilizadas através do computador, a interatividade entre humanos mediada pela máquina.

Como consequência dessas características e do avanço tecnológico, o mercado midiático passou por uma modificação de paradigma. No início dos anos 90 se acreditava que a revolução digital iria eliminar os antigos meios de comunicação. O computador, principalmente, iria destruir as tecnologias antigas. Mas não foi o que aconteceu.

"O estouro da bolha pontocom jogou água fria nessa conversa sobre revolução digital. Agora, a convergência ressurgue como um importante ponto de referência (...) Se o paradigma de revolução digital presumia que as novas mídias substituiriam as antigas, o emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de forma cada vez mais complexas." (JENKINS, 2009, p.33)

A cultura de convergência, que nasceu com o ciberespaço, modifica a relação "entre as tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos" (JENKINS, 2009, p.43). Transforma a forma de propriedade dos meios de comunicação. O que importa para uma empresa não é apenas um nicho, mas toda uma indústria de entretenimento. Transforma também a relação do público com as informações, e isso acontece por diversos fatores.

Um deles é a velocidade da transmissão das informações, que foi potencializada com o ciberespaço e por consequência potencializou também a relação do ser humano com o tempo

e o espaço. Cada sistema de informação (televisão, rádio ou computador, por exemplo) constrói seus próprios ritmos e velocidades e qualidades de histórias. São distintos, mas se conectam dentro do espaço social, criando uma teia que é um espaço multiplicado e possibilitador de novos caminhos (LÉVY, 1996).

Essa teia descrita por Pierre Lévy nasceram através dos próprios usuários e consumidores de mídia. As informações midiáticas foram gradativamente incorporadas na interpretação de suas vidas cotidianas e compartilhadas nas interações sociais. O mercado estimulou essa conversa, que se tornou uma forma de propaganda dos produtos e *hardwares* de mídia (JENKINS, 2009).

Janet Murray (2003) apresenta quatro propriedades essenciais do ambiente digital: ele é procedimental, participativo, enciclopédico e espacial. Procedimental por ser, em primeiro lugar, um motor executor de regras; participativo por promover, através da construção dessas regras, um ambiente que simula e induz comportamentos (esse é um importante fator que compõe a sensação de interação); enciclopédico por sua capacidade de armazenamento e recuperação de dados e, por fim, espacial por possuir uma geografia própria, construída através das interfaces gráficas.

O computador também possui três características que configuram sua estética. São importantes para compreender as qualidades do ambiente digital. Murray (2003) as define como: imersão, promovida através da interface, que oferece “um cenário específico para os lugares que sonhamos visitar” (p.101); a agência, que é a possibilidade de realização de ações e a visualização dos resultados das decisões tomadas; e a transformação, que está relacionada à mutabilidade dos processos computacionais, que “traz à tona nosso prazer pela variedade em si mesma” (p.153).

A narrativa que começou a surgir no formato digital se apropria dessas características. A interação entre leitores e entre autor-leitor é potencializada no ciberespaço (CHARTIER, 1998). Outra modificação importante foi a relação do autor com sua obra; normalmente estabelecida de forma linear e fechada, no ciberespaço essa estrutura se amplia para dar um espaço maior à opinião do leitor, às vezes até permitindo sua interferência. A fluidez do texto digital, sua flexibilidade e capacidade de reestruturação dinâmica e interativa reconstitui de maneira potencializada a mensagem viva e em movimento, que antes era a principal característica da comunicação oral (LÉVY, 1996).

A interatividade do ciberespaço promove a possibilidade de construção conjunta de vários elementos, onde os limites entre autoria e leitura são muito mais tênues. Cria-se um espaço para uma "obra aberta", sendo essa uma tal que

"(...) tende (...) a promover no intérprete "atos de liberdade consciente", pô-lo como centro ativo de uma rede de relações inesgotáveis, entre as quais ele instaura sua própria forma, em ser determinado por uma *necessidade* que lhe prescrevera os modos definitivos de organização da obra fruída;" (ECO, 1991, p.42)

Essa interatividade coloca em questão princípios que estão construídos com relação à autoria, obra e direitos sobre esta, por exemplo. O texto eletrônico é maleável e aberto, em contraste com a estabilidade, originalidade e singularidade do texto impresso (CHARTIER, 2002).

A multilinearidade das tramas no ciberespaço aumenta a sensação de interatividade; é comum o autor de narrativas digitais estruturar sua história como algo multiforme que segue diversos caminhos. De acordo com Emmanoel Martins Ferreira (2006):

"De fato, o grande diferencial das narrativas interativas mediadas por computador não está no seguimento de um fio narrativo único, linear, como no cinema ou na literatura clássicas, mas na possibilidade de exploração de inúmeras possibilidades narrativas, que podem ocorrer simultaneamente, paralelamente, circularmente, funcionando como uma matriz combinatória que oferece um grande potencial de novas situações, estando limitado apenas pelo banco de dados do dispositivo em questão." (p.157)

Assim como a internet é uma teia de informações, a narrativa também o é, fragmentada e conectada através de *links*. Murray (2003) afirma que essa forma de contar histórias muitas vezes se reflete na trama, sendo muito comum temas sobre a relatividade do espaço e do tempo, por exemplo.

Essa mecânica do hipertexto ou hiperlink é o elemento-chave para a construção da internet e, por consequência, de uma história multilinear no ciberespaço. Não por proporcionar uma interatividade maior, porque nessa dinâmica o leitor permanece submetido às decisões do autor, mas por promover a possibilidade de escolher caminhos dentro da narrativa (HAYLES, 2009). A interatividade (ou sua simulação) é promovida através de outras características, como o já citado agenciamento, por exemplo.

O conceito de hipertexto já foi discutido por diversos autores. FACHINETTO (2005, p.3) faz uma síntese do que pode ser considerado o que é hipertexto, genericamente: "um

processo de escrita/leitura não-linear e não hierarquizada e que permite o acesso ilimitado a outros textos de forma instantânea”. Piérre Lévy (1993) cita como uma das principais características revolucionárias do hipertexto a velocidade da transmissão da informação:

“A reação ao clique sobre um botão (lugar da tela de onde é possível chamar um outro nó) leva menos de um segundo. A quase instantaneidade da passagem de um nó a outro permite generalizar e utilizar em toda sua extensão o princípio da não-linearidade. Isto se torna a norma, um novo sistema de escrita, uma metamorfose da leitura, batizada de navegação.” (p.37)

O processamento do texto pelo leitor estabelece uma série de conexões cognitivas que estão, principalmente, ligadas à memória. As associações feitas ao se ler ou se escutar uma narrativa são, portanto, organizadoras dessa memória, além de serem carregadas de significações e emoções advindas do fato de que o receptor é um ser humano. O hipertexto é uma função que simula a organização de associações que é derivada do processo de armazenamento de memória da cognição humana (LÉVY, 1996).

Assim, o leitor de narrativas digitais vive em um universo que lhe permite participar da história, ou experimentar a sensação simulada de participação. A chamada “participação imersiva” promove uma potente sensação de conexão do leitor com a obra, como se ele fosse responsável pelo destino da trama (MURRAY, 2003). Ao mesmo tempo, a virtualidade do texto digital estabelece uma relação direta do leitor com a obra, e não com o objeto que o sustenta. Em tempos de livro impresso, tanto o autor quanto o leitor estavam “presos” à materialidade do objeto livro e do papel, e muitas vezes a narrativa estava intimamente associada ao livro físico (CHARTIER, 1998).

A relação que o ser humano constrói com o objeto livro é tanto racional quanto emocional. Manguel (1997) conta como, quando era mais novo, pensava que cada exemplar de um mesmo livro, que continha a mesma história, na verdade contava histórias diferentes, já que cada exemplar passava por diferentes donos e por diversos ambientes distintos, um exemplo claro de atribuição de valores ao objeto. Isso não acontece na narrativa digital, uma vez que o relacionamento do leitor com o computador não é tão íntimo quanto aquele que estabelece com o objeto livro.

Em resumo,

“(...) o suporte digital permite novos tipos de leituras (e de escritas) coletivas. Um *continuum* variado se estende assim entre a leitura individual

de um texto preciso e a navegação em vastas redes digitais no interior das quais um grande número de pessoas anota, aumenta, conecta os textos uns aos outros por meio de ligações hipertextuais." (LÉVY, 1996, p.25-26)

Vale ressaltar que as narrativas digitais são, atualmente, criadas em um contexto de rede e movidas pela cultura contemporânea, “especialmente jogos de computador, filmes, animações, artes digitais, desenho gráfico e cultura visual eletrônica” (HAYLES, 2009, p.21). Por conta disso, grande parte das histórias digitais possui elementos visuais e sonoros. Ainda segundo Hayles (2009), chamar essas narrativas de literatura eletrônica é uma forma de fomentar discussões sobre os rumos do conceito de literário dentro do ciberespaço e do digital. Entre essas discussões, surgem obras que traduzem a teoria em história e tornam a cena do ciberespaço um novo ambiente para a narrativa contemporânea.

A narrativa transmídia é um exemplo de obra que nasce com a ascensão do ciberespaço. Se desenvolve através de várias plataformas de mídia, e cada meio contribui com a sua característica principal para o desenvolvimento da história como um todo. Esse conceito começou a ser discutido a partir de 1999, com o filme *A Bruxa de Blair*. Antes do lançamento do filme, a produção criou um site que narrava o desaparecimento de uma equipe de filmagem graças à uma bruxa que estaria nos arredores de Burkittsville. A trilha sonora do filme foi apresentada ao público como uma fita encontrada em um carro abandonado perto do local do desaparecimento. Além disso, o *Sci Fi Channel* transmitiu um "documentário" falando sobre o fenômeno e a empresa *Oni Press* criou quadrinhos, supostamente baseados no depoimento de uma pessoa que disse ter visto a bruxa (JENKINS, 2009).

Esse formato de criação narrativa se tornou popular e foi repetido em outras franquias, como os filmes da trilogia *Matrix* e a série de televisão *Lost*. Atualmente, existe um movimento para continuar esse diálogo entre mídias, que se torna cada vez mais amplo.

2.4 - As webcomics

Os quadrinhos foram uma das principais formas de expressão artística e literária que tiveram no ciberespaço um local para sua expansão. Isso porque são uma mídia intimamente conectada a seu método de transmissão. As *webcomics*, como são denominadas, são histórias sequenciais que tem como principal característica o que se chama de tela infinita, onde o autor pode, através dos recursos da rolagem de tela, utilizar espaços ilimitados criar suas narrativas (EISNER, 2008).

Uma história em quadrinhos pode ser entendida, de uma maneira abrangente, como

"Um conjunto de imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador" (MCCLOUD, 2005, p.9)

Se formos levar essa definição em consideração, a história dos quadrinhos remete à culturas antigas, como a do antigo Egito, por exemplo, onde imagens eram pintadas nas paredes em sequência para contar a história de um acontecimento importante, como o nascimento de um faraó. A diferença entre estas histórias e as contemporâneas é o suporte e a forma de construção da história. (MCCLOUD, 2005)

Durante a segunda metade do século XX, porém, os quadrinhos ganharam maior popularidade e mais força ao serem alçados à categoria de literatura.

"Na segunda metade do século XX houve uma mudança na definição do que é literatura. A proliferação do uso de imagens como um fator de comunicação foi intensificada pelo crescimento de uma tecnologia que exigia cada vez menos a habilidade de se ler um texto. Dos sinais de trânsito às instruções mecânicas, as imagens ajudaram as palavras e, muitas vezes, até as substituíram. Na verdade, a leitura visual é uma das habilidades obrigatórias para a comunicação neste século. E as histórias em quadrinhos estão no centro desse fenômeno." (EISNER, 2008, p.7)

Uma importante característica dos quadrinhos é a forma com a qual é expressa a transição temporal. Como o nome indica, as imagens são estáticas e ilustradas dentro de um quadro, que é justaposto a outro, que mostra uma cena que indica uma relação de tempo com a cena anterior. Esse recurso pode ser trabalhado de diversas maneiras, o que faz do tempo nos quadrinhos algo amplamente trabalhado (MCCLOUD, 2006). Também buscam retratar, através das imagens pictóricas, representações da conduta humana e de objetos (simbolismo), que tornam a leitura fluida e acessível (EISNER, 2008).

Outra marca dos quadrinhos atuais é a figura do autor-narrador. Will Eisner classifica todas as histórias em quadrinhos como narrativas, e relaciona o narrador com sua responsabilidade artística.

"(...) o narrador se identifica com a narrativa de alguma forma, se sente parte dela. (...) A responsabilidade da seleção de estereótipos, a retratação da violência e a resolução do conflito recaem sobre o narrador. Preconceitos e valores são revelados através da arte porque a "atuação" dos participantes numa história emana da memória pessoal que o artista tem do comportamento humano. (...) O narrador gráfico tem que desejar se expor emocionalmente." (EISNER, 2008, p.163)

A estrutura dos quadrinhos tradicionais vem se modificando com a chegada da mídia digital. A já mencionada tela infinita e os recursos que a tecnologia digital agregam criam novas maneiras de construir histórias, e também um novo modelo de HQ (história em quadrinhos) que pode servir como comparativo para estudos sobre o que se sedimentou na sociedade contemporânea como a estrutura base de uma obra como essa. O grande trunfo da *webcomic* é, porém, ser construída com informação pura (MCCLOUD, 2006).



Figura 01 - Exemplo de *webcomic* (Gunnerkrigg Court). Fonte: GUNNERKRIGG COURT)

A *webcomic* contemporânea se modifica a cada instante. A princípio, "a convenção de leitura dos quadrinhos é similar tanto na forma impressa quanto na digital" (EISNER, 2008, p.165). No entanto, o uso de novos recursos que antes eram exclusivos de outras mídias que não a impressa, como som e animações, promovem possibilidades que transcendem o formato tradicional de leitura de HQs. (MCCLOUD, 2006) E mais, promove a criação de estruturas narrativas que não podem ser classificadas como história em quadrinhos pura e simples, mas que se tornam narrativas multimídia que ainda não encontram classificações. É o caso de *Homestuck*, objeto de estudo deste trabalho.

3. *HOMESTUCK* E A LITERATURA NO CIBERESPAÇO

As criações das narrativas no ciberespaço tem seus primeiros passos com as chamadas ficções interativas, que seguiram a ideia de simular um diálogo entre o ser humano e a máquina. Em um primeiro momento, essas narrativas eram feitas apenas com palavras; mais tarde foram incorporados sons e imagens. A complexidade dessas narrativas interativas as aproxima dos jogos eletrônicos e as distancia da página canônica; a narrativa é agora um espaço jogável, “onde o leitor é participante ativo” (HAYLES, 2009, p.29).

Janet Murray sugere que para uma narrativa ser considerada efetivamente “ciberespacial”, deveria ser construída através da apropriação das ferramentas do computador e da internet. Só assim seria possível a construção de uma identidade da literatura digital. E acrescenta:

“A adoção de tais recursos [característicos do meio digital] faz parte do inevitável processo de superar os formatos das antigas mídias rumo a novas convenções a fim de satisfazer os desejos despertados pelo ambiente digital.(...) Se quisermos ver além do horizonte dos álbuns de recortes multimídia, é importante identificar primeiro as propriedades essenciais do meio digital (...) determinantes do poder e da forma distintivos de uma narrativa eletrônica madura.”(MURRAY, 2003, p.75)

Homestuck, objeto de estudo deste trabalho, é um exemplo de narrativa que incorporou as características e potenciais específicos das ferramentas do ciberespaço e se tornou exemplo ímpar de produção de conteúdo digital.

