



**Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e
Crítica Literária da PUC-SP**

nº 34 – maio de 2025

<http://dx.doi.org/10.23925/1983-4373.2025i34p157-178>

**Sentidos entre a palavra e a imagem na literatura digital: uma análise
da obra *e-Imigrações***

**Meanings between word and image in digital literature: an analysis of
the work *e-Imigrações***

Marcus Vinicius Sousa Correia*
Vinicius Carvalho Pereira**

RESUMO

A literatura contemporânea, de cariz fortemente intermediário, é atravessada por mudanças técnicas que afetam a produção, circulação e recepção dos textos, o que é especialmente verdadeiro no contexto das produções literárias digitais (Gainza, 2018). Nesse sentido, as fronteiras midiáticas (Rajewsky, 2010) são fortemente cruzadas, tendo em vista que tais produções articulam diferentes mídias para a geração de sentido, como a palavra e sua relação com a imagem. Diante de tais premissas, o objetivo do presente texto é analisar de que maneiras a intermedialidade é constitutiva da obra *e-Imigrações* (2021), de Alckmar Santos, Rafael Duarte e Vinicius Hennning – produção literária que, em formato de HQ digital, mescla som, imagem e texto, fazendo tensionar as zonas fronteiriças das mídias e a influência que essa mescla tem na feitura da literatura digital.

PALAVRAS-CHAVE: Intermedialidade; Literatura digital; HQ digital; Palavra e imagem; *e-Imigrações*

ABSTRACT

Contemporary literature, with a strongly intermedial nature, is shaped by technical changes that affect the production, circulation, and reception of texts, which is especially true in the context of digital literary productions (Gainza, 2018). In this sense, media boundaries (Rajewsky, 2010) are strongly crossed, considering that such productions articulate different media to generate meaning, such as the word and its relationship with the image. Given these premises, the objective of this text is to analyze how intermediality constitutes the work *e-Imigrações* (2021), by Alckmar Santos, Rafael Duarte and Vinicius Hennning – a literary production that, as a piece of digital comics, mixes sound, image

* Universidade Federal de Mato Grosso – UFMT; Instituto de Linguagens; Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem – Cuiabá – MT – Brasil – marcusviniciuscs546@gmail.com

** Universidade Federal de Mato Grosso – UFMT; Instituto de Linguagens; Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem – Cuiabá – MT – Brasil – vinicius.pereira@ufmt.br



**Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e
Crítica Literária da PUC-SP**

nº 34 – maio de 2025

and text, creating tension in the media border zones and exploring the influence this mix has on the creation of digital literature.

KEYWORDS: Intermediality; Digital Literature; Digital comics; Word and image; *e-Imigrações*

Introdução

Ao longo dos anos em que as tecnologias eletrônicas e digitais se fizeram cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas, houve mudanças em diferentes âmbitos, desde a vida privada até a esfera pública, em suas dimensões política, econômica, laboral, cultural etc. No caso das artes, em especial da literatura, a convergência entre o literário e o que se convencionou chamar de novas mídias (Manovich, 2001) fez surgir produções que exploram o potencial trazido por tais tecnologias. Inegavelmente, a introdução das tecnologias computacionais no universo da literatura influencia tal arte no que concerne à produção, inscrição, circulação e recepção. Isso porque os meios digitais colocam em perspectiva o caráter midiático da literatura, na medida em que são inseridos no consumo e no fazer literário.

Sobre este último, não deixa de ser notável o uso de ferramentas tecnológicas, direta ou indiretamente inserido em discussões sobre o objeto literário enquanto tal, tendo em vista a relação entre a literatura e outros meios, o que se dá de modo relativamente conflituoso por conta do que baseia aquilo que supostamente seria literário e o que seria técnico em termos de mídia. Segundo Rejane Rocha (2014), a relação entre o que é técnico e aquilo que pode ser entendido como literário se configura como uma disjunção opositiva que tem como base uma dada hierarquia. Segundo a autora:

A relação entre essas duas esferas de significação geralmente se dá, neste contexto em que se insere esta discussão, em termos hierárquicos, ou seja, os meios técnicos são identificados como os instrumentos, os artificios ou o suporte que tornam possível que o que é intangível, produto do espírito, seja comunicado, exteriorizado, ganhe a concretude de objeto artístico (Rocha, 2014, p. 161).

Como se percebe, a ideia de Rocha sublinha a materialidade do objeto literário na dimensão constitutiva. Nessa perspectiva, diferentes vieses de reflexão nascem para abordar tal assunto de forma mais pertinente, a exemplo dos estudos sobre literatura e novas mídias. A literatura digital se qualifica como um ponto de entrada nessa discussão, posto que sua produção é feita, *grosso modo*, por meio de aparatos computacionais, que acabam por definir a digitalidade de sua mídia. Diante desse contexto, o objetivo do presente estudo é analisar como a relação entre imagem e palavra participa da construção de uma obra literária digital – no caso, a HQ digital *e-Imigrações* (2021), de Alckmar Luiz dos Santos, Rafael Soares Duarte e Vinícius Rutes Henning. Sendo assim, a seção

seguinte apresenta reflexões a respeito da literatura digital e a sua relação com a intermedialidade, destacando possibilidades e limites advindos desse fenômeno. Na sequência, para investigar como isso se materializa na realização de um objeto artístico, procedemos a uma análise de *e-Imigrações*, detendo o foco nas formas pelas quais a relação entre palavra e imagem constrói a diegese da obra.

1 Literatura digital e intermedialidade

O fazer literário sempre foi influenciado pelos diferentes recursos disponíveis aos escritores nas mais variadas épocas, bem como por variados processos e dispositivos de produção, circulação e recepção da literatura. Nesse contexto, surgem diferentes formas literárias que, na contemporaneidade, fazem uso de variadas mídias para a produção de sentido, como é o caso da literatura digital¹ (Hayles, 2009). Em tais casos, o uso das mídias digitais se faz ainda mais significativo, tendo em vista que a produção de sentido difere, em certa medida, da literatura acessada via suporte impresso, ainda que, nas duas, haja uma relação constitutiva entre mídia e obra. Diante desse contexto, é interessante a definição de Carolina Gainza (2018 *apud* Rocha, 2020, p. 83) para a literatura digital:

[...] literatura digital pressupõe uma experimentação que pode utilizar tanto a linguagem de programação quanto os meios digitais. A experimentação com a linguagem do código se refere a uma escrita que transforma diferentes formatos em um mesmo código numérico e, portanto, permite aliar matéria verbal, imagens, vídeos e sons, o que, na grande maioria dos casos, resulta em textos não lineares. A experimentação com o meio se refere à utilização dos recursos da web e de suas plataformas para construir textos transmídias, multimídias ou intermídias.

Como se vê na definição dada pela autora, a literatura digital mescla uma gama de linguagens e de mídias, que, ao se unirem, formam uma espécie de experimento artístico multimodal. No contexto da literatura digital, fortemente marcado por relações intermediáticas, é também aplicável a preocupação epistemológica de Rajewsky (2010, p.

¹ Embora Hayles (2009) e Flores (2021) utilizem apenas a nomenclatura *literatura eletrônica* e Gainza (2018) e Rocha (2020) utilizem exclusivamente *literatura digital*, no presente artigo usamos o termo *literatura digital* em nossos argumentos, mas fazemos referência à *literatura eletrônica* quando revisitamos as contribuições de autores que empregam esse termo.

55), para quem “[...] várias abordagens da análise da intermedialidade², sobretudo nos estudos literários, muitas vezes carecem de uma discussão atenta de teoria das mídias”.

A crítica feita pela teórica incide sobre o fato de que a materialidade – compreendida aqui como a mídia utilizada para a produção e a veiculação do objeto literário – durante muito tempo fora ignorada, ou recebeu pouca atenção, nos estudos em literatura. No caso da literatura digital, a própria materialidade midiática, por ser parte constituinte dos meios de produção de sentido da obra, não passa despercebida ao olhar de quem a acessa. Nesse sentido, Müller e Felinto (2008, p. 9) afirmam:

Não é casual o fato de que muito desse recente interesse pela questão das materialidades tenha surgido no domínio dos estudos literários. Uma questão que a literatura buscou evitar, durante os muitos séculos de sua existência, foi precisamente a dos seus suportes materiais. Hoje já não é muito difícil perceber como os suportes do papiro e do livro colaboram para a determinação de processos de criação e leitura inteiramente diversos. Focando sua atenção exclusivamente sobre o problema da interpretação e do conteúdo, os estudos literários aboliram o ‘corpo’ da literatura. Mas o surgimento de novos suportes tecnológicos (como o hipertexto, por exemplo) criou condições culturais para o desenvolvimento de uma reflexão sobre a materialidade do texto.

Como se pode observar, Müller e Felinto (2008) apontam para uma ótica oposta à perspectiva textocêntrica, postulando que a materialidade na qual o texto literário se insere se configura como fator importante para pensar sobre certos processos que a envolvem, a exemplo do fato de que a literatura passa do âmbito oral para o escrito, como bem lembram os autores. Nesse sentido, o caso da literatura digital é especial, entre outros fatores, pelo seu acesso, que se dá apenas por intermédio de aparelhos eletrônicos, como computadores e *smartphones*. Por esse motivo, em grande medida, há a presença da intermedialidade em tais produções; logo, como afirmam Alice Matsuda e Edna Gambôa Chimenes (2021, p. 23):

Para analisar uma obra criada para o meio digital, é necessário considerar o papel da intermedialidade dentro dessas construções, que implicam diferentes tipos de interações, que são aplicadas com o cruzamento das mídias que cabem na plataforma selecionada. E isso é bastante visível pela complexidade trazida pelos sistemas de mídias, que passam a ser unidos às muitas formas expressivas dos textos, em especial, na literatura.

² Neste artigo, entre as categorias de intermedialidade propostas por Rajewsky (2010), é utilizada a de intermedialidade intracomposicional, que concerne distintas mídias coexistentes em um mesmo objeto.

A afirmação da autora indica, então, que o cruzamento midiático (ou a intermedialidade) inerente às criações literárias digitais incita a reflexão sobre a própria literatura como campo expandido (Garramuño, 2014), considerando outras questões além do próprio texto, como as plataformas e os mecanismos técnicos utilizados no processo de criação, circulação ou recepção. Nesse sentido, é importante observar que a obra literária digital, pelas mídias que pode envolver, provoca novas reflexões sobre o que significaria o literário e, nesse ínterim, é interessante perceber que as principais tentativas de definições da literatura no âmbito digital não ignoram a questão da mídia.

Katherine Hayles (2009, p. 20) define a literatura eletrônica (aqui tomada como sinônimo de literatura digital) como “[...] nascida no meio digital, um objeto digital de primeira geração criado pelo uso de um computador e (geralmente) lido em uma tela de computador”. Como se observa, a autora, em sua definição, dá ênfase tanto aos aparatos de produção quanto à forma de acesso que, por ser em tela, indica que uma mídia imagética entra em cena, considerando os textos veiculados pelo canal visual como imagens de letras. Um exemplo claro de como a letra devém imagem na literatura digital brasileira é o da poesia hipermídia, como em *Nada x nada*, de Guilherme Ranoia e Thiago R. (2003), que coloca em conexão experimentos digitais e a estética da poesia concreta. Nesse sentido, explorando a verbivocovisualidade para a construção de sentido a partir das palavras dispostas em tela, a poesia hipermídia se constitui como um gênero multimídia que dialoga com experimentos de vanguarda que marcaram a série literária nacional na segunda metade do século XX.