3.1 - A estrutura de *Homestuck*

Trata-se de uma narrativa criada pelo americano Andrew Hussie em 2009. Está disponível no site do autor, com o título *MS Paint Adventures (Microsoft Paint Adventures)*. Nele, Andrew reúne suas quatro histórias, que seguem o mesmo estilo de narrativa e ilustração. *Homestuck*, porém, é seu trabalho mais ambicioso, sendo publicado há quatro anos e ainda em produção ativa.

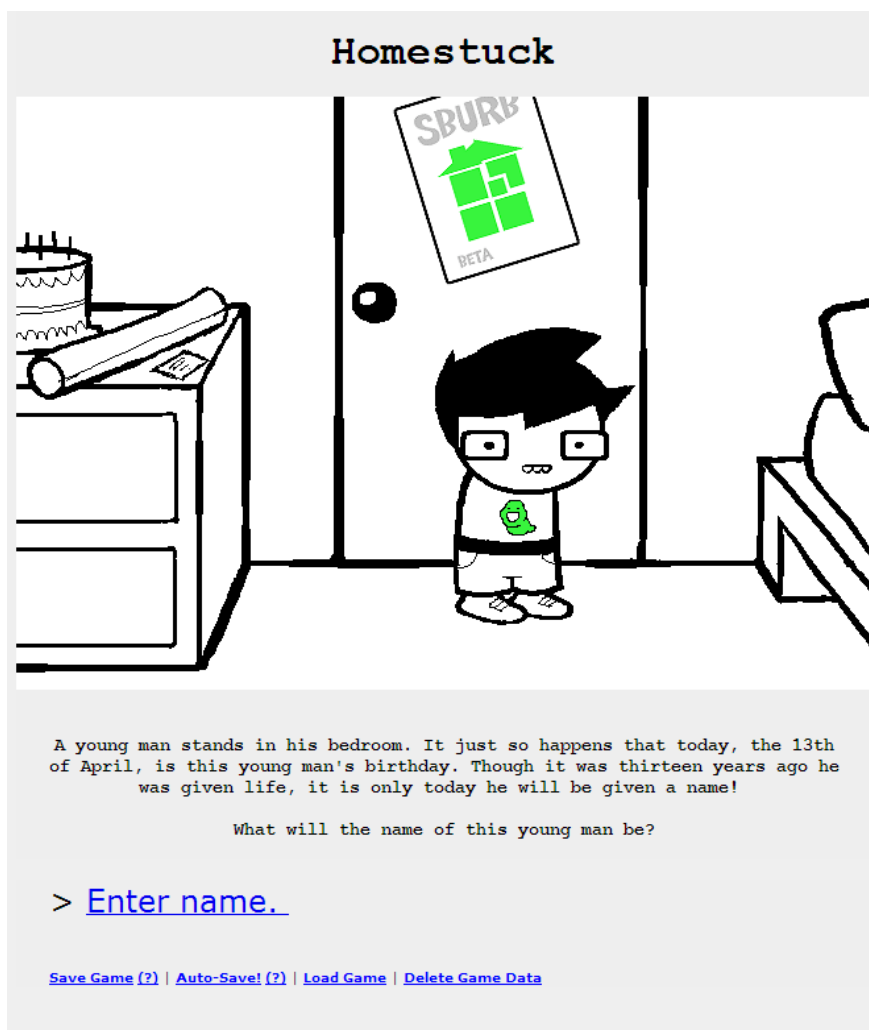


Figura 02 - Primeira tela de *Homestuck* ¹. Fonte: *MS PAINT ADVENTURES*

Como o nome do site indica, as narrativas são ilustradas através de traços simples, como os que costumam ser produzidos pelo software de pintura do sistema operacional *Windows*, *MS Paint* (*Microsoft Paint*). Todas as histórias do autor são paródias das primeiras tentativas de criação de narrativas digitais. Hussie sempre faz referência à dinâmica das primeiras ficções interativas e dos videogames antigos. As ilustrações são simples porque se pretende remeter aos *sprites* dos personagens de jogos das primeiras gerações de console de videogame e dos primeiros jogos de computador. Os *sprites* são representações gráficas simples dos personagens que servem para o jogador executar ações (como se movimentar, por exemplo).

¹ Tradução da legenda da figura: Na parte inferior, se lê: "Um rapaz está parado em seu quarto. Acontece que hoje, dia 13 de abril, é seu aniversário. Ainda que tenha nascido há treze anos atrás, é somente hoje que lhe será dado um nome! Qual será o nome desse jovem?". O comando do hipertexto diz: "Insira o nome"

Em algumas cenas, porém, os personagens são retratados de maneira mais detalhada. São os chamados momentos heróicos, *heroic modes*, onde o autor se utiliza da complexidade das ilustrações como recurso que enfatize ações que considera icônicas, ou heróicas.



Figura 03 - Personagem (Jade) desenhada no "modo heróico". Fonte: MS PAINT ADVENTURES

A parte textual da trama também funciona como em uma ficção interativa antiga: são normalmente descrições dos personagens e dos ambientes ou diálogos.

Segue um exemplo de descrição, retirada do site, abaixo:

“Seu nome é JOHN. Como foi mencionado anteriormente, é seu ANIVERSÁRIO. Vários BOLOS estão espalhados pelo seu quarto. Você tem uma série de INTERESSES. Você tem uma paixão por FILMES MUITO RUINS. Você gosta de programar computadores mas NÃO É MUITO BOM NISSO. Você tem uma predileção por CONHECIMENTOS PARANORMAIS, e é um aspirante a MAGO AMADOR. Você também gosta de JOGOS.”² (HUSSIE, Mspaintadventures.com, tradução livre, grifo do autor)

O sistema de transição de cenas (o que seria equivalente ao “passar a página” nos livros) é feito através de hipertexto, que geralmente apresenta uma ação. Por exemplo: é

² Tradução: "Your name is JOHN. As was previously mentioned it is your BIRTHDAY. A number of CAKES are scattered about your room. You have a variety of INTERESTS. You have a passion for REALLY TERRIBLE MOVIES. You like to program computers but you are NOT VERY GOOD AT IT. You have a fondness for PARANORMAL LORE, and are an aspiring AMATEUR MAGICIAN. You also like to play GAMES sometimes."

descrita a cena e os diálogos e, logo abaixo está o hipertexto, com uma tipografia maior do que o texto corrido dizendo algo como: “John ==> Pegue o bolo de aniversário”. Ao clicar nessa frase, o leitor é direcionado para a próxima página, cujo título é o mesmo do hipertexto clicado anteriormente.

Esse método de construção narrativa foi utilizado pelo autor porque, em um primeiro momento, as ações eram escolhidas por quem estava lendo. A participação dos leitores na construção da trama era estimulada pelo autor no início de *Homestuck*, quando foi lançada em sua versão beta, e em outras de suas narrativas que ele disponibiliza no site. A cada quadro desenhado, a melhor das ideias era utilizada para a criação do quadro seguinte e assim por diante.

Agora, *Homestuck* é criada exclusivamente pelo autor, já que "esses comandos levam a história para um território surrealista com o uso de comandos absurdos, como "encontrar os braços não-perdidos do personagem". Nas palavras do próprio autor:

“Quando uma história começa a receber milhares de sugestões, paradoxalmente, se torna muito mais difícil de considerá-la, de fato, escrita pelos leitores. Isso acontece simplesmente porque existe tanto material disponível que o autor pode escolher o que estiver lá para encaixar no que quer que ele esteja pensando, seja deliberadamente planejado ou não. Enquanto isso acontecia, eu já estava planejando a história perto do seu fim, e tendia a A) escolher sugestões que encaixavam com o que eu já tinha em mente ou, B) sem rodeios, INVENTAR comandos para uma ideia que eu tive (...)”³ (HUSSIE, MSpaintadventures.com, tradução livre)

Com a retirada da intervenção quase direta do leitor na história, a a forma gráfica e dinâmica (entre leitor e narrativa) proporcionada pelo agenciamento das ações através do hipertexto se tornou um elemento estético. Agora, as decisões são sempre tomadas pelo autor, ao leitor cabe seguir a história através de seus diversos caminhos.

Mas apesar de não haver intervenção direta, o autor mantém um canal aberto de diálogo com os leitores. Na verdade, a história é construída como se fosse uma conversa entre o autor e quem o lê. Quando o leitor clica em um hipertexto e simula uma decisão, por exemplo, é apresentada uma descrição, de aproximadamente um parágrafo, das consequências

³ Tradução: “When a story begins to get thousands of suggestions, paradoxically, it becomes much harder to call it truly “reader-driven”. This is simply because there is so much available, the author can cherry-pick from what's there to suit whatever he might have in mind, whether he's deliberately planning ahead or not. But as it happened, I was planning ahead much more as the story neared its end, and I would tend to A) pick commands that suited what I had in mind, or B) just call a spade a spade and outright MAKE UP a command for an idea I had (...)”

daquela escolha, e assim sucessivamente, construindo a teia da narrativa. Todas essas cenas são narradas de maneira bem informal e bem humorada.

Outro recurso que proporciona um maior contato com os leitores é a estrutura de seu site, *MS Paint Adventures*. A história escolhida pelo leitor é apresentada na parte superior da tela do computador, mas ao clicar na barra de rolagem se pode ver uma parte onde são divulgadas declarações do autor, como a chegada de novos produtos, divulgações de eventos relacionados às histórias do site, anúncios de pausa na produção das cenas das histórias ativas (atualmente, *Homestuck*), entre outros. Ao leitor não é permitido comentar o que foi escrito, mas Andrew Hussie coloca seu e-mail à disposição, além de participar ativamente do fórum de fãs que é também hospedado em seu site.

O autor também costuma fazer auto-inserções na história em alguns momentos pontuais. Ele utiliza esse recurso sempre que precisa fazer uma retrospectiva dos acontecimentos ou resumir algum capítulo, e brinca com a ideia de "quarta parede"⁴ o tempo inteiro, tanto na relação autor e leitor quanto na sua relação de criador com seus personagens. Em uma determinada parte da história, por exemplo, os personagens saem da tela do computador, invadem o quarto do autor e conseguem promover uma importante reviravolta na trama. A figura a seguir é a primeira aparição de Andrew Hussie em *Homestuck*.

⁴ O termo "quarta parede" provém da teoria teatral e remonta a meados do século XIX, uma época onde se consolidou a arquitetura do teatro e toda sua estrutura física, que é utilizada até hoje nas casas de espetáculo. O artista se situa em um palco de formato quadrangular, sendo que sua visão da plateia deve ser frontal e distanciada. Portanto, o quadrilátero do palco é composto de três paredes sólidas e uma imaginária, a quarta, que divide o palco do público (ARAUJO; TA VARES, 2011).

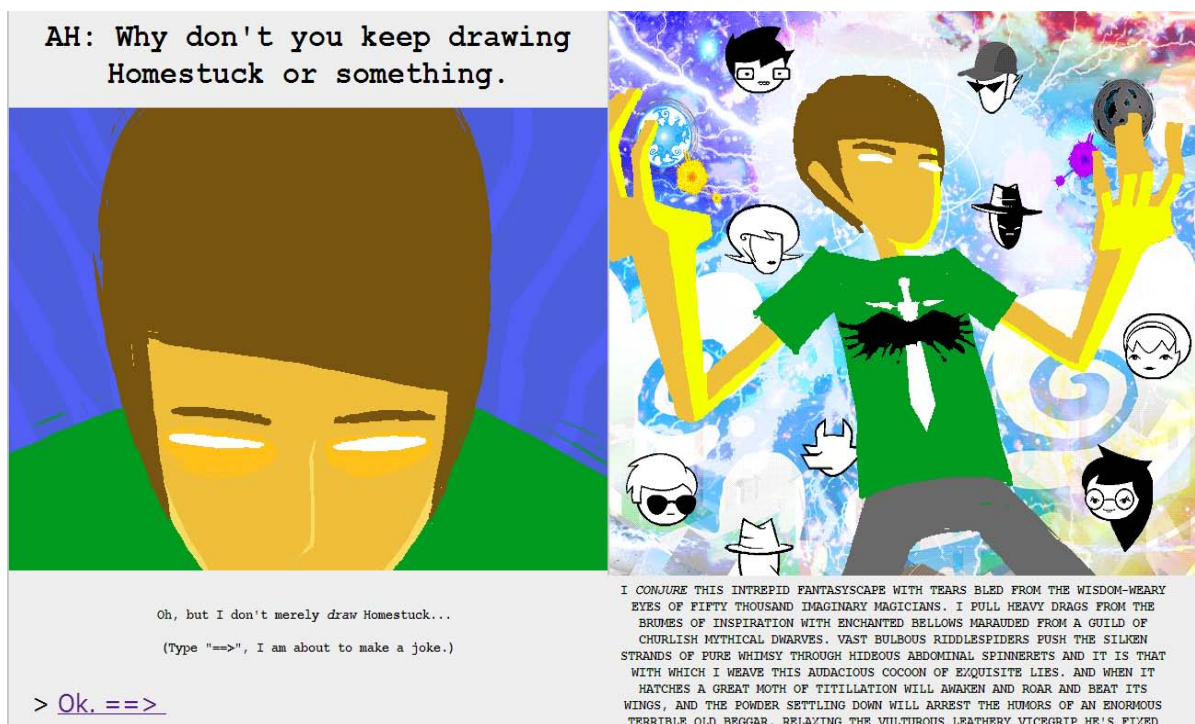


Figura 04 - Uma das aparições de Andrew Hussie em *Homestuck*⁵. Fonte: *MS PAINT ADVENTURES*

Além disso, os leitores ainda mantêm uma participação ativa na elaboração de partes importantes de suporte à narrativa, como na concepção de músicas, por exemplo. Ao todo, *Homestuck* possui cerca de vinte e quatro álbuns disponíveis para compra, e a trilha sonora exerce papel vital para a criação do ambiente da história, principalmente nos quadros animados. Foram criadas em contexto colaborativo, e são comercializadas em um site que é indexado na página oficial da história, chamado *Homestuck Bandcamp*. Os álbuns são criados por uma equipe oficial, mas existe uma trilha sonora criada exclusivamente pelos fãs, denominada *Gaiden Music Albums*.

“[A narrativa dirigida pelo leitor] Se manifesta de outras maneiras interessantes. Em HS [*Homestuck*] apresentei a incorporação da música dentro da história, e a produção dessa música foi um esforço colaborativo entre leitores. Outras ideias e recursos como imagens divertidas, conceitos

⁵

Tradução do texto dos quadros:

Quadro 1 - Na parte superior se lê: "AH [Andrew Hussie]: Por que você não continua desenhando *Homestuck* ou algo assim?". Na parte inferior se lê: "Oh, mas eu não meramente desenho *Homestuck*...(Digite "=>", estou prestes a fazer uma piada)". O comando do hipertexto diz: "Ok." (MS PAINT ADVENTURES, tradução livre)

Quadro 2 - "Eu conjuro esse intrépido mundo fantástico com lágrimas sangradas dos sábios e cansados olhos de cinquenta mil magos imaginários. Irei arrastar pesadamente brumas de inspiração com berros encantados saqueados de uma guilda de grosseiros anões míticos. Grandes e bulbosas aranhas enigmáticas puxam os cordões sedosos de puro capricho através de repugnantes fiandeiras abdominais e é com eles que eu teço esse audacioso casulo de magníficas mentiras. E dele irá sair uma gigante mariposa, que irá de cócegas despertar e rugir e bater suas asas, e o poder que estava sendo sedimentado vai capturar os humores de um imponente e terrível velho mendigo, afrouxando o toque envergado da vulturina mão que ele fixou ao redor da sua mente cativa." (MS PAINT ADVENTURES, tradução livre)

da mecânica dos games, etc, entraram na história por fora da estrutura já institucionalizada da caixa de sugestões. Também escolhi os nomes dos personagens através de escolhas dos leitores. Irão existir várias maneiras de inserção da participação dos leitores nas histórias, e descobrir como será o mais divertido.”⁶ (*MS PAINT ADVENTURES*, tradução livre)

Essa dinâmica da fala informal e da interação direta e colaborativa entre o autor e os leitores foi apropriada das narrativas de jogos físicos de RPG, os chamados “RPGs de mesa”. São assim chamados porque normalmente o jogo acontece em volta de uma mesa, onde é montado o tabuleiro. Cada jogador tem seu personagem, construído por ele mesmo. Através do preenchimento de uma ficha, são escolhidas características físicas como raça, altura, peso, etc. Existem valores que vão determinar as qualidades estruturais do personagem, como atributos físicos (força, destreza) e mentais (inteligência). É escolhida uma classe, que depende da temática do jogo. Se for um jogo relacionado à fantasia e era medieval, por exemplo, seu personagem pode ser um paladino, um mago ou um ladino, por exemplo. Assim, cada personagem é único, pois é criado em detalhes pelo próprio jogador. E tudo isso é regido pela atmosfera de um grupo que pretende, sobretudo, a diversão através de uma base narrativa de representação de papéis. Em resumo: O RPG de mesa é um jogo tal que não espera vencedores ou perdedores e que pretende divertir os jogadores através da cooperação (ARAÚJO; RAMALHO, 2006)

Para mediar a interação entre os jogadores durante a partida existe a figura do mestre. A ele cabe narrar a história e improvisar quando necessário, a fim de torná-la dinâmica e divertida. A figura do mestre, a meu ver, é semelhante à figura do autor da narrativa, Andrew Hussie, em um primeiro momento, quando propõe aos leitores que escolham os caminhos dos personagens, que também são, por sua vez, uma construção colaborativa dos leitores e do autor. Hussie acaba por fazer o papel de mediador da interação dos leitores com a narrativa. Em suas palavras, ele funcionava como um “analista da palavra, literalmente”⁷ (HUSSIE, 2012, tradução livre), ou seja, analisava as sugestões enviadas e escolhia a que acreditava ser

⁶ Texto original: “[The reader-driven aspect] It is manifesting in other interesting ways though. With HS[*Homestuck*] I introduced the incorporation of music into the story, and the production of this music has been a collaborative effort among readers. Other ideas and resources like funny images, game mechanic concepts, etc, have made it into the story outside of the institutionalized structure of the suggestion box. I also picked the characters' names from reader input. There are lots of ways I will inject reader input into stories, and finding out how will be the fun part.”

⁷ Texto original:“(...)literally functioning as the text parser myself(...)”

melhor para a história. Algum tempo depois, ele adaptou esse método ao formato do ciberespaço, e decidiu não mais mediar e escolher sugestões, mas criar suas próprias ações.

Em suas formas de apropriação dos aparatos digitais e ciberespaciais, *Homestuck* também possui alguns quadros que se assemelham a “mini-jogos”, normalmente ilustrando batalhas. Neles, o leitor interage com um “menu”, onde é possível selecionar opções de ação para um dos personagens principais. Essas ações não interferem, no entanto, no decorrer da história. São animações ilustrativas. Em outros casos, o “mini-jogo” se torna mais complexo, sendo necessário o controle dos movimentos do personagem através do teclado e a solução de enigmas. Novamente, esses “mini-jogos” não são obrigatórios, sendo possível deixar de jogá-los e acompanhar a narrativa sem prejuízos muito grandes.

Dentro de alguns desses jogos, e em alguns dos quadros da história que são animados, Andrew Hussie deixa segredos, que podem ser desbloqueados através de uma combinação de comandos. São os chamados *easter eggs* (ou “ovos de Páscoa”), muito comuns em jogos digitais. Em *Homestuck*, o padrão de aparição dessas surpresas é chamado de *trickster mode* (ou modo “trapaça”). Essas surpresas são muito comuns, e são em geral piadas com os personagens que participam da cena. Em uma das partes interativas da história, por exemplo, é permitido ao leitor caminhar com o personagem por uma área. Ao se aproximar do tronco de uma árvore e aumentar a tela, é possível ver uma linha de comando camuflada: CTRL+T. Ou seja, a indicação sugere ao leitor que as teclas CTRL e T do teclado do computador sejam pressionadas ao mesmo tempo. Ao fazê-lo, o leitor desbloqueia uma outra cena interativa, em que se pode movimentar o personagem livremente e ver referências a objetos de *Homestuck* e mesmo de outras das histórias do autor.



Figura 05 - Tela que permite o desbloqueio do primeiro "easter egg". Em destaque, o comando "CTRL+T". Fonte: *MS PAINT ADVENTURES WIKIA*

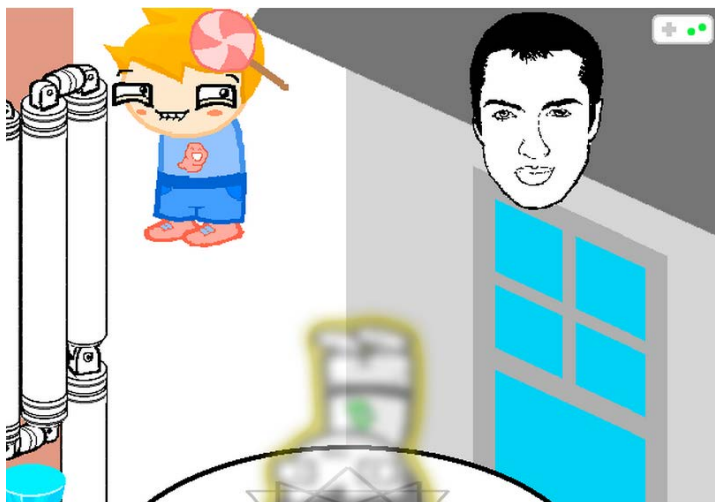


Figura 06 - Uma das telas que aparecem após a ativação do "easter egg". Fonte: MS PAINT ADVENTURES WIKIA

O tempo é uma das principais forças dinâmicas de da história. O autor brinca com a ideia de passado, presente e futuro criando viagens espaço-temporais e paradoxos. Por exemplo, há uma máquina que cria clones dos personagens principais durante um momento da trama. Esses clones são importantes para a história em um momento passado, e é para lá que são enviados, através do tempo.

Existem expressões relacionadas a essas dinâmicas temporais da história que organizam e classificam os diversos tipos de situações que “brincam” ou com o tempo ou com referências específicas. Uma delas é o termo *"ongoing gag"* (piada contínua ou recorrente, na tradução). É, na verdade, uma conexão que o autor cria entre suas histórias, principalmente entre *Homestuck* e suas outras criações do mesmo site. Normalmente são alusões a frases utilizadas em suas outras narrativas, que eram responsáveis pela "ação" do leitor e se tornaram populares por serem engraçadas e levarem a situações absurdas (ou seja, eram o hiperlink entre uma página e outra). Na figura a seguir, um exemplo; a ação que é imposta ao personagem (retirar braços falsos do baú) é uma referência a comandos sugeridos pelos leitores em uma outra história, *Jailbreak*, escrita pelo autor durante a época em que escrevia histórias exclusivamente baseadas nas ideias que lhe eram enviadas. Ao longo de *Homestuck*, esse comando é utilizado várias vezes para vários personagens diferentes.



Figura 07 - Exemplo de ongoing gag de Homestuck ⁸. Fonte: MS PAINT ADVENTURE

De uma certa forma, essas piadas e conexões internas são uma tentativa de construir um vocabulário próprio das histórias do site. Em *Homestuck* Andrew Hussie vai mais além ao fazer essas conexões e referências dentro da própria história. Ou seja, elabora uma história secundária, chamada *Sweet Bro and Hella Jeff*, dentro da narrativa principal. Ela passa a servir como um referencial para a construção de piadas no universo específico de *Homestuck*.

⁸ Tradução da legenda da figura: Na parte superior, se lê: "John: Rapidamente retire os braços do BAÚ MÁGICO. Na parte inferior, se lê: "Você recupera os BRAÇOS FALSOS do baú e os usa para TRAVESSURAS HILARIANTES. Você os CAPTCHALOGA em sua SYLLADEX, muito embora você não faça ideia do que isso significa. Existem outros itens no baú. (MS PAINT ADVENTURES, tradução livre)



Figura 08 - Personagens principais da webcomic Sweet Bro and Hella Jeff. Fonte: MS PAINT ADVENTURES

Sweet Bro and Hella Jeff é uma *webcomic* criada por um dos personagens principais, Dave Strider, mas que também está disponível em um site real para acesso dos leitores. A trama não faz sentido, e é mantida pelo autor ironicamente; ou seja, ele faz a história, suas ilustrações e sua escrita serem malfeitas de propósito. A ortografia também é errada propositalmente. As frases de efeito utilizadas na *webcomic* são reproduzidas tanto na história de *Homestuck* quanto pelos fãs em seus encontros e discussões online. Também existem mensagens cifradas nas páginas de *Sweet Bro and Hella Jeff*, que traçam paralelos e predizem acontecimentos da história principal.

Além das piadas, nas histórias de Andrew Hussie existem outras referências recorrentes, mais uma vez dentro da mesma aventura ou entre as histórias do site. Especificamente dentro de *Homestuck*, existem exemplos que são importantes para o desenvolvimento da trama. É o caso da perda de um braço e de um olho por vários personagens ou da ideia de dualidade, representada tanto pela dicotomia das cores branca e preta (como será explicado posteriormente) quanto pelas cores azul e vermelha. O azul e o vermelho, por exemplo, servem para representar os desvios de personalidade de Sollux, personagem que possui seus óculos e vários objetos pessoais dessas duas cores.



Figura 09 - Quadro de *Homestuck* que apresenta o personagem Sollux Captor. Fonte: *MS PAINT ADVENTURES*

Por ter tantas referências cruzadas, a estrutura da narrativa precisa ser organizada, a fim de proporcionar uma melhor orientação do leitor durante a navegação. Existe, inclusive, um mapa que possibilita a quem lê se situar no tempo e no espaço da trama (ver Anexo 01). Uma das formas de ajudar o leitor a acompanhar a narrativa é o método de "salvar o progresso" (*save state*). Como acontece em jogos de videogame, foi criada uma maneira de retomar a leitura de onde foi interrompida da última vez que seu andamento foi "salvo" (ou seja, ao clicar no botão de "salvar estado"). Andrew Hussie, posteriormente, acrescentou um botão que permite o salvamento automático (*auto-save*), ou seja, o navegador armazena em sua memória os dados do seu progresso sem a necessidade de comandos externos.

3.2 - Breves considerações sobre a história

Homestuck é dividida, até o momento, em seis atos, como em uma peça teatral. E cada ato possui um intervalo, onde são introduzidas histórias paralelas que apresentam tópicos vitais ao entendimento da história. A trama, em síntese, fala sobre internet e relações no ciberespaço. A princípio são apresentados quatro amigos pré-adolescentes (John Egbert, Jade Harley, Rose Lalonde e Dave Strife) que veem suas vidas modificadas ao resolverem jogar SBURB.

É interessante destacar que os personagens são amigos, mas todos moram muito distantes um do outro e nunca se viram na vida real. Se conectam através de um *software* de bate-papo, semelhante ao obsoleto programa *MSN Messenger*⁹ (*Microsoft*), chamado *Pesterchum*. O que orienta o leitor em uma direção ou em outra da narrativa são as conversas que os personagens mantêm nesse software, os chamados *chatlogs*.

SBURB é aparentemente um inofensivo jogo de realidade virtual, mas na verdade é algo que está relacionado à dinâmica do universo e da existência. John o recebe de presente em seu aniversário, e junto com Rose, descobre que através dele consegue alterar a realidade à sua volta. O jogo é, fisicamente, dividido em dois CD's (esses CD's também servem como forma de localização para o leitor de *Homestuck*, sendo apresentados como um dos métodos de organização de leitura no mapa da história).

Para jogar, os garotos precisam se organizar em duplas, onde um é o jogador-usuário e o outro é o jogador-mestre. O primeiro é o personagem de fato, como se fosse um *sprite* controlável de videogame ou computador; a diferença é que esse *sprite* tem vontade própria. O jogador-mestre é aquele que modifica o ambiente onde o jogador-usuário se encontra; ou seja, tem a mesma função de um jogador humano em relação ao personagem na tela. O mestre vê o usuário através da tela do computador, onde *SBURB* é jogado.

O espaço controlado pelo mestre é, na verdade, a realidade do jogador-usuário. Ou seja, o usuário, ao instalar o jogo, participa como se estivesse em uma simulação virtual, onde sua realidade é modificada e atacada como se estivesse dentro de uma fase de um *game*, de fato. É interessante ressaltar que as duplas de jogadores funcionam de maneira interligada. O jogador-usuário que faz par com um jogador-mestre será obrigatoriamente mestre de outro jogador, que será mestre de outro jogador e assim sucessivamente até que o ciclo esteja completo. A esse ciclo se dá o nome de sessão, o que também é uma alusão a jogos, nesse caso digitais, que permitem a um número limitado de pessoas jogarem coletivamente, de maneira cooperativa. Em *Homestuck*, cada sessão tem um limite de seis jogadores, mas elas podem se interligar.