Além disso, convém salientar que Hayles (2009) usa o termo *geração*, que nos estudos em literatura digital, tem considerável relevo por conta das sucessivas mudanças estéticas e culturais decorrentes do acelerado desenvolvimento técnico das mídias computacionais. A esse respeito, cumpre salientar que, também em uma perspectiva histórica, as expectativas do leitor diante da literatura eletrônica fortalecem a necessidade de se discutir a intermedialidade nesse campo, o qual se divide, nos escritos de Leonardo Flores (2021), em três gerações.

Resumidamente, Flores (2021) compreende a primeira geração da literatura eletrônica como projetos dos anos 1960 e 1970, desenvolvidos para fins de testagem de *software* e *hardware* em computadores *mainframe*, exclusivos de centros de pesquisa e grandes empresas; tais projetos, se envolvessem a manipulação de variáveis com letras, palavras ou frases, podiam culminar na produção acidental de textos com algum valor

poético. Já a segunda geração é descrita pelo autor como formada por obras feitas em *personal computers*, antes e depois do advento da internet, com intenções literárias ou artísticas, buscando-se originalidade em sua composição e conexão com a tradição artístico-literária. Por sua vez, a literatura eletrônica de terceira geração se configura como aquela produzida sem necessariamente um objetivo de diálogo com a tradição literária, ou mesmo sem pretensões de ser lida como objeto artístico, preferindo referências à cultura pop; para tanto, frequentemente os produtores de conteúdo lançam mão de plataformas massivas e que não requerem conhecimento de programação, a exemplo das redes sociais digitais, majoritariamente para consumo em *smartphones*. No contexto brasileiro, são exemplos de obras da primeira, segunda e terceira geração, *Interpoesia*, de Wilton Azevedo e Philadelpho Menezes (1997); *Oratório*, de André Vallias (2004); e os poemas de João Doederlein (2011), disponíveis no perfil @akapoeta, na rede social Instagram, respectivamente.

A divisão em gerações proposta por Leonardo Flores (2021) passa pela questão midiática em termos de hardware e software, o que implica compreender a midiatização da literatura eletrônica não apenas como um componente dentre outros do que forma o literário, mas sim como determinante dos demais aspectos de sua produção, circulação ou recepção. No que concerne mais especificamente à recepção, ou às expectativas do leitor diante da literatura digital, N. Katherine Hayles (2009, p. 21) afirma que “[...] os leitores chegam a uma obra digital com expectativas formadas no meio impresso, incluindo um conhecimento extenso e profundo das formas de letras, convenções do meio impresso e estilos literários impressos”. Tal afirmação reitera a importância do meio impresso não apenas para a difusão da literatura, mas também como condicionante das expectativas relacionadas a uma obra de arte que leve o desígnio de literária. Nesse sentido, Hayles (2009) entende que tais expectativas devem ser, ao mesmo tempo, atendidas e modificadas, considerando o fato de que a literatura digital, como já afirmado, é produzida em suportes que contam com possibilidades, limitações e imposições outras, que diferem do livro impresso. Com isso, não deixam de ser observáveis certas particularidades da literatura digital, pois,

Ao mesmo tempo, e porque a literatura eletrônica é normalmente criada e executada em um contexto de rede e meios de comunicação digital programáveis, ela também é movida pelos motores da cultura contemporânea, especialmente jogos de computador, filmes, animações, artes digitais, desenho gráfico e cultura visual eletrônica. Nesse sentido, a *literatura eletrônica* é um ‘*monstro esperançoso*’

(como os geneticistas chamam as mutações adaptativas) composto por partes extraídas de diversas tradições e que nem sempre se posicionam juntas de forma organizada (Hayles, 2009, p. 21, grifo nosso).

Há, na afirmação de Hayles, importantes aspectos da literatura que ela chama de eletrônica a serem considerados. Um deles diz respeito aos elementos que influenciam essa produção literária, sendo eles frutos da contemporaneidade, bem como os aparatos tecnológicos que dão suporte às produções literárias digitais. Sendo assim, é possível afirmar que a intermedialidade das produções literárias digitais, por ser parte fundamental de seu entendimento como um campo específico dentro das experimentações literárias contemporâneas, oferece uma miríade de perspectivas para a análise das obras. Dentre tais perspectivas, destacamos, neste artigo, o enfoque em como o conteúdo de tais obras se insere na forma por meio das mídias mobilizadas, envolvendo as diferentes materialidades midiáticas e seus contornos, bem como gêneros de diferentes esferas discursivas que se hibridizam com as produções literárias digitais. De uma perspectiva multimodal, que compreende a literatura digital a partir de seus atravessamentos pelo legível, pelo visível, pelo audível e pelo manipulável interativamente, merecem especial destaque as conjunções entre palavra e imagem, frequentes nas obras de todas as gerações e tributárias de uma tradição impressa que passa pela poesia visual, o livro ilustrado e as histórias em quadrinhos (HQs).

Nesse contexto, merecem especial atenção, neste artigo, as hibridizações entre os regimes da palavra e imagem nos quadrinhos e na literatura digital, considerando que os próprios autores de *e-Imigrações* definem sua obra como

[...] uma criação literária digital [que] associa três linguagens: as histórias-em-quadrinhos (ou seja, suas estratégias visuais e narrativas), a poesia (especificamente o ritmo verbal e imagético dos versos) e a programação computacional (no que ela traz de interatividade e de imersividade) (Santos; Duarte; Henning, 2021, p. 194).

A organização em quadros justapostos e a relação entre a palavra e a imagem, gramática mínima da HQ, constroem os sentidos de sua narrativa, pois “[o]s elementos dos quadrinhos são parcialmente pictóricos, parcialmente textuais e, por vezes, um híbrido dos dois” (Postema, 2018, p. 15). Porém, as especificidades do gênero HQ e suas modalidades não se limitam à da junção de palavras e imagens e incidem, principalmente, na forma como tais linguagens unem-se na construção de sentido e, indo além do que é afirmado por Postema (2018), considera-se, também, a potencialidade semântica dos

elementos semióticos, unidos e em separado, dos quais dispõem os autores, sejam eles verbais ou visuais.