⁹ O MSN Messenger é um software que possibilita a interação virtual imediata através de pessoas que são adicionadas pelo usuário como amigas. Depois da popularização das redes sociais, principalmente do Facebook, seu uso ficou ultrapassado (já que o Facebook concentra diversas funções, inclusive a de possibilitar conversas instantâneas entre usuários)

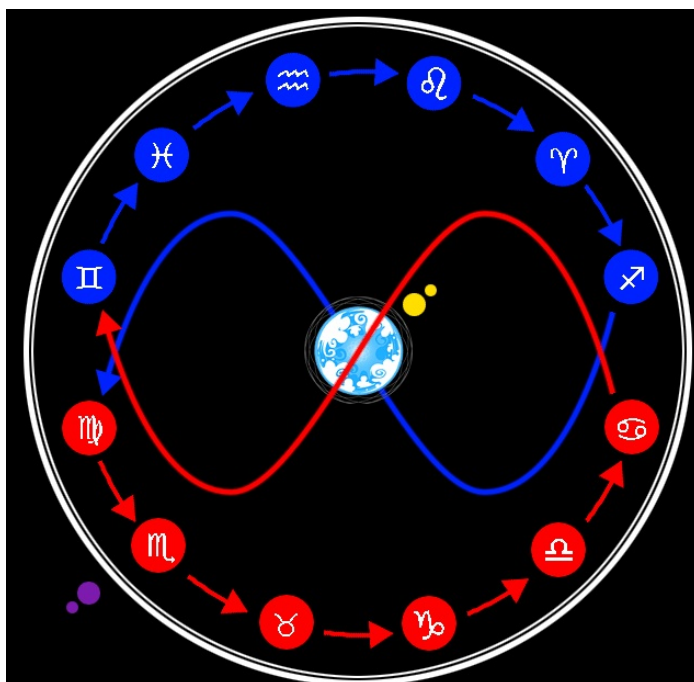


Figura 10 - Ciclo de uma sessão de *Homestuck*. Cada símbolo é um jogador e cada cor representa uma sessão diferente. As sessões nesse caso são interligadas. Fonte: *MS PAINT ADVENTURES*

De início, a única informação que se tem é que, no mesmo dia do aniversário de John, uma chuva de meteoros apocalíptica começa a destruir o mundo, e SBURB acaba por possuir as ferramentas para fazer os personagens escaparem da morte. Mais tarde, são introduzidos na história os *Kernelsprites*. São uma espécie de guru do jogo que guia os personagens e informa quais os primeiros passos que devem seguir para avançar. Cada personagem principal possui seu próprio *Kernelsprite*. John, Dave, Rose e Jade trabalham juntos para escapar do seu destino e chegar à *Incipisphere*, uma outra dimensão que comporta o universo de *Skaia*. Em *Skaia*, existem dois mundos, *Derse* e *Prospit*, que travam uma batalha para conquistar a soberania do universo. Essa batalha é decidida no *Battlefield*, que é na verdade um tabuleiro de xadrez, onde as peças brancas representam a *Prospit* (luz) e as pretas, *Derse* (trevas).

O *Battlefield* (campo de batalha) e sua estrutura são muito semelhantes a um jogo experimental da década de 70, criado por James Conway. O jogo, chamado *The Game of Life* (O Jogo da Vida), é descrito por Janet Murray:

"O sistema baseia-se numa grade de tabuleiro de damas com marcadores que são brancos de um lado e pretos do outro. Os marcadores começam num arranjo aleatório e são então virados de acordo com um conjunto de regras que toma decisões baseadas nas cores dos marcadores vizinhos. As mudanças de cada rodada geram ainda mais mudanças na rodada seguinte, resultando finalmente na criação de padrões notáveis que se movimentam pelo tabuleiro" (MURRAY, 2003, p.95)

A ideia de causa e efeito promovida por esse jogo é a mesma utilizada por Andrew Hussie e seu campo de batalha. A cada ação ou escolha significativa dos personagens principais da história, o tabuleiro é modificado estruturalmente, bem como as peças. Ao longo da história, o tabuleiro se torna tão complexo quanto um planeta.

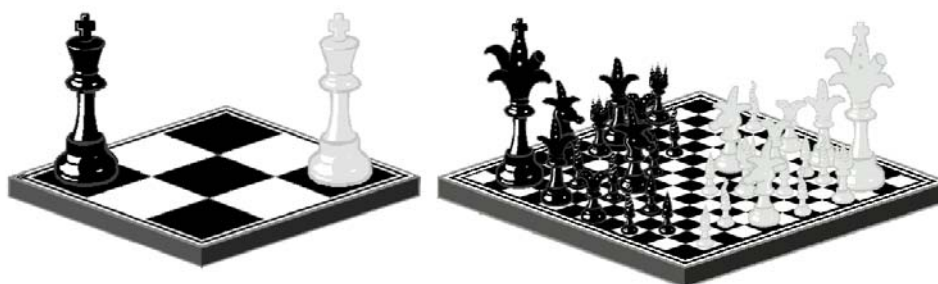


Figura 11 - Duas evoluções do Battlefield, em *Homestuck*. Fonte: *MS PAINT ADVENTURES*

Em um momento futuro, os personagens descobrem seus destinos e missões; a cada um é oferecido um título e um caminho que precisam percorrer se quiserem sobreviver. A princípio, os jogadores são apenas quatro. Mais tarde, é revelada uma outra sessão do mesmo jogo, que é jogada em um outro tempo e em uma outra dimensão por seres semelhantes a humanos chamados *trolls*. Esses personagens são alienígenas que tem suas personalidades regidas pelos signos que possuem, sendo esses signos os mesmos do horóscopo ocidental da Terra. Logo, são doze personagens, cada um correspondendo a um dos signos.

De início, os *trolls* se comunicam com os personagens principais através do Pesterchum, e agem de maneira rude e despropositada. O nome dos alienígenas e seu tipo de comportamento, na verdade, são uma referência que o autor faz ao significado da palavra *troll* dentro do ciberespaço. *Troll* é um termo que faz referência a um tipo de comportamento. É um apelido dado àquele usuário que utiliza os espaços de interatividade, como fóruns, apenas para zombaria e xingamentos desnecessários, que não acrescentam conteúdo à nenhuma discussão. Mais tarde, é revelada que a verdadeira intenção dos *trolls* de *Homestuck* é ajudar os personagens principais a vencer o jogo e derrotar os grandes vilões para salvar o universo.

Os *trolls* possuem um sistema de relacionamentos amorosos próprio, que é bastante complexo. Nele, cada tipo de relação é simbolizada por um naipe de baralho. Essa

complexidade foi o que popularizou a história na internet. Em sua entrevista a Bryan Lee O'Malley (criador da famosa história em quadrinhos *Scott Pilgrim*), o autor relata que foi a partir da apresentação dos personagens *trolls* que *Homestuck* se tornou um fenômeno do ciberespaço (HUSSIE, 2012b).

Além dos *trolls*, existem personagens que representam os responsáveis dos personagens principais. Cada um dos quatro possui uma figura mais velha e autoritária que, de alguma forma, atrapalha os planos. John tem a figura de seu pai, Jade de seu avô, Dave de seu irmão e Rose de sua mãe. A forma de apresentação de cada um desses personagens é semelhante. Por exemplo, todos colecionam objetos estranhos, que mais tarde são revelados como itens importantes da história.

O autor costuma inserir referências à cultura pop e, às vezes, torna popular elementos rechaçados pela crítica ou esquecidos pelo público, como o filme *Con Air*, o favorito de John Egbert. Também costuma fazer referências à jogos de raciocínio e jogos de cartas, baseando nestes diversos personagens. É o caso do grupo de vilões da *Midnight Crew* (Gangue da Meia-Noite, na tradução), que também é representado por naipes de baralho, ou de sua gangue rival, *The Felt* (O Feltro, na tradução), que tem cada personagem baseado em uma das bolas do jogo de bilhar. A guerra de *Skaia* é travada em um tabuleiro de xadrez.

3.3 - Os produtos e os fãs

Os fãs de *Homestuck* são numerosos e apaixonados. Ainda em sua entrevista a Bryan Lee O'Malley, Hussie fala sobre o perfil dos leitores de suas histórias. Antes do lançamento de *Homestuck*, o site do autor costumava atrair leitores na faixa etária dos 30 anos ou um pouco menos, porque este era o público que compreendia a mecânica de suas histórias como uma paródia de antigos jogos que provavelmente jogaram quando mais novos (HUSSIE, 2012b).

Homestuck, por sua vez, além de se apropriar mais dos elementos fornecidos pelo computador e pelo ciberespaço, tem narrativa e personagens mais complexos. A temática da história atraiu usuários mais jovens, que, diferentemente dos mais velhos, não possuíam o hábito nem a referência de leitura de jogos baseados em texto. Esse hábito foi construído e incorporado à experiência de ler *Homestuck*, que por ser uma narrativa inovadora, precisa ser aprendida (HUSSIE, 2012b).

Nas palavras de um fã:

“É uma boa história porque é uma representação da forma como nossa geração funciona: como tudo está baseado na internet. A maneira como todos os personagens se comunicam uns com os outros através de programas de texto ao invés de conversarem ao vivo é igual a nossa quando não nos encontramos pessoalmente. Existem várias referências a coisas da cultura pop dos últimos 10 anos, então podemos nos identificar muito.”¹⁰ (ORSINI apud CONSALVO, 2012b, tradução livre)

Outro fator que contribui para o sucesso da história é sua análise sarcástica do comportamento da sociedade ocidental contemporânea, em especial dos jovens. O autor faz referências à cultura pop, como a alusão já mencionada a filmes, personalidades, músicas e programas de televisão. O personagem Rufio, do filme *Hook* (em português, *Hook: a volta do Capitão Gancho*, de 1991), é um dos principais exemplos. O ator que o representava no filme, Dante Basco, é fã de *Homestuck* desde que começou a utilizar o Tumblr. O autor soube que Rufio (seu personagem do filme) havia sido inserido em *Homestuck* como ídolo de um dos *trolls* e se interessou; a partir daí, virou um ávido fã e leitor. Andrew Hussie criou, inclusive, um outro personagem baseado em Rufio posteriormente.

Dante Basco acabou conhecendo o autor e se tornaram amigos. Sua figura pública entrou em evidência. Os fãs de *Homestuck* aumentaram sua popularidade, esquecida desde 1991. Dante fala sobre isso em entrevista ao site *The Daily Dot*:

(...) depois de umas centenas de seguidores [do Tumblr] falarem "Você precisa ler *Homestuck* porque Rufio aparece", e entrei no site e li. E de repente, quando comecei a ler, tinham mais de 40.000 seguidores me vendo postar simultaneamente à leitura meus comentários sobre *Homestuck*. É uma loucura! É uma daquelas coisas que você nunca imaginaria que iria acontecer, e é a experiência mais legal da qual já fiz parte. Estou me divertindo muito.¹¹ (BASCO, 2012, tradução livre)

Atualmente, o fórum oficial do site conta com mais de cento e cinquenta mil usuários, e mais de quatro milhões de postagens. Além de discutir sobre a história, os fãs encontram no

¹⁰ Texto original: "It's a good comic because it's a good representation of the the way our generation works: how everything's based on the Internet; the way all the characters communicate with each other through a text-based program instead of talking, the same way that people don't hang out as much in person. There's lots of references to things in pop culture in past 10 years, so we can relate to it a lot."

¹¹ Texto original: "(...)after a few hundred of my subscribers were like, "You need to read *Homestuck* because [Basco's popular character from *Hook*] Rufio makes an appearance in it." I did. And when I started reading that, all of a sudden I had over 40,000 followers watching me live-blogging my reading of *Homestuck*. It's so crazy! It's one of those things you can never imagine happening, and then it just happens and it's the neatest experience and I've never ever been a part of. I'm having a great time."

fórum um espaço para socialização e para apresentar seus próprios trabalhos baseados em *Homestuck*, como histórias alternativas (*fanfics*) e ilustrações (*fanarts*).

De acordo com uma reportagem de ORSINI (2012a), cerca de um milhão de usuários acessam o site diariamente. Também é possível visualizar, através do portal que gerencia os anúncios dentro do site de *Homestuck*, estatísticas de acesso de leitores ao redor do mundo. É possível visualizar, no Anexo 2, gráficos que representam os dados estatísticos acerca dos números de visualizações semanais de *Homestuck*. O fluxo de usuários é segmentado em países. Os gráficos são do período de 22-10-2013 a 29-10-2013 e de 30-10-2013 a 06-11-2013 e de 07-11-2013 a 14-11-2013.

Os Estados Unidos lideram o ranking de acessos, com uma marca de quase nove milhões de visitas na semana pesquisada. É interessante notar que o Brasil se encontra entre os dez países que mais acessam o site, tendo nas semanas pesquisadas ocupado o quinto e o sexto lugar no maior número de acessos. É o país de língua não inglesa que mais visita a página. Os fãs brasileiros começaram, inclusive, um projeto de tradução da história, que atualmente está em hiato, chamado *MS Paint Fan Adventures*.

Devido a esse grande sucesso, Andrew Hussie passou a investir na criação de produtos que compensassem monetariamente seu trabalho. Assim, associou-se à *TopatoCo*, uma empresa voltada para o nicho de produtos de narrativas digitais e criou sua própria empresa, a *whatpumpkin*. Esta é responsável pela venda de produtos mais simples, como camisetas, broches e bonés. Também vende os álbuns da trilha sonora de *Homestuck*, criados em colaboração com os fãs.

A *TopatoCo*, por sua vez, além de broches e camisetas, vende vários produtos relacionados a todas as histórias do site de Andrew Hussie, inclusive livros. Sobre *Homestuck*, o site disponibiliza quatro livros: três que são a história seriada em si, no formato impresso e com comentários do autor, e uma edição especial em capa dura de Sweet Bro and Hella Jeff. Em sua entrevista a Bryan Lee O'Malley, Hussie fala do *merchandising* e da receita gerada por suas histórias. É interessante ressaltar que o autor cita os livros como principal fonte de lucro.

"Quando comecei a vender livros a receita subiu muito. E (...) ela se acumula mais ainda à medida que os livros vão saindo. Tenho cinco livros até o momento que me dão muito retorno, e nem comecei a arranhar a superfície do conteúdo publicável [das histórias]. *Homestuck* poderia ter, sozinha, 10 livros, talvez mais. Essa é outra das minhas "sacadas de merchandising

completamente acidentais e geniais". Fazer uma história que é produzida tão rapidamente, da qual posso extrair o mesmo número de livros em alguns anos que outra pessoa poderia levar uma década para estocar. Raramente tenho noção real de quanto produzi nos últimos anos, até começar a medir o projeto dos livros. Então, uma vez que começo a realizar a magnitude do trabalho da produção dos livros, começo a resmungar, "Oh, meu Deus, o que foi que eu fiz..."¹² (HUSSIE, 2012b, tradução livre)

Além dos produtos vendidos nos dois sites, o autor postou um projeto para a criação de um jogo baseado em *Homestuck*. A ideia foi publicada no *Kickstarter*, site que permite a qualquer pessoa postar uma ideia e buscar financiamento. Hussie propôs um financiamento base de U\$700.000,00. Não só o projeto foi financiado, como a meta foi ultrapassada em mais de cem por cento. O projeto no *Kickstarter* arrecadou mais de dois milhões e meio de dólares.

¹² Texto original: "When I started selling books, that also really kicked up the revenue. And (...) it starts stacking up with more books out. I have five out now and that's really adding up, and I'm barely even scratching the surface of publishable content. *Homestuck* could have 10 books alone, probably more. This is another one of those "completely accidental moves of merchandising genius" on my part. Making a type of story that is produced so quickly, that I can put out in a few years the same number of books that might take someone else a decade to stockpile. I very rarely have a palpable sense of how much work I've actually done over the last few years until I'm sizing up the book project. Then, once the magnitude of the bookmaking job begins to sink in, I start muttering, "Oh my god, what have I done..."

4. UMA METANARRATIVA SOBRE A CONTEMPORANEIDADE

Homestuck é uma história que tanto em sua trama quanto em sua estrutura, simula a dinâmica da internet. É construída com e para o ciberespaço e desde sua essência até sua construção, é baseada no paradigma atual das comunicações em rede.

O conceito de rede na leitura é anterior ao digital, e seu maior exemplo reside nas enciclopédias, quando um verbete remete a outro e assim sucessivamente, criando uma teia de referências de leitura. O meio digital se apropria dessa característica, com a diferença de que não é o leitor a seguir as instruções de leitura e se deslocar fisicamente para buscar as referências, mas sim o texto é ativo e se movimenta em alta velocidade diante do leitor (LÉVY, 1996).

Assim, a história de *Homestuck* é dividida de forma que vários personagens possam passar por diferentes atividades ao mesmo tempo. É uma teia interligada a várias outras histórias e ideias. Ao fazer referências cruzadas dentro de sua história, relacionadas à cultura contemporânea e a outras narrativas de sua autoria, Andrew Hussie cria um micro universo onde faz uso e simula as conexões hipertextuais do ciberespaço. Como citado no primeiro capítulo, este é o principal atrativo das narrativas interativas.

Nas palavras do próprio autor:

"Então, uma história sobre crianças na internet, que é contada de uma forma que é de certa forma, *feita de internet pura*, é algo que chega a mim muito naturalmente e não é algo que posso dizer que premeditei antes de começar tudo. Fazer algo que realmente parece pertencer à internet, algo que faz com que se entenda que a história existe na internet, envolve desenvolver muitas coisas. Explorar a mídia é uma parte disso, mas eu acho que criar elementos que induzem autoconsciência também, onde a conexão entre o leitor/*fandom*¹³ e a história está sempre viva e palpável."¹⁴ (HUSSIE, 2012b, tradução livre)

¹³ *Fandom* é a abreviação de uma expressão em inglês, *fan domain*, que significa domínio dos fãs. É usada para descrever o grupo de fãs de algo, como uma história, série ou filme. O *fandom* virtual é bastante ativo, e se comunica através de redes sociais e fóruns.

¹⁴ Texto original: "So yeah, a story about kids on the internet, that is told in a way that is like, *made of pure internet*, is something arrived at pretty organically and not something I can say I envisioned before starting all at once. Making something that really feels like it belongs on the internet, something that seems to actually understand it exists on the internet, involves doing quite a lot of things. The media exploration is part of it, but also the self aware elements I think, where the connection between the reader/*fandom* and the story is always alive and palpable."

O autor descreve o conceito de texto literário virtual de Pierre Lévy que foi citado no primeiro capítulo. O texto "vivo e palpável" (sic) é a característica apontada pelo filósofo como a principal que distancia a narrativa do ciberespaço daquela estruturada fisicamente, de maneira estática. É o movimento, proporcionado principalmente pelo diálogo com os fãs e pela estrutura dinâmica de escrita de Andrew Hussie, que promove a popularidade da história e a torna única em relação à criação literária no ciberespaço.

Esse movimento, que é dinâmico graças à velocidade de transmissão de informações, está presente também na criação da trama de *Homestuck*. Esta é construída com base em ideias que foram desenvolvidas a partir de questões problematizadas a partir do desenvolvimento do ciberespaço, como a relatividade e a dimensão das distâncias de espaço e tempo. Ao estabelecer uma relação entre personagens humanos e alienígenas que vivem em tempos e dimensões diferentes, Andrew Hussie problematiza essas questões em sua história.

Homestuck é considerada por muitos leitores uma *webcomic*, principalmente por utilizar os recursos de justaposição de quadros (sendo estes conectados através de hipertexto). De fato, a narrativa incorpora elementos característicos de uma história em quadrinhos digital, e pode ser considerada como tal se for levado em conta que as definições desse termo ainda estão tomando forma, uma vez que a literatura no ciberespaço muda constantemente. Porém, uma das características dos quadrinhos, como apresentado no segundo capítulo, é a relação da sequência dos quadros com a passagem do tempo. Em *Homestuck*, essa linha é rompida ao haver a necessidade de se clicar em um hipertexto para fazer a conexão entre duas cenas.

Scott McCloud (2006) havia considerado essa como uma das ideias possíveis para dar às *webcomics* uma identidade que não aquela reprodutora da estética tradicional das HQs, e sua crítica se baseia justamente na quebra da conexão dos quadros. Em *Homestuck*, o uso das animações e do som poderiam suprir essa quebra, mas a dúvida permanece: poderia uma narrativa como esta ser considerada uma história em quadrinhos?

A maioria das *webcomics* publicadas no ciberespaço seguem a estrutura das histórias impressas, com quadros em sequência. Os recursos multimidiáticos, quando utilizados, não descaracterizam a estrutura como sendo a de uma história em quadrinhos tradicional. *Homestuck* não possui essa formatação e nem possui grafismos específicos dos quadrinhos. Nem em suas versões impressas os quadros de *Homestuck* não são posicionados um do lado do outro; na maioria das vezes são espalhados pelas páginas do livro.

A história também não pode ser considerada um jogo, visto que sua estrutura é muito mais abrangente. Os jogos virtuais têm como base e característica principal a ludicidade. É através dela que proporcionam agência e entretenimento; sua narrativa serve como pano de fundo para a jogabilidade. Já *Homestuck* possui a narrativa como base, e ser lúdica é apenas uma das características que a compreende, já que busca simular e explorar a maior parte das funções do ciberespaço.

Na verdade, a história de Andrew Hussie se apropria integralmente dos elementos estéticos do computador, citados no primeiro capítulo. A mecânica da narrativa de *Homestuck* produz a sensação de agenciamento descrita por Janet Murray, e simula uma interação do leitor com a obra quanto uma escolha de ação pelo leitor. Ao clicar no hipertexto ou comandar ações dos personagens, o leitor experimenta essa agência, que proporciona satisfação. Há também a capacidade de promover a imersão através da interface, que o autor explora ao escrever como se simulasse um jogo e ao criar animações. Também é evidente o uso da mutabilidade dos processos computacionais, característica estética do ambiente digital. A quantidade de personagens e objetos apresentados, a dinamicidade da estrutura narrativa e a própria complexidade dos caminhos da história comprovam isso.

A concepção dos personagens, porém, tem base na estrutura das histórias em quadrinhos. Scott McCloud (2005) observa que a imagem simples e pictórica dos quadrinhos é imprescindível para aproximar o leitor da história, que se reconhece dentro dela. Isso acontece por causa da nossa capacidade de identificação. Ao interagir com outra pessoa frente a frente, por exemplo, os traços e características do interlocutor são detalhadamente observados. Porém, a consciência do próprio rosto durante a conversa não é tão nítida, e é semelhante a um esboço. Ou seja, um desenho simples onde são traçadas apenas as formas mais importantes. À essa teoria McCloud dá o nome de "autoconsciência não-visual" (MCCLLOUD, 2005, p.37) e é essa representação que é explorada nos desenhos animados ou histórias em quadrinhos.

"Acho que essa é a razão principal do nosso fascínio por desenhos animados, embora outros fatores como simplicidade e características infantis de muitos personagens de desenhos (...) também desempenhem um papel. O desenho animado é um vácuo pro qual nossa identidade e consciência são atraídas (...), uma concha vazia que nós habitamos pra viajar a um outro reino. Nós não só observamos o cartum. Nós passamos a ser ele." (MCCLLOUD, 2005, p.36)

A representação simplificada promove a sensação de identificação, e isso comprova que a identidade do ser humano está no âmbito das ideias e dos conceitos. A história em quadrinhos promove essa possibilidade: representar o mundo interno através da simplicidade. Não são todos os quadrinhos que optam por essa linguagem; cabe ao autor escolher se prefere representar uma visão de mundo que seja externa à consciência subjetiva (através da minúcia de detalhes) ou o mundo interno (através dos traços pictóricos).



Figura 12 - Ilustração representativa da teoria da autoconsciência não visual. Fonte: MCCLOUD, 2005, p.45

O autor de *Homestuck* opta pela segunda opção. Como apontado no terceiro capítulo, os personagens são construídos com os traços mais simples possíveis, sendo muito raras as ocasiões onde as ilustrações se tornam mais complexas. Quando fala sobre a criação da história, o autor afirma que a exploração das características do ambiente digital e do ciberespaço fazem parte da construção da história, mas também aponta que criar formas de induzir a "autoconsciência" (sic) do leitor também é importante. A forma de representação atrelada ao ambiente da história promovem uma identificação mais potencializada com a história. Além disso, o autor utiliza outras formas de induzir imersão que serão discutidas a seguir.

A cultura de convergência contribuiu para que características de alguns meios fossem absorvidas por outras mídias. Em um episódio da websérie¹⁵ *After Hours*, os personagens discutem questões sobre o filme *Matrix* (1999) e atentam para a falta de expressividade do personagem principal do filme, Neo. Depois de uma interessante comparação com a teoria já

¹⁵ Série desenvolvida e divulgada na internet.

citada de McCloud, chegam à conclusão que Neo é inexpressivo para garantir maior identificação do público com o personagem, e assim, uma maior imersão durante o filme.

Matrix também é objeto da análise de Henry Jenkins (2009), por ser uma das primeiras obras a serem bem sucedidas ao promover a experiência de uma narrativa transmidiática. A história teve desdobramentos em sites na internet, em histórias em quadrinhos, animações e em jogos de videogame. Foi lançada no final dos anos 90 e a saga teve fim em 2003, onde as discussões sobre o ciberespaço e convergência de mídias estavam em ebulição.

Jenkins faz referências a traços da obra *Matrix* que são relevantes para a análise de *Homestuck*. No primeiro filme da saga, percebe-se que a história possui uma complexidade que é característica de filmes classificados como cult. Esse tipo de filme possui uma narrativa que é feita a partir de referências à obras anteriores, personagens construídos a partir de arquétipos¹⁶ e citações. O primeiro *Matrix* é um filme cheio de referências, feito para ser citado. Segundo Umberto Eco, na era pós-moderna não existe filme que possa ser visto sem interferências mnemônicas que remetam a outros filmes (ECO apud JENKINS, 2009).

Homestuck também se insere nesse contexto "cult", já que sua história é complexa e em rede, com muitos personagens e uma simbologia complexa. Isso é ilustrado através dos elementos que se repetem na construção da trama, como os que são descritos no capítulo três deste trabalho. Estes servem tanto para criar situações engraçadas quanto como um recurso para a construção de uma conexão entre as histórias do autor. O uso da estrutura de jogos clássicos (como cartas, bilhar e xadrez) como referências para a construção de personagens e situações, as coleções exóticas e simbólicas dos tutores dos personagens principais e a forma de apresentar os personagens são exemplos concretos que situam *Homestuck* em um movimento que é inerente a obras da cultura de convergência.

Essa estrutura cíclica que conecta as várias partes da história é uma das situações que configura uma tentativa de construir uma identidade, que seja capaz de conectar ideias e criar uma linguagem específica do universo de *Homestuck*. As referências a obras passadas e a outros elementos da cultura contemporânea também são marcas desse universo. Essa também é a conexão descrita por Pierre Lévy e citada anteriormente. Trata-se de uma rede de conhecimentos que não é necessariamente virtual, mas que toma proporções muito maiores

¹⁶ Arquétipos são imagens que estão impressas na camada inconsciente da psique humana e que são universais e primárias. Ou seja, são representações de caráter dominante (que se sobrepõem a qualquer outra representação possível), inatingíveis, autônomas e atemporais (JUNG, 2011).

graças às características do ciberespaço. É a realização da fluidez narrativa e de suas referências, em contraste com a obra estática impressa, que até é capaz de promover a construção de uma rede a partir de seu conteúdo, mas que não possui a dinamicidade de uma que é criada no ciberespaço. A própria intervenção dos fãs na história e a possibilidade de interação com o autor tornam essa rede muito mais sólida. O ciberespaço se encarrega de promover a expansão dessa rede quase que a cada instante, tornando o grupo de fãs de *Homestuck* amplo, dotado de uma base sólida, complexa e bem estruturada, que é montada tanto pela narrativa quanto pela interação dos fãs entre si e também com o autor.

Matrix também construiu uma relação estreita com seu grupo de fãs, que é garantida por sua base narrativa. Mas possui a característica de ser transmídia e com isso alcançar possibilidades tanto de construção quanto de divulgação muito maiores do que *Homestuck* tem no ciberespaço. As referências à cultura pop são a principal forma de despertar atenção do público em *Matrix*. Em *Homestuck*, essas referências também são um atrativo para a leitura (algumas foram apresentadas no terceiro capítulo).

"Camadas sobre camadas de referências catalisam e sustentam nossa epistemofilia; as lacunas e os excessos proporcionam oportunidades para as muitas e diferentes comunidades de conhecimento, que surgem em torno desses filmes cult, mostrarem sua expertise, escarafuncharem suas bibliotecas e conectarem suas mentes a um texto que promete ser um poço sem fundo de segredos" (JENKINS, 2009, p.141)

A complexidade narrativa desperta o interesse dos fãs e dá suporte para a liberdade do autor, que se torna uma espécie de oráculo. No caso de *Matrix*, os diretores optaram por um posicionamento distanciado do público, sem respostas diretas que comprometessem o entendimento da história. Andrew Hussie, o autor de *Homestuck*, se coloca de uma maneira diferente. Ele é um autor-narrador que também é personagem, criando à sua volta um rico ambiente imaginário. No segundo capítulo, são descritas situações onde o autor costuma se apresentar para o público como parte do universo que criou, estreitando ainda mais sua relação com o público leitor.

Essa característica de proximidade dos fãs, do autor e da obra também é muito trabalhada em *Homestuck*. É um reflexo da convergência de mídias, que coloca o público em uma posição diferente da que costumava ter. A passividade da audiência é substituída pela colaboração e pelo diálogo.

"A expressão *cultura participativa* contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Em vez de falar

sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo." (JENKINS, 2009, p.30)

Uma das causas da cultura participativa é a quebra dos vínculos da sociedade com os antigas formas e conceitos de comunidade. O paradigma atual envolve reestruturações de noções geográficas e espaciais, da noção tradicional do conceito de família e de nação. (JENKINS, 2009). Criam-se novas formas de estabelecimento de vínculos sociais.

"(...) essas novas comunidades são definidas por afiliações voluntárias, temporárias e táticas, e reafirmadas através de investimentos emocionais e empreendimentos intelectuais comuns. Os membros podem mudar de um grupo a outro, à medida que mudam seus interesses, e podem pertencer a mais de uma comunidade ao mesmo tempo" (JENKINS, 2009, p.57)

O conhecimento sobre o interesse em comum surge como o fundamento básico dessas novas comunidades, conhecidas como *fandoms*. As dúvidas e esclarecimentos sobre o objeto de interesse do *fandom* são supridos através da contribuição individual dos usuários, criando uma rede de inteligência. Isso torna a produção de conteúdo atual diferente da tradicional. A complexidade da narrativa precisa desafiar a inteligência e suprir as necessidades de discussão dos grupos de fãs (JENKINS, 2009).

Os fãs de *Homestuck* formam um desses grupos, que é ativo e em constante crescimento. A comunidade busca discutir as questões que são apresentadas durante a história e especular sobre o futuro dos personagens. O universo criado pela narrativa de *Homestuck* torna as possibilidades de exploração do ambiente e dos personagens infinita e isso acaba suprimindo a demanda dos leitores por conteúdo. Aliás, a construção de universos complexos é uma prática que está crescendo junto com a criação de narrativas, porque as maneiras de contar a história não se esgotam.