Nesse sentido, as afirmações de Postema (2018) apontam para um hibridismo próprio do gênero HQ, posto que as conjunções entre palavra e imagem se apresentam de outras maneiras em formatos díspares, a exemplo do que afirma Linden (2011), por exemplo, a respeito do livro ilustrado, que também usa palavras e imagens em sua composição, mas não se confunde com o gênero HQ. Se algumas obras de literatura digital combinam palavra e imagem de modos próximos ao do livro ilustrado, pois “apresentam um texto acompanhado de ilustrações” (Linden, 2011, p. 24), sendo o “texto verbal que sustenta a narrativa”, a exemplo do *appbook* infantil *Mobeybou no Brasil* (Mobeybou, 2023), outras, como *e-Imigrações*, lançam mão da linguagem quadrinística, cujos quadros sequenciais, com seus elementos verbais e/ou pictóricos, fazem progredir a diegese por meio de “imagens solidárias”, como afirma Linden (2011). Isso acontece porque, em HQs, “[...] a organização da página corresponde – majoritariamente – a uma disposição compartimentada, isto é, os quadrinhos que se encontram justapostos em vários níveis” (Linden, 2011, p. 25).

No caso mais específico de HQs digitais, ou *webcomics* (McCloud, 2006), a noção de página deve ser aqui recontextualizada para a tela, a qual permite experimentações com outros meios de justaposição dos quadros, a exemplo de encadeamentos verticais (mais próprios para celulares), horizontais sem limitação de mancha gráfica (criando o efeito de “tela infinita”), ou mesmo por *hiperlinks* em rotas não lineares (de modo que o leitor possa escolher qual o próximo quadro a ser lido).

Diante de tal quadro, o que se percebe é um potencial de exploração na literatura digital dos modos de articulação entre palavra e imagem já consagrados nos quadrinhos, especialmente os *webcomics*. Afinal, ambas as formas artísticas dispõem de potencialidades semióticas e interativas dos meios digitais e, nesse sentido, compreende-se que sua hibridização, como em *e-Imigrações*, é um espaço importante de experimentação intermediária.

Para suporte a esse argumento, na próxima seção procedemos a uma análise da obra *e-Imigrações* (2021), de Alckmar Luiz dos Santos, Rafael Soares Duarte e Vinícius Rutes Henning, selecionada como *corpus* deste trabalho por englobar, em formato de HQ digital, diferentes manifestações midiáticas em sua composição. Dessa forma, a metodologia utilizada – reflexão analítica sobre as relações de sentido entre imagem e

texto envolvidas na obra – pressupõe que a interdependência entre seus componentes semióticos reflete diretamente em seu potencial de sentido.

2 *e-Imigrações*: intermedialidade migratória

e-Imigrações é uma obra literária digital que narra, por meio de uma junção da linguagem das HQs e do ritmo da poesia verbal, aliadas à imersão, os deslocamentos de personagens para o Brasil, vindos da Síria, da Venezuela e do Haiti, bem como os percalços em suas trajetórias. A composição do espaço diegético engloba os quatro países, retratando os trágicos deslocamentos populacionais massivos, causados por guerras civis e convulsões político-sociais.

Além disso, é importante ressaltar que em cada um desses países, que constituem o espaço diegético da criação literária digital, há uma narrativa diversa; todas são contadas em terceira pessoa, construídas a partir de versos e de imagens, e apresentam diferentes protagonistas que têm suas vidas influenciadas pelos problemas políticos indicados anteriormente. Outro fator que deve ser esclarecido é que a matéria narrada em cada história difere em termos de personagens, enredos e contextos. A exemplo disso, tem-se José, Juan e Paco, personagens que são apresentados na narrativa relativa à Venezuela, mostrando ao leitor o caminho trilhado pelos personagens até o Brasil.

A questão da espacialidade comparece, no entanto, não apenas no plano do conteúdo das narrativas, senão também como vetor que une as diferentes linguagens escolhidas pelos artistas para compor obra:

A ideia base para a criação do que se tornou, ao final do processo, a obra intitulada *e-Imigrações*, surgiu das discussões ocorridas entre seus três criadores sobre as aproximações possíveis entre gêneros que utilizam, de alguma maneira, a *espacialidade* como elemento constitutivo, como pode ser o caso do poema verbal, como é certamente o da poesia visual e o das HQ's, tudo associado de forma coerente no todo da criação digital (Santos; Duarte; Henning, 2021, p. 194, grifo nosso).

A obra é interativa e feita através do motor de jogos *Unity*³, permitindo ao leitor interação por meio de cliques. No início da navegação, aparece um mapa (Figura 1) sinalizando, com diferentes cores, os países que compõem o espaço diegético. *A priori*,

³ *Unity* é uma plataforma de desenvolvimento de jogos 2D e 3D (também conhecida como *motor de jogos*), disponível gratuitamente para usuários em rede, permitindo-lhes a criação de jogos e simulações.

não há um direcionamento a ser seguido: o leitor escolhe por qual país deseja iniciar sua leitura e, ao clicar no país indicado, é dado *zoom* no mapa inicial, com destaque para o país escolhido, e, nesse processo, a obra explora texto, imagem e som.

Figura 1 – Tela inicial de *e-Imigrações*



Fonte: Santos, Duarte e Henning (2021).

Como se percebe na imagem, os países com os quais o leitor pode interagir aparecem em cores destacadas, a exemplo do Haiti, o que também acontece com os outros dois países indicados pelas setas. Ao longo de cada uma das narrativas da obra, enquanto o leitor tem acesso visual a signos imagéticos e textuais, há signos sonoros que podem ser escutados durante a leitura. Nesse sentido, além da questão imagética e sua relação com a palavra, foco principal do presente artigo, não deixa de ser importante mencionar que o som também é um componente midiático da obra. Afinal, como mídia que se imiscui na obra literária digital, os signos sonoros em *e-Imigrações* são trilhas envolvendo ritmos que exploram tanto instrumentos musicais quanto efeitos sonoros que se mantêm durante o percurso narrativo dos personagens.

Quanto às relações intermediais entre palavra e imagem nas narrativas, a obra emprega algumas convenções de HQs, entre as quais destacamos, aqui, a organização de cenas em quadros sequenciais, nos quais texto e imagem se sobredeterminam e permitem a construção da narrativa. No entanto, como se trata de uma obra que permite diferentes rotas de leitura, envolvendo narrativas em países distintos, *e-Imigrações* apresenta diferentes estilos gráficos para traçar contornos representativos dos países que compõem o espaço diegético, como é possível perceber nas Figuras 2, 3 e 4.

Figura 2 – Imagens da narrativa sobre a imigração do Haiti

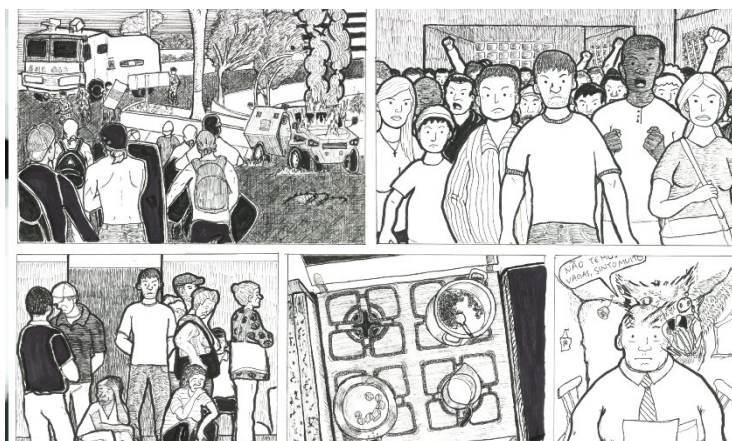


Fonte: Santos, Duarte e Henning (2021).

Figura 3 – Imagem da narrativa sobre a imigração da Síria



Fonte: Santos, Duarte e Henning (2021).

Figura 4 – Imagens da narrativa sobre a imigração da Venezuela

Fonte: Santos, Duarte e Henning (2021).

Ainda que, do ponto de vista da representação, haja uma relação homológica entre as imagens, que representam, nos diferentes países do espaço diegético, os personagens imigrantes, é flagrante, já de início, a diferença no traço e no cromatismo das ilustrações. Enquanto, na Figura 2, a coloração possui uma escala de cinza e lembra a aquarela, a Figura 3 explora superfícies com veios e ranhuras de diferentes colorações de uma paleta quente, de tons alaranjados e castanhos, e a Figura 4 apresenta uma ilustração a nanquim com efeitos de sombreamento e textura. Tais diferenças nas cores, estilos e materiais empregados na ilustração conotam, entre outros fatores, questões étnicas e culturais dos países Haiti, Síria e Venezuela, respectivamente.

Assim, para além da representação, as imagens da obra, como qualidade de mídias, participam ativamente da construção de sentido, pois, mais do que complementar iconicamente elementos narrativos descritos em palavras do texto, também constroem sentidos que não têm correspondentes na contraparte verbal da obra. Tal perspectiva dialoga com o que foi percebido por Vilém Flusser (2017, p. 131), ao falar sobre a construção do sentido na leitura de imagens. Nas palavras do autor,

O caráter cênico dos jogos bidimensionais tem como consequência um modo de vida específico das sociedades por ele programadas. Eles podem ser denominados de ‘forma mágica da existência’ (*magische Daseinform*). Uma imagem é uma superfície cujo sentido pode ser abarcado num lance de olhar: ela ‘sincroniza’ a circunstância que indica como cena. Mas, depois de um olhar abrangente, os olhos percorrem a imagem analisando-a, a fim de acolher efetivamente o seu significado; eles devem ‘diacronizar a sincronidade’.

Nas palavras de Flusser, pode-se perceber, então, uma das potências de construção de sentido da imagem, posto que ela sincroniza, de um só lance, aquilo que deseja comunicar e, só após isso, por uma questão de modo de observação, seus detalhes são mais bem interpretados. Nesse sentido, a imagem como mídia, em *e-Imigrações*, sintetiza uma mensagem que se descortina à medida que seus elementos e cores são observados e, só depois, ressignificados pelo cruzamento com as informações do texto verbal, ao longo do processo de leitura.

Fatores como a expressão dos personagens, por exemplo, sincronizam uma diacronicidade, para usar os termos de Flusser (2017), condensando quase de imediato aos olhos do leitor um conjunto de informações narrado ao longo de diferentes cenas da diegese. Nas Figuras 2, 3 e 4, observam-se, de pronto, as expressões dos personagens, que remetem às situações de tragédia humanitária nos seus países de origem, motivadas, em grande medida, por fatores socioeconômicos, no caso do Haiti e da Venezuela, bem como questões religiosas e políticas, no caso da Síria.

Note-se, porém, que os fatores socioeconômicos e religiosos não são percebidos de imediato nas imagens. Nos três casos, é a associação feita pelo leitor entre a imagem, o texto escrito e a realidade de cada país que se configura como a diacronização da circunstância indicada na ilustração, posto que tal associação é feita posteriormente à percepção dos elementos imagéticos. Dessa forma, a imagem participa ativamente da construção de sentido e, como obra que explora a intermedialidade, *e-Imigrações* realiza uma conexão entre mídias que ganha contornos próprios à literatura digital por meio dos recursos de interatividade e hipertextualidade garantidos, nesse caso, pela programação via tecnologia *Unity*. Tal conexão é, inclusive, o que define a literatura digital para os autores de *e-Imigrações*, para quem

É possível entender uma obra literária digital a partir de 3 componentes essenciais: o verbo-literário, o computacional e o semiótico. Todos os elementos e estratégias literárias (como figuras de estilo e recursos sintáticos) se consolidam no componente verbo-literário. Já no computacional encontram-se todas as lógicas de imersão e interatividade possibilitadas pelo meio digital, que extrapolam as estratégias da literatura impressa. Por fim, no componente semiótico encontramos tudo que diz respeito a movimento, som, imagem etc. (Santos; Duarte; Henning, 2021, p. 196, grifo nosso).

É interessante lembrar que a sequência de imagens, característica própria de HQs – afinal, uma “arte sequencial”, nos termos de Will Eisner (2015) –, é explorada na obra,

como indicado pelos próprios autores na crítica de processo conduzida no artigo “*e-Imigrações* como um work in progress” (Santos; Duarte; Henning, 2021). Porém, diferentemente dos quadrinhos impressos, em *e-Imigrações* texto e imagem não aparecem, de pronto, simultaneamente na tela dentro de um mesmo quadro. Apenas clicando sobre as imagens de cada quadro, o leitor é levado a trechos de textos que se materializam em porções específicas da tela por meio de efeitos de *zoom in* e *zoom out*, como se observa na sequência de figuras 5 e 6 a seguir, desdobrada após o leitor clicar na imagem reproduzida na Figura 2.

Figura 5 – Detalhe de texto verbal da narrativa sobre a imigração do Haiti

MAS ESSA FAMÍLIA TODA, NÃO É COMO SÃO TODAS DESSA ILHA,
NÃO É, NÃO É MESMO! E QUE SE FODA! A VIDA, AQUI, NÃO É NENHUMA
MARAVILHA! AQUI NO HAITI, SE MORRE MUITO DESDE O PARIR E
ATÉ ANTES, CRIANÇA TEM BASTANTES QUE MORREM ANTES
DE NASCER AINDA! “COISINHA LINDA!” – NUNCA VAI OUVIR! NO HAITI
VAI É ESCUTAR: “MAIS UM FETO PRO LIXÃO, MEU IRMÃO!
ENVIE PRA LÁ DIRETO! TEM URUBU QUERENDO CARNE!” NÃO
SE ALARME, ENTÃO, NEM SE INDIGNE, NEM SE ESPANTE
AO SE SE VER DIANTE DE UM FILHO QUE SOBREVIVE.
AQUI A VIDA, DESDE O INÍCIO, JÁ ESTÁ NO DECLIVE! MAS NÃO É MAIS FÁCIL
PROS PAIS, NÃO MESMO!

Fonte: Santos, Duarte e Henning (2021).

Figura 6 – Cena da narrativa sobre a imigração do Haiti com imagem e texto verbal



Fonte: Santos, Duarte e Henning (2021).

Como se percebe, o texto é lido (Figura 5) após a visualização da imagem e, quando a imagem volta a ser o ponto de maior atenção para o leitor, o texto se reduz de modo a ser ainda perceptível a sua presença, mas não mais legível o seu conteúdo, como se nota na Figura 6. Dessa forma, a intermedialidade da obra se realiza quando as mídias são percebidas em suas diferenças, mas o sentido produzido se dá a partir da união da imagem e da palavra, mas mediadas pelo hipervínculo, no caso dos quadros que se desdobram a partir de cliques. Em lugar da sobreposição de uma modalidade semiótica

em relação à outra, o que há é uma composição multimodal com fins narrativos e poéticos. É nesse sentido que Gibbons (2015, p. 294) afirma:

Criar um texto multimodal envolve mais do que apenas a escrita, envolve, também, considerar os mais diversos recursos semióticos (palavras, imagens, cores, *layout*) disponíveis ao autor, que deve decidir como usá-los em combinações criativas para fins literários⁴.

A autora aponta, então, para o uso artístico-literário que se traduz na combinação de elementos semióticos em criações multimodais e que, no caso de *e-Imigrações*, dialoga com a longa série de narrativas multimodais na história dos quadrinhos, do impresso ao digital. Em se tratando de uma obra de literatura digital em formato de *webcomic*, mesmo que texto e imagem sejam percebidos e “lidos” em etapas sucessivas, e não simultâneas, condicionadas pelos cliques do leitor, é possível que se perceba a conexão temática entre os signos imagéticos e verbais em cada uma das três narrativas de migração forçada.

Por exemplo, nas imagens referentes ao Haiti e reproduzidas anteriormente, observa-se a representação de pessoas juntas, que podem ser interpretadas como sendo uma família. Após o clique na imagem, o texto mostrado ao leitor fala de uma família que “não é como são todas”, o que, ao mesmo tempo em que confirma uma expectativa dos leitores, frustra-a ao dizer que não se trata de uma família como a que supostamente se espera. Tal relação intermediária importa não apenas pela representação de algo, mas pelo modo dialético de sua construção. Isso porque, como já afirmado, a imagem, por seu caráter de sincronização (Flusser, 2017), constrói sentido de forma “imediate”, já o texto o faz a partir da junção de sentidos ao longo de uma linha temporal.

Pela própria sequência em que as cenas vão se constituindo nessa obra à medida que o leitor clica sobre a interface (imagem > texto > imagem e texto), é possível afirmar que a intermedialidade, em *e-imigrações*, é responsável também por um horizonte de expectativa no processo de leitura. Afinal, tal qual o imigrante que não pode voltar a seu país de origem, o leitor também não consegue retornar a um quadro anterior na obra, estabelecendo uma relação entre a temática da imigração e a forma como a mídia condiciona a experiência de leitura.

O horizonte de expectativa, nos estudos de Jauss (1994), se qualifica como o fator que determina as possíveis reações dos leitores quando entram em contato com

⁴ No original: “Creating the multimodal text involves more than just writing; it also involves considering the many different semiotic resources (words, image, color, layout) available to the writer, who must decide how to use them in creative combinations for literary purposes.”

determinada obra literária. Ele é criado a partir da relação entre as experiências prévias dos leitores, as influências de determinados gêneros, estilos ou formas, além da posição social e histórica do público-leitor. Essa chave de compreensão diz respeito, em termos gerais, a uma recepção ampla e realizada por um determinado público na interação dialogal com aquilo que lê.

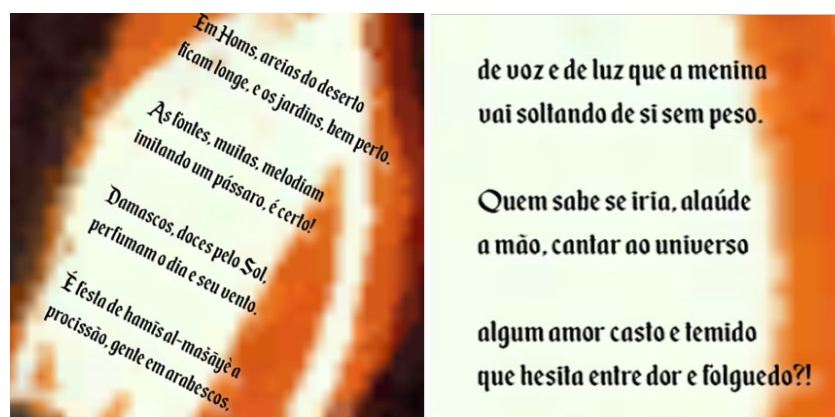
Por sua vez, Wolfgang Iser entende que, assim como em uma conversa entre duas pessoas, texto e leitor constroem um diálogo por meio de códigos em comum que, ao serem utilizados, tornam possível a existência da comunicação. Nesse sentido, é importante que o texto, como em qualquer ato de fala, “[...] ofereça as condições para que a enunciação seja comunicada ao receptor” (Iser, 1996, p. 104). Muito embora Iser tenha como base para sua reflexão textos de prosa ficcional em mídia impressa, suas ponderações são igualmente aplicáveis a obras de quadrinhos e de literatura digital, como no caso de *e-Imigrações*, cuja recepção requer uma mobilização de repertórios de gêneros e mídias variadas: as narrativas jornalísticas e documentais de imigrantes em busca de melhores condições de vida no Brasil; os protocolos de leitura de narrativas gráficas sequenciais típicas de HQs; a leitura ergódica⁵ comum à literatura digital e aos quadrinhos digitais; e até mesmo a estética de certos produtos multimídia digitais⁶ em que a navegação é não linear e marcada por transições de câmera e *zooms*.

Além disso, outro fator que se observa em *e-Imigrações*, na relação entre suas mídias constitutivas, é o seu impacto na dimensão formal dos textos verbais, determinados não só pelo conteúdo narrativo a ser veiculado, mas também pela tipografia escolhida e em consonância com o modo como as diferentes mídias se entrecruzam na obra. Essa relação entre a formalização material do texto verbal e as demais mídias, com acentos diferentes para cada país tematizado em *e-Imigrações*, assemelha-se aos diferentes estilos de traço e cor anteriormente discutidos, como se pode ver a seguir:

⁵ Segundo Espen Aarseth (1997), a literatura ergódica é aquela que requer do leitor um esforço físico não trivial, isto é, algum tipo de engajamento corporal para além do movimento ocular e o folhear as páginas de um códice.

⁶ O exemplo mais célebre é a ferramenta web de apresentações Prezi, cuja característica distintiva em relação aos concorrentes era sua metáfora visual de navegação não linear por uma tela grande e panorâmica, em que o usuário controlaria uma “câmera” capaz de alternar entre imagens e aproximar-se de partes específicas do conteúdo. Os efeitos visuais dessas transições e aproximações são os mesmos adotados no *design* gráfico e de interação em *e-Imigrações*.

Figura 7 – Detalhe do texto verbal em Gazel na narrativa sobre a imigração da Síria



Fonte: Santos, Duarte e Henning (2021).

O que se visualiza na imagem anterior são duas partes do poema que pode ser lido no segmento da obra em que a tragédia síria é abordada. É importante ressaltar, antes dos demais elementos, a forma fixa literária na qual o poema é construído. Alguns dos versos seguem uma métrica chamada Gazel⁷, composta de uma sequência de dísticos na qual apenas a primeira estrofe repete a rima completa e, nas demais, o segundo verso de todas as estrofes repete um mesmo som ao final. Isso pode ser visto na imagem à esquerda, que mostra o início do poema, com a primeira estrofe com rimas perfeitas entre “deserto” e “perto”, e os demais dísticos encerrando a última palavra com o som átono de “o”.

Tal opção formal diz respeito não a uma forma fixa qualquer, e sim a uma escolha estilística para retratar uma situação vivida em um país árabe, em consonância com as origens do Gazel. Mais do que isso, a presença de uma métrica relativamente antiga e de um país distante em uma obra brasileira digital mostra uma confluência de mídias e formas de tempos e espaços distantes. A esse fato se soma a escolha tipográfica de um estilo caligráfico, em que leves inclinações das letras remetem à escrita à mão e evocam associações do imaginário popular acerca da estética e cultura de países árabes. Assim, *forma* vai além de um modo de *circunscrição* dos signos, pois diz respeito às técnicas e aparatos disponíveis ao artista, para a *inscrição* e composição de suas obras. Desse modo, a versificação em Gazel – presente em *e-Imigrações* apenas no segmento sobre a Síria⁸ –

⁷ Essa forma poética surge na literatura árabe e, também, influencia produções persas. Etimologicamente, seu significado é *fiar*. Para considerações mais detalhadas, ver Oliveira (2020).

⁸ Muito embora a análise completa das variadas técnicas de versificação usadas em *e-Imigrações* fuja ao escopo do presente artigo, cumpre destacar que a métrica das estrofes varia de país para país na narrativa: se os versos sobre a Síria são constituídos como Gazel, os da Venezuela são majoritariamente redondilhas menores com rimas ABCB, e os do Haiti são versos livres e rimados, justapostos vertical e horizontalmente.

pressupõe um aspecto formal da segunda geração de literatura digital da qual fala Leonardo Flores (2021) ao referir-se a obras ligadas à tradição acadêmica e que frequentemente recuperam referenciais do campo literário.

Considerações finais

O presente artigo buscou analisar de que maneira a relação entre palavra e imagem é fator essencial para a construção da obra *e-Imigrações*, com base nos pressupostos de Rajewsky (2012) e Flusser (2017), entre outros. Nesse sentido, foi percebido que as mídias constitutivas da obra se sobredeterminam mutuamente e operam juntas para a construção e progressão da narrativa. Isso se observa, por exemplo, no modo como diferentes traços e cromatismos (elementos imagéticos) e diferentes padrões de versificação (elementos verbais) são mobilizados para construir a representação dos espaços diegéticos e das personagens que deixam o Haiti, a Síria e a Venezuela em busca de melhores condições de vida.

De maneira análoga, a sobredeterminação entre palavras e imagens se manifesta pela linearização desses signos em tempos diferentes da leitura da obra, a qual requer sempre alguns cliques do leitor para que, na tela, uma imagem dê lugar a um conjunto de palavras e vice-versa. Se, por um lado, sincronicidade e diacronicidade são características distintivas dos regimes do visual e do verbal para Flusser (2017), os limites entre esses dois modelos semióticos – ou suas fronteiras intermediáticas, na terminologia de Rajewsky (2012) – são bem menos nítidos em *e-Imigrações*. Afinal, se é *diacrônica* a progressão de um quadro imagético para um quadro apenas com palavras por meio do avanço da câmera, o trabalho cuidadoso com as tipografias nas narrativas faz *sincronicamente* de suas palavras também imagens, suscitando sentidos pelos efeitos visuais das letras.

Muito embora a composição com diferentes mídias, sobretudo as verbais e visuais, não seja exclusiva da literatura digital – haja vista a organização multimodal de HQs, referência semiótica fundamental para *e-Imigrações* –, em mídia digital essa articulação pode ser potencializada por recursos eletrônicos que fazem da forma um conteúdo também por meio de áudio, vídeo, responsividade a cliques do leitor, entre outros. Valendo-se de recursos dessa natureza, *e-Imigrações* faz tensionar as zonas fronteiriças das mídias e mesmo dos gêneros, mobilizando repertórios e protocolos de leitura

variados, principalmente da literatura digital e das HQs digitais, que condicionam as formas como os leitores recebem e interpretam as três narrativas da obra.

Sendo assim, leitura, sentido e forma são fatores que, em *e-Imigrações*, são influenciados diretamente pelo caráter intermediário da obra. Ao interconectar signos de modalidades distintas, suas diferentes mídias constitutivas incidem diretamente no trato com a obra na qualidade de objeto que enseja a reflexão sobre os limites e as aproximações da literatura e das HQs com os meios digitais.

REFERÊNCIAS

AARSETH, E. **Cibertext**: Perspectives on Ergodic Literature. The Johns Hopkins University Press: Maryland, 1997.

AZEVEDO, W.; MENEZES, P. **Interpoesia**. 1997. Disponível em: <https://antologia.litelat.net/obra-38>. Acesso em: 29 abr. 2025.

DOEDERLEIN, J. **Instagram**: @akapoeta. 2011. Disponível em: <https://www.instagram.com/akapoeta/>. Acesso em: 29 abr. 2025.

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

FLORES, L. Literatura eletrônica de terceira geração. **DATJournal**. Trad. Andréa Catropa. São Paulo, v. 6, n. 1, p. 355-371, 2021. Disponível em: <https://datjournal.anhembibr/dt/article/view/346>. Acesso em: 29 abr. 2025.

FLUSSER, V. O mundo codificado. In: FLUSSER, V. **O mundo codificado**. Trad. Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Ubu, 2017. p. 126-137.

GARRAMUÑO, F. **Frutos estranhos**: sobre a inespecificidade na estética contemporânea. Trad. Carlos Nougué. Rio de Janeiro: Rocco, 2014.

GIBBONS, A. Creativity and Multimodal Literature. In: RODNEY, H. J. (ed.). **The Routledge Handbook of Language and Creativity**. New York: Routledge, 2015. p. 293-307.

HAYLES, K. Literatura Eletrônica: O que é isso? In: HAYLES, K. **Literatura eletrônica**: novos horizontes para o literário. Trad. Luciana Lhullier e Ricardo Moura Buchweitz. São Paulo: Global, 2009, p. 19-53.

ISER, W **O ato da leitura**: uma teoria do efeito estético. v.1 Trad. Johannes Kretschmer. São Paulo: 34, 1996.

JAUSS, H. R. **A história da literatura como provocação à teoria literária**. Trad. Sérgio Tellaroli. São Paulo: Ática, 1994.

LINDEN, S. V. der. **Para ler o livro ilustrado**. Trad. Dorothée de Bruchard. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

MANOVICH, L. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT, 2001.

MATSUDA, A. A.; CHIMENES, E. G. Digital X Digitalizado: análise do projeto "ENIGMA", do site Literatura Digital. **Revista Crioula**, [S. l.], n. 25, p. 188-202, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/crioula/article/view/170231>. Acesso em: 29 abr. 2025.

MCCLOUD, S. **Reinventando os quadrinhos**. Trad. Roger Maioli. São Paulo: M. Books do Brasil, 2006.

MOBEYBOU. **Mobeybou no Brasil**. 2023. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.MobeyBou.MobeyBouBrazil&hl=en>. Acesso em: 29 abr. 2025.

MÜLLER, A.; FELINTO, E. Medialidade: encontros entre os estudos literários e os estudos de mídia. **Contracampo**, v. 19, 2008. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/17480>. Acesso em: 29 abr. 2025.

OLIVEIRA, N. T. V. O. **