Essa não é uma característica única às narrativas transmidiáticas. *Homestuck* é uma obra que tem seu conteúdo inédito lançado exclusivamente no ambiente digital e em apenas um ambiente (o site do autor). Ainda assim, possui características de hipersociabilização e de construção de universos complexos para dar suporte à história. A figura a seguir é uma representação desse tópico; apresenta fãs da história caracterizados como alguns dos personagens. É interessante ressaltar que encontros como esse acontecem com frequência e são constantemente divulgados em redes sociais e sites relacionados à história.



Figura 13 - Fãs de *Homestuck* caracterizados como os personagens (*cosplay*). Fonte: *HOMESTUCK-COSPLAY*

Outras características do ciberespaço são aproveitadas em *Homestuck*, como o uso de apelidos para ocultar identidades dos personagens enquanto conversam pela internet. Todos possuem nomes diferentes que utilizam durante as conversas virtuais, bem como uma cor e um estilo de escrita que os caracterizam, como já mencionado. Por se conhecerem durante muito tempo, os quatro personagens principais se tratam pelo nome verdadeiro, mas durante o desenvolvimento da trama, os apelidos são importantes para criar uma sensação de suspense na apresentação de outros personagens, que só revelam suas verdadeiras identidades muito tempo depois.

A narrativa é orientada a partir dessas conversas entre os personagens (*pesterlogs*), conduzidas dentro do programa *Pesterchum*. Nos *pesterlogs* está concentrada a maior parte textual da narrativa. Existe uma variação do *pesterlog* que simula publicações como as de um fórum online. Nele uma pessoa publica alguma coisa e as outras podem responder, sendo possível visualizar as respostas abaixo da postagem inicial.

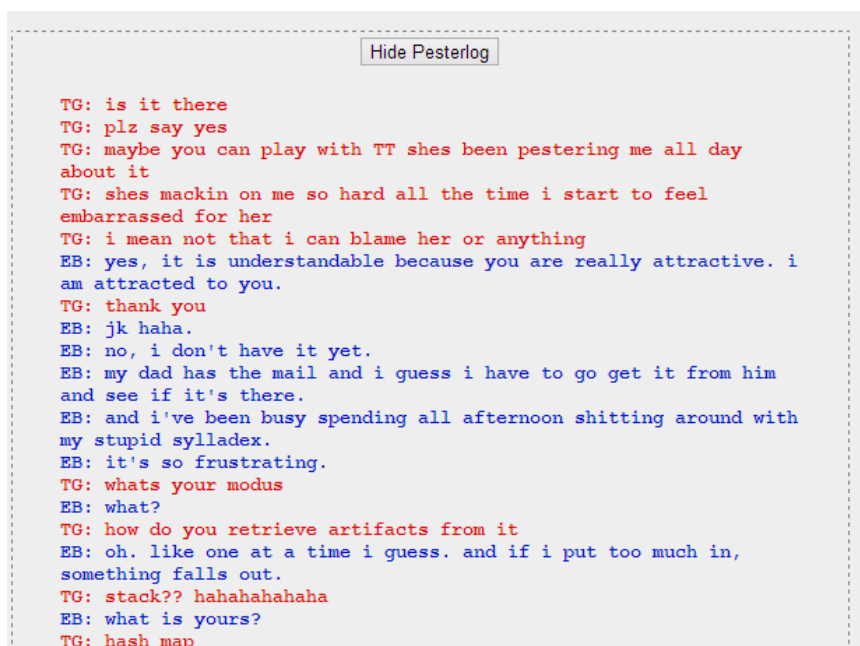


Figura 14 - Exemplo de Pesterlog de Homestuck. Fonte: MS PAINT ADVENTURES

Essa forma de socialização que é apresentada em *Homestuck* é, mais uma vez, uma ilustração do panorama dos relacionamentos virtuais atuais, que o autor transpõe para um tempo não tão distante da atualidade, o início dos anos 2000.

"É um tipo de interação que fez emergir vários tipos de relacionamentos sociais, que floresceram do nada no final dos anos 90, início dos anos 2000, e eles se tornaram para muitos jovens de hoje em dia os definidores dos tipos definidos de relacionamento. É quase inacreditável considerar quantos jovens por aí consideram como melhores amigos pessoas na internet, que nunca conheceram."¹⁷ (HUSSIE, 2012b, tradução livre)

Andrew Hussie também coloca em cheque a relação dos jovens, que são os principais leitores de sua história, com a internet, e faz uma crítica à relação desses usuários do ciberespaço e seus métodos de socialização.

"Tenho certeza que elementos desses relacionamentos [virtuais] serviram de base para vários temas sobre alienação encontrados ao longo de *Homestuck*, contribuindo para alguma parte da melancolia da história. Encontros reais entre as crianças não acontecem por bastante tempo e quando ocorrem, são instantes muito significantes e especiais. Existem também um monte de frustrantes desencontros. Todas essas coisas continuam lembrando aos leitores o que é ter esse tipo de relacionamento. As crianças em casa também

¹⁷ "Texto original: "It's a type of interaction which has given rise to some totally distinct kinds of social relationships, blossoming out of nowhere in the late '90s, early 2000s, and they have actually become the defining types of relationships for so many young people today. It's almost unbelievable to consider how many young people there are now who consider their best friends to be people online, who they've never met."

são muito isoladas e meio vazias. Quando elas entram no jogo, continuam sendo isoladas em seus próprios planetas e se correspondem pela internet. Você vai encontrar temas relacionados à alienação por onde você olhe [em *Homestuck*] e tudo aponta para mostrar como é ter seus relacionamentos mais significativos conduzidos na internet."¹⁸ (HUSSIE, 2012b, tradução livre)

A narrativa foi capaz de construir um espaço que permite uma interação entre leitores que não visa somente a construção de um relacionamento entre os fãs, mas que também estimula o processo criativo e constrói uma rede de desenvolvimento e colaboração informática dentro do ciberespaço. A aproximação das distâncias entre esses leitores comprova a já citada afirmação de Chartier que cita o ciberespaço como aproximador de leitores e autores.

Dentro dos fóruns, por exemplo, existem pessoas que publicam *softwares* relacionados à história (como uma postagem que publicou a versão final da elaboração de um programa verdadeiro que pretende ser semelhante ao *Pesterchum*), ou mesmo a criação de bancos de dados que facilitam a leitura (como a organização de todas as conversas travadas entre os personagens em tabelas, disponíveis na internet). A colaboração virtual dos leitores torna *Homestuck* uma "obra aberta" como aquela teorizada por Eco, acrescida da característica de ser potencializada pelo alcance e velocidade do ciberespaço.

Pode-se considerar que, com a criação de possibilidades para a construção de histórias no ciberespaço, constrói-se um ambiente capaz de retomar características da narrativa oral. Como citado no primeiro capítulo, o narrador vê sua posição diminuída e, aos poucos, defasada pela ascensão do romance, que se torna a principal estrutura para criação de histórias. O romance é uma obra "estática". O narrador, ao contrário, cria uma obra que é acima de tudo, dinâmica. O autor de *Homestuck* (e outros que começaram a pensar em uma literatura ciberespecial) é um narrador, mas um narrador virtual, um que consegue transpor suas experiências e ideias para a forma escrita, criando um diálogo com o público e construindo a partir do social (seja do contato ou da vivência) sua obra.

¹⁸ Texto original: "I'm sure that element in these relationships has led to the various themes of alienation found throughout *Homestuck*, contributing to some of the more melancholy material. Meetings between the kids do not happen for quite a long time, and it's fairly significant and usually feels special when they do. There are a bunch of frustrating near-misses. All that stuff just keeps reminding people what it's like to have such relationships. The domestic situations of the kids are also very isolated and kind of empty. When they get in the game, they continue being isolated on their own planets and keep corresponding through the internet. You find themes of alienation wherever you look and it all points to what it feels like having your most important relationships conducted through the internet."

A forma de escrever dos próprios personagens em *Homestuck* também é muito singular. Nas conversas dentro do *pesterlog*, se pode perceber que a linguagem utilizada pelos personagens durante a escrita nem sempre possui acentuações, pontuação ou uma ortografia correta. Também é muito comum o uso de abreviações e símbolos, além de ser raro o uso de letras maiúsculas. Por exemplo, uma das personagens substitui algumas vogais por números, tornando sua escrita parecida com um código: "1T'S OK 1 WONT T3LL JOHN 4BOUT 1T, 1 KNOW TH4TS WH4T YOUR3 WORRIED 4BOUT¹⁹".

Ao incorporar números ao vocabulário dos personagens, o autor também evidencia o uso e a importância da matemática e dos números na informática e no ciberespaço. É uma forma de lembrar ao leitor dos fundamentos do suporte que escolheu para sua narrativa. Essa "lembança" é ocasionada por diversos elementos ao longo da história, o que torna *Homestuck*, de fato, uma metanarrativa, que busca analisar e expor o ambiente onde está inserida.

Uma conversa virtual escrita é quase ou tão instantânea quanto uma conversa oral. A simulação dos diálogos dos personagens, proposta pelo autor, reafirma sua posição de narrador, uma vez que coloca a experiência de interagir virtualmente (o que é característico do contemporâneo) no meio da trama. Além disso, a estrutura da escrita virtual também reafirma a posição do ciberespaço como um ambiente próximo da oralidade, e portanto propício para a estruturação de histórias que resgatem a essência do modelo narrativo, como o apresentado por Walter Benjamin.

Apesar de construir sua narrativa dentro do espaço virtual, *Homestuck* possui versões em papel. Como apresentado anteriormente, o autor desenvolveu diversos produtos relacionados à história, e apontou os livros como sua principal fonte de renda. São três livros publicados até o momento, cada um contando um ano da história. É provável que o autor ainda publique pelo menos mais um livro.

O lucro alto sobre os livros está conectado à discussão teórica apresentada no primeiro capítulo, que aponta os livros como objetos de desejo, relacionando-os com a ideia de posse. "Ter" a história na estante ainda é algo importante para os leitores, que veem no livro a mesma simbologia de suporte da memória que era vista desde sua popularização. As grandes

¹⁹ Tradução: "Está tudo bem, não vou contar isso para o John. Eu sei que é com isso que está preocupado" (tradução livre)

vendas dos livros de *Homestuck* também estão atreladas ao estímulo do consumo e dos atrativos do livro impresso. Como apontado por Janet Murray e Katherine Hayles no primeiro capítulo, isso acontece porque a literatura digital se encontra em processo de construção, e suas estruturas não são definidas. O conceito de narrativa literária, portanto, ainda está atrelado ao livro impresso.

Outro importante aspecto que explica esse fenômeno é a não substituição dos veículos de mídia. O computador agrega e transforma, mas não substitui a leitura em outros suportes. Sobre isso, Umberto Eco afirma:

"Com a Internet, voltamos à era alfabética. Se um dia acreditamos ter entrado na civilização das imagens, eis que o computador nos reintroduz na galáxia de Gutenberg, e doravante todo mundo vê-se obrigado a ler. Para ler, é preciso um suporte. Esse suporte não pode ser apenas o computador. (...)Das duas, uma: ou o livro permanecerá o suporte da leitura, ou existirá alguma coisa similar ao que o livro nunca deixou de ser, mesmo antes da invenção da tipografia. As variações em torno do objeto livro não modificaram sua função, nem sua sintaxe, em mais de quinhentos anos. O livro é como a colher, o martelo, a roda ou a tesoura. Uma vez inventados, não podem ser aprimorados. Você não pode fazer uma colher melhor que uma colher." (ECO, 2010, p.16)

A criação de um jogo baseado na história também é um ponto importante. Foi financiado através do projeto *Kickstarter*, uma plataforma que permite a divulgação de projetos e o financiamento deles por qualquer usuário de internet que se simpatize com a ideia divulgada. O jogo de *Homestuck* conseguiu atingir a meta e ultrapassar mais de 100% seu valor, chegando a mais de dois milhões de dólares.



Figura 15 - Página do jogo de *Homestuck* no projeto *Kickstarter*, que foi responsável pela arrecadação de subsídios para seu desenvolvimento. Fonte: PROJETO KICKSTARTER MS PAINT ADVENTURES.

O poder participativo dos fãs, em conjunto com a vontade de interagir com a história fizeram com que isso fosse possível. O agenciamento, dessa vez não apenas simulado, foi o fator essencial para o sucesso desse projeto. A estrutura de *Homestuck* e sua forma de apresentação (semelhante a um jogo antigo de computador) contribuíram para esse desejo de controlar, de fato, os personagens.

Além disso, *Homestuck*, que até agora era uma narrativa construída em apenas uma mídia começa a se expandir para um território transmidiático, aumentando as possibilidades de exploração de sua narrativa e o seu alcance. Essa expansão só foi possível de ser conquistada graças ao apoio dos fãs, que contribuíram financeiramente para sua produção. Mais uma vez é comprovado que os limites dos papéis que envolvem a criação, a produção e o consumo de conteúdos midiáticos está cada vez menor e caminha para uma radical reestruturação.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mais do que classificar ou não *Homestuck* como uma *webcomic*, deve-se atentar para as novas possibilidades de construção narrativa que estão sendo testadas por esta e por muitas outras obras pelo ciberespaço. O advento da internet foi essencial para a divulgação e para a construção delas, que levam ao limite e põem por terra muitos conceitos já sedimentados na produção literária contemporânea, tanto em relação à autoria e aos direitos sobre a obra quanto à própria definição do que é literatura.

As teorias e questões apresentadas durante o trabalho permitem levantar uma reflexão acerca dos limites ampliados de construção criativa que o ciberespaço promove. *Homestuck*, objeto de estudo deste trabalho, é apenas um exemplo das diferentes formas de fruição de narrativas existentes no espaço da web. Seu autor conseguiu, de maneira criativa, transformar as questões que circulam o atual espírito participativo, interativo, inventivo e repleto de devires da internet em narrativa, e através de uma metalinguagem criou um universo imersivo com o qual o leitor se identifica, atua e em certas situações, modifica. Essa é uma primeira etapa do processo de assimilação dessa tecnologia pela sociedade, que se movimenta dessa mesma forma com relação a inovações nos formatos de mídia desde o surgimento dos livros: primeiro com receio e críticas, depois buscando a experimentação e explorando as possibilidades até o limite e, por fim, criando uma linguagem própria para a mídia em questão (e por consequência sua identidade).

O computador é, talvez, o primeiro suporte que possui uma inteligência lógica de associação e uma velocidade quase instantânea de transmissão de informações que já sustentou a escrita. Esse fator potencializa as transformações sociais e culturais que podem ser experimentadas com o avanço de estudos e pesquisas, e mesmo com o uso cotidiano (e, às vezes, ininterrupto) do computador e, principalmente, da internet.

Homestuck é uma narrativa que se propõe essencialmente ciberespacial. É uma das primeiras a se popularizar tão rapidamente e explorar os diversos recursos que a internet tem a oferecer. Através de observação, é possível perceber que a história (e todo o site do autor) se encaixam em uma fase mais avançada da experimentação do suporte, no início de uma tentativa de construção de uma identidade através de uma estrutura narrativa literária nascida no digital.

Dentro da história de *Homestuck* existe uma discussão mais abrangente. Ao espelhar sua narrativa no paradigma atual dos movimentos da internet, o autor propõe que o ciberespaço é um local de discussão para as mais variadas questões sociais (como sua crítica a respeito dos relacionamentos virtuais). Ou seja, assim como sua narrativa é uma reflexão sobre questões do ciberespaço, o ciberespaço deve ser uma reflexão sobre questões da sociedade.

Cada vez mais, o termo "ciberespaço" é considerado um mais adequado para designar o espaço virtual. O virtual interativo tem sido considerado por muitos autores como um espaço topográfico, capaz de tornar as barreiras físicas inexistentes, democratizar as vozes e transformar nossa visão de mundo. É preciso, contudo, saber explorar essas potencialidades.

Este trabalho pretende ser mais uma contribuição para as discussões sobre esse tema. A cena ciberespacial se transforma a cada instante e permanece em constante ebulição. A partir disso, novos trabalhos poderão levantar questões não respondidas por esta pesquisa. Como as inovações tecnológicas irão impactar na cena atual das narrativas no ciberespaço? Quais serão os próximos passos para a construção de novas características de uma literatura criada para o digital? Por outro lado, seria importante serem realizadas pesquisas sobre outras citações literárias no ciberespaço que pudessem ser comparadas ao caso de *Homestuck*.

Mas há ainda um aspecto que merece ser enfatizado nessas considerações finais e explorado em futuras investigações. A enorme quantidade de fans ao redor do mundo que possibilitou a transformação de *Homestuck* numa narrativa transmídia, - veiculada através de produtos impressos, camisetas, músicas e um jogo, criado com a participação de fãs. A colaboração, direta e indireta na criação da história faz com que essa possa ser caracterizada como uma história colaborativa, uma obra aberta que está disposta a ouvir e incorporar as criações do leitor. Isso parece apontar para o fato de que a noção de autoria está sendo posta em cheque. Será essa uma característica central das novas maneiras de contar histórias, nascidas pelo e para o ciberespaço?

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, R. M.; RAMALHO, G. L. Narrativa e Jogos Digitais: Lições do RPG de Mesa. **Anais do SBGames**, p. 22-29, 2006.

ARAÚJO, V. B.; TAVARES, G. M. A relação ator-palco-plateia: um estudo da aprendizagem do devir-consciente no teatro. **Psicologia: Teoria e Prática.**, vol.3, n.13, pp. 194-205, 2011.

ARRISCADO P.; FERREIRA, A.C. **Comunicação de marketing experiencial nas editoras tradicionais: uma resposta ao ambiente digital.** Disponível em: http://www.rpm.pt/UserFiles/File/working_papers/working_paper_n3_2013.pdf. Acesso em outubro 2013.

BASCO, D. **From *Homestuck* to Hollywood, actor Dante Basco breaks the mold.** Disponível em: <http://www.dailydot.com/entertainment/dante-basco-hang-loose-Homestuck-interview/>. 2012. Acesso em: outubro 2013. Entrevista concedida a Aja Romano.

BENJAMIN, W. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura.** 1ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

_____. O Narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura.** 3ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985, pp. 197-221.

CAGLIARI, L. C. **A história do alfabeto.** São Paulo: Paulistana, 2009.

CHARTIER, R. **A aventura do livro: do leitor ao navegador.** São Paulo: Editora UNESP, 1998.

_____. **Os desafios da escrita.** São Paulo: Editora UNESP, 2002.

ECO, U. **Obra aberta.** 8ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.

_____. **Não contem com o fim do livro.** Rio de Janeiro: Editora Record, 2010.

EISNER, W. **Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos.** 2ªed. São Paulo: Editora Devir, 2008.

FACHINETTO, E. A. O hipertexto e as práticas de leitura. **Revista Eletrônica de Divulgação em Língua Portuguesa, Linguística e Literatura Letra Magna**. Ano 02, n.03, 2º semestre de 2005. Disponível em: http://www.letramagna.com/Eliane_Arbusti_Fachinetto.pdf>. Acesso em outubro de 2013.

FERREIRA, E. M. As narrativas interativas dos *games*: o cinema revisitado. **ECO-PÓS**. Rio de Janeiro, vol.9, nº1, pp. 155-166, jan/jul 2006.

GIBSON, W. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2003.

HAYLES, N. K. **Literatura eletrônica**: novos horizontes para o literário. São Paulo: Global, Fundação Universidade de Passo Fundo, 2009.

HOMESTUCK BANDCAMP [Internet]. Disponível em: <http://homestuck.bandcamp.com/>. Acesso em setembro 2013.

HOMESTUCK- COSPLAY [Internet]. Disponível em: <http://homestuck-cosplay.tumblr.com/>. Acesso em novembro de 2013.

HUSSIE, A. **Interview with Andrew Hussie, creator of Homestuck**. 2012a. Disponível em: <https://dhs.stanford.edu/social-media-literacy/interview-with-andrew-hussie-creator-of-Homestuck/> Acesso em agosto de 2013.

_____. **‘Scott Pilgrim’ guy interviews ‘Homestuck’ guy: Bryan Lee O’Malley on Andrew Hussie**. Disponível em: <http://comicsalliance.com/Homestuck-interview-andrew-hussie-bryan-lee-omalley-ms-paint-adventures/>. 2012b. Acesso em: agosto de 2013. Entrevista concedida a Bryan Lee O’Malley.

JENKINS, H. **Cultura de convergência**. 2ªed. São Paulo: Editora Aleph, 2009.

JUNG, C. G. **Psicologia do inconsciente**: dois escritos sobre Psicologia Analítica. 19ªed. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2011.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**: O futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: Editora 34, 1993.

_____. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

LIMA, M. C. A. de. Quem tem medo das novas tecnologias? **Artefactum - Revista de Estudos em Linguagem e Tecnologia**. Rio de Janeiro, ano 03, n.2, p.53-61, julho de 2010.

MANGUEL, A. **Uma história da leitura**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M.Books do Brasil Editora, 2005.

_____. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M.Books do Brasil Editora, 2006.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. São Paulo: Cultrix, 2002.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural, Unesp, 2003.

MS PAINT ADVENTURES [Internet]. Disponível em: <http://www.mspaintadventures.com> . Acesso em setembro de 2013.

MS PAINT ADVENTURES WIKIA [Internet]. Disponível em: <http://mspaintadventures.wikia.com/wiki/Homestuck> . Acesso em agosto de 2013.

MS PAINT FAN ADVENTURES [Internet]. Disponível em: <http://mspfanventures.com/?s=217>. Acesso em setembro de 2013.

ORSINI, L. The most popular, epic *webcomic* you've never heard of. **CNN**, 2012a. Disponível em: <http://geekout.blogs.cnn.com/2012/10/01/the-most-popular-epic-webcomic-youve-never-heard-of/>. Acesso em: outubro de 2013.

_____. Inside the strange, brave new world of *Homestuck*. **The Daily Dot**, 2012b. Disponível em: <http://www.dailydot.com/society/inside-webcomic-Homestuck-guide-interviews/>. Acesso em outubro de 2013.

PROJECT WONDERFUL MS PAINT ADVENTURES [Internet]. Disponível em: <https://www.projectwonderful.com/advertisehere.php?id=30418&type=3>. Acesso em outubro de 2013.

PROJETO KICKSTARTER MS PAINT ADVENTURES [Internet]. Disponível em: <http://www.kickstarter.com/projects/14293468/homestuck-adventure-game>. Acesso em outubro 2013.

THE Horrifying Secret 'The Matrix' Reveals About Humanity. Episódio da websérie *After Hours*. Disponível em: http://www.cracked.com/video_18662_the-horrifying-secret-the-matrix-reveals-about-humanity.html#ixzz2lPoavvFm. Acesso em outubro de 2013.

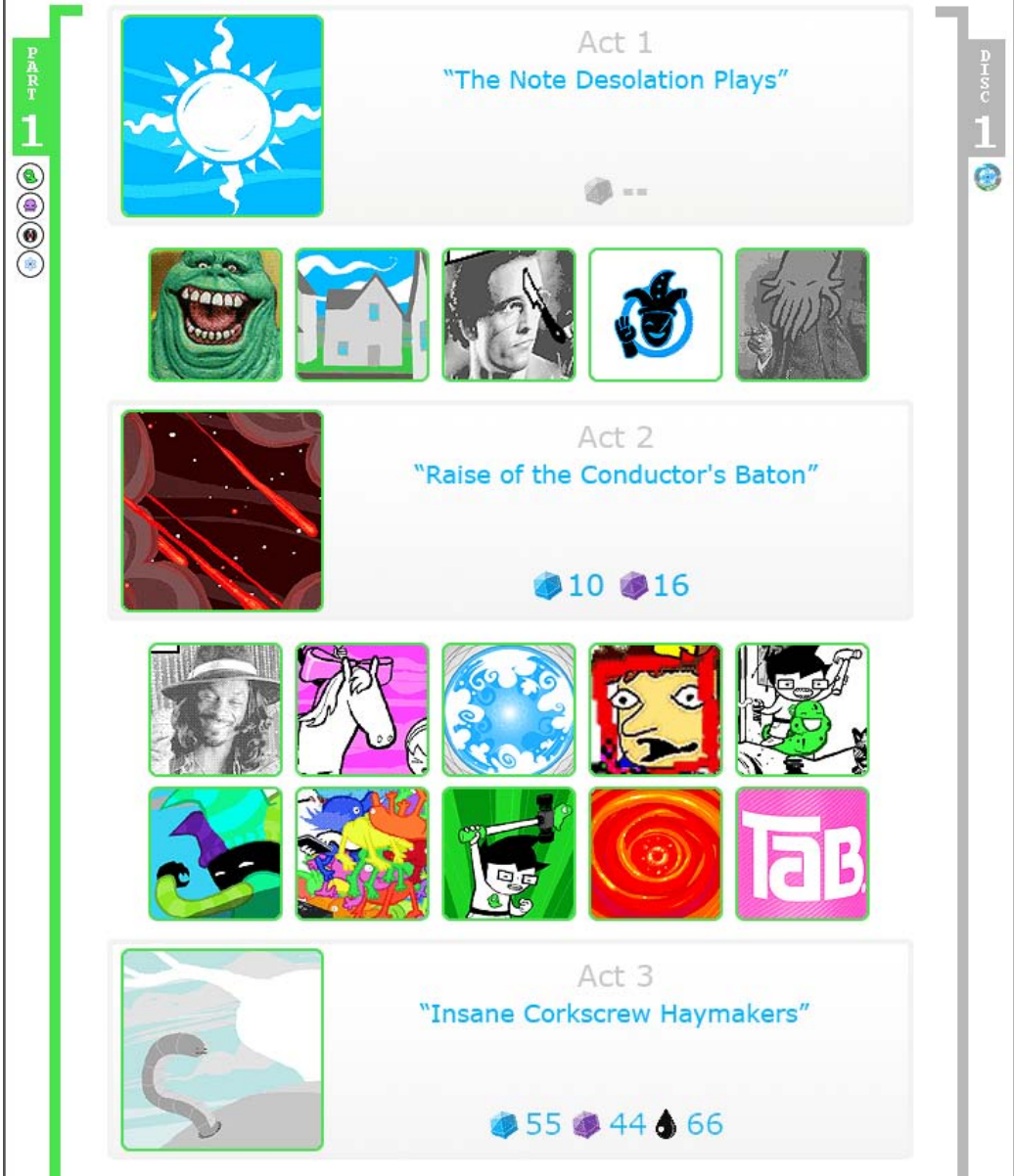
TOPATOCO MS PAINT ADVENTURES [Internet]. Disponível em: http://www.topatoco.com/merchant.mvc?Screen=CTGY&Store_Code=TO&Category_Code=MSPA. Acesso em outubro de 2013.

TVTROPES HOMESTUCK MUSIC [Internet]. Disponível em: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Music/Homestuck>. Acesso em novembro 2013.

SANTAELLA, L. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista FAMECOS**. Porto Alegre, n°22, pp.23-32, dezembro de 2003.

TVTROPES HOMESTUCK [Internet]. Disponível em: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Webcomic/Homestuck?from=Main.Homestuck>. Acesso em novembro 2013.

ANEXO 01 - MAPA DA HISTÓRIA DE *HOMESTUCK* ATÉ O MOMENTO







Intermission

"Don't Bleed on the Suits."

 14  1000  1






Act 4

"Flight of the Paradox Clones"

 -1,000



bifurcate Act_5[Act_1, Act_2];





Act 5 Act 1

"MOB1US DOUBL3 R34CH4ROUND"








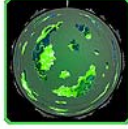








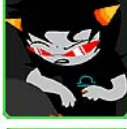

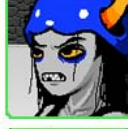





















import universe UI;






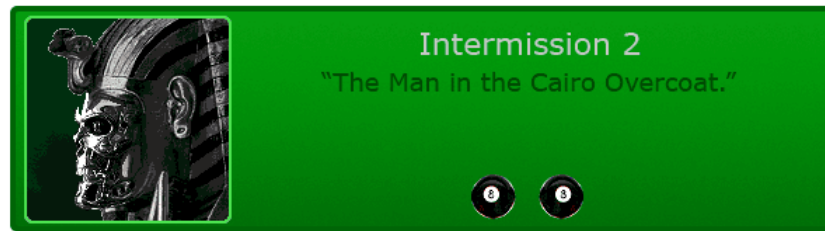


Act 5 Act 2
"He is already here."
`import universe U2;`

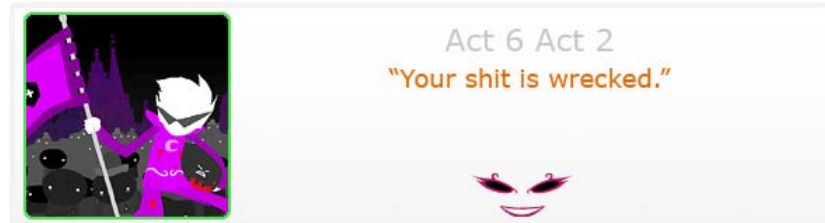
				
				
				
				
				
				
				
				



EOA5
"Cascade."
`[THIS, THIS].DIE();`



split Act_6[Act_1, Act_2, Act_3, Act_4, Act_5, Act_6];





Act 6 Intermission 2

"penis ouija"



Act 6 Act 3

"Nobles"



Act 6 Intermission 3

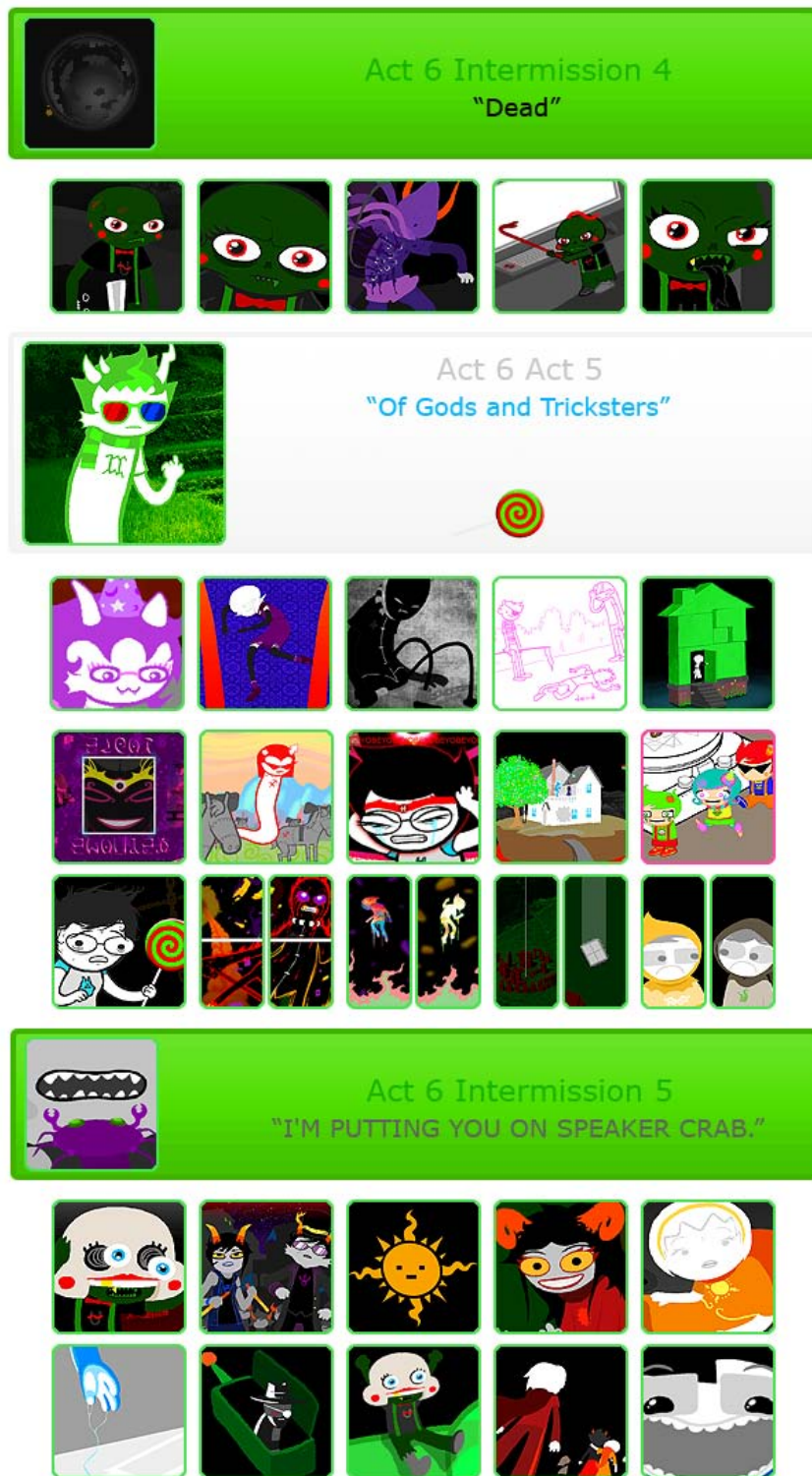
"Ballet of the Dancestors"



Act 6 Act 4

"Void"

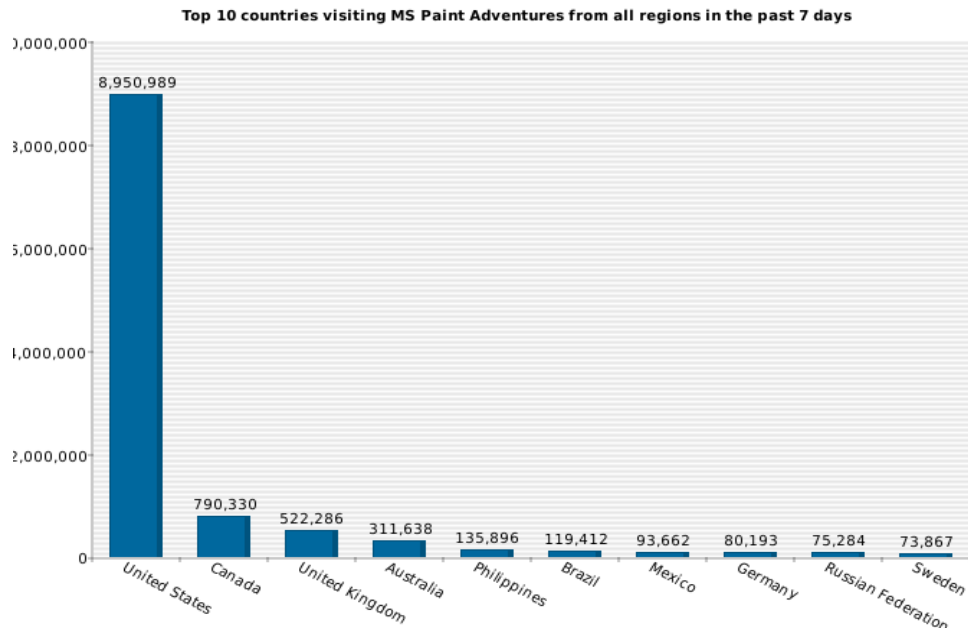




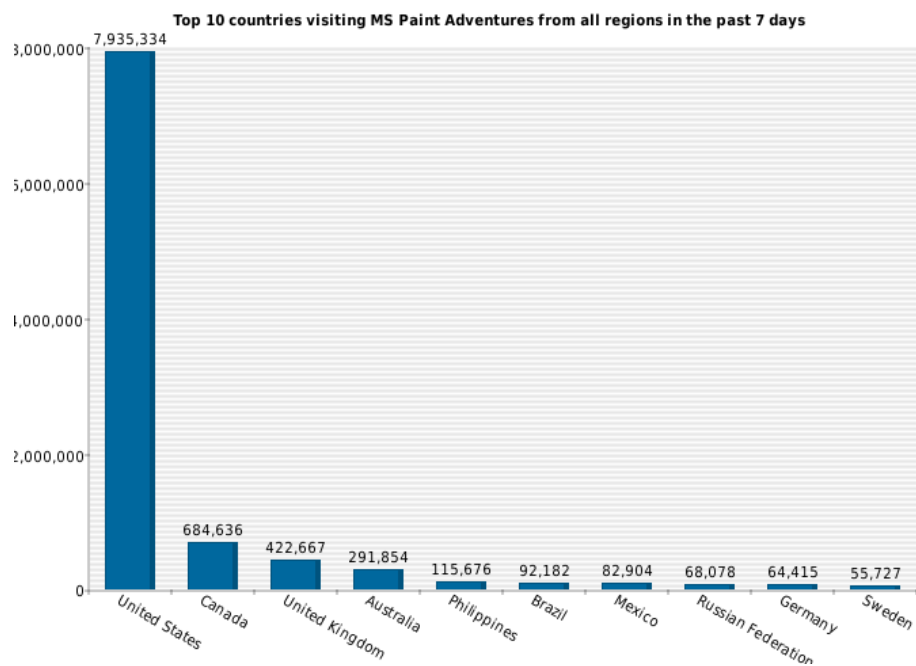
Fonte: *MS PAINT ADVENTURES*

ANEXO 02 - GRÁFICOS DOS 10 PAÍSES QUE MAIS VISITARAM *MS PAINT ADVENTURES* NO PERÍODO DE TRÊS SEMANAS

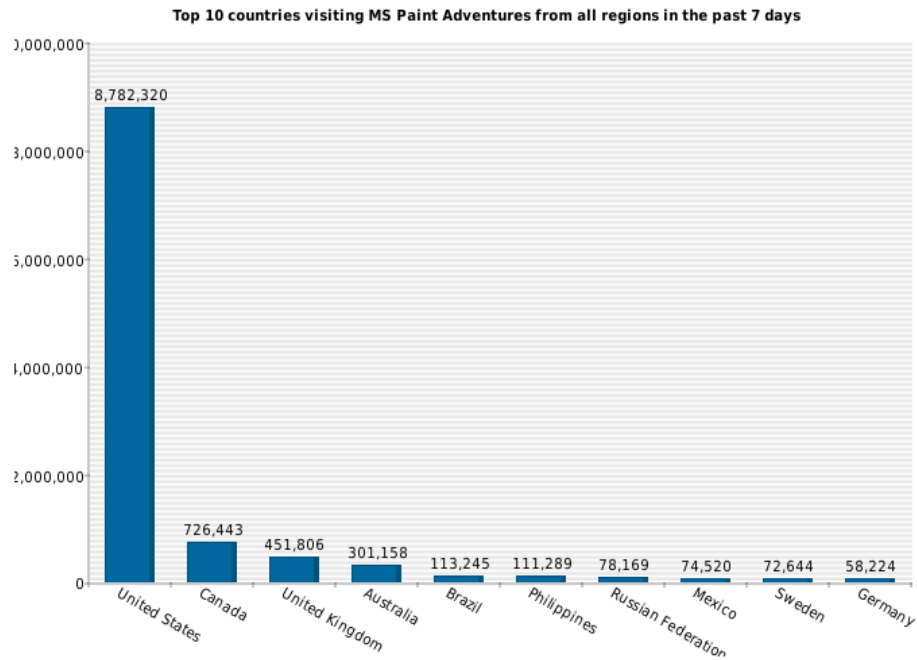
Os 10 países que mais visitaram *MS Paint Adventures* de todas as regiões nos últimos 7 dias (de 22/10 a 29/10)



Os 10 países que mais visitaram *MS Paint Adventures* de todas as regiões nos últimos 7 dias (de 30/10 a 06/11)



Os 10 países que mais visitaram *MS Paint Adventures* de todas as regiões nos últimos 7 dias (de 07/11 a 14/11)



Fonte: *PROJECT WONDERFUL MS PAINT ADVENTURES*

ANEXO 03 - GLOSSÁRIO DE TERMOS

C

CAPTCHALOGUE - Termo criado pelo autor para descrever a ação de guardar algo na Sylladex.

COSPLAY - Termo que caracteriza o ato de se caracterizar como o personagem de alguma história de interesse dos fãs.

D

DERSE - É um dos reinos de Skaia, também conhecido como Reino da Escuridão. Pretendem destruir o universo. Abriga o Rei e a Rainha Pretos.

H

HEROIC MODE - Forma de representação dos personagens de *Homestuck* que busca informar mais detalhes e traços ao leitor. O autor costuma apresentar somente cenas que considera importantes com esse tipo de ilustração.

I

INCIPHISPHERE - É uma outra dimensão, que abriga Skaia. Ao verem seu mundo sendo destruído, os personagens humanos fogem para dentro do jogo, Sburb, e acabam surgindo em um limbo que leva à essa dimensão paralela.

K

KERNELSPRITE - Os Kernelsprites são elementos de Sburb e servem como guias para os personagens principais. Cada jogador pode escolher a aparência de seu Kernelsprite a partir de objetos que irão ser sintetizados e absorvidos pela matriz do guia.

KICKSTARTER - É um site que dá a possibilidade para a divulgação e para o financiamento de ideias por e para qualquer pessoa.

M

MSN MESSENGER - Programa da Microsoft que possibilita a comunicação instantânea no ciberespaço. Desde a chegada das redes sociais, sofreu um processo de despopularização que o tornou obsoleto. O Pesterchum é uma paródia desse sistema de comunicação.

P

PESTERCHUM - Programa utilizado pelos personagens de *Homestuck* para conversas virtuais. É um recurso de narrativa bastante utilizado pelo autor. Os humanos possuem essa versão e os trolls o Trollian, que funciona da mesma forma. Os fãs da história desenvolveram um software de mesmo nome e funcionamento.

PESTERLOG - Nome que se dá à conversa desenvolvida no programa Pesterchum.

PROSPIT - Outro dos reinos de Skaia, também conhecido como Reino da Luz. Está em luta com Derse. Abriga o Rei e a Rainha Brancos.

S

SBURB - Nome do jogo no qual os personagens entram, que possui características de um jogo de simulação, mas que modifica a realidade.

SKAIA - Universo no qual os personagens humanos acabam chegando depois que entram no jogo.

SPRITE - Representação gráfica simples de um personagem de um jogo. É normalmente o elemento controlado pelo jogador.

SYLLADEX - Armazena o conjunto de itens que um personagem carrega consigo ao longo da trama (como se fosse uma bolsa virtual). Esses itens são na verdade armazenados em cartões (como os antigos cartões perfurados dos computadores), que por sua vez são armazenados dentro da Sylladex. Cada personagem possui sua própria maneira de organizar esse inventário.

T

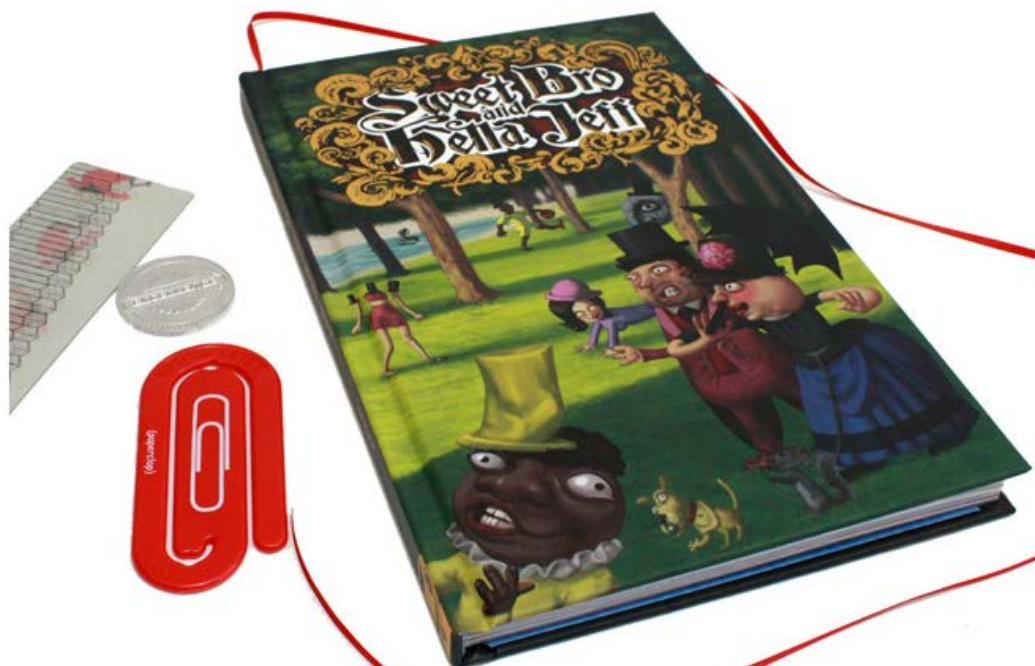
TROLL - Personagens alienígenas, de outro tempo e dimensão. Normalmente possuem chifres e suas personalidades são influenciadas por seus signos. Essa também é a gíria virtual para aquele usuário grosseiro que não acrescenta conteúdo a nenhum espaço de opinião.

TUMBLR - Rede social cuja base é o compartilhamento de interesses. Através de palavras-chave, ao usuário é permitido buscar temas para republicar em seu painel coisas que considera interessantes. Isso torna o Tumblr uma ferramenta muito dinâmica. Também é possível o compartilhamento de fotos, vídeos e textos. O usuário pode seguir outras pessoas que utilizam o site ou temas que preferir.

ANEXO 04 - LIVROS DE *HOMESTUCK***Homestuck - Ano 1****Homestuck - Ano 2**



Homestuck - Ano 3



Sweet Bro and Hella Jeff (Capa dura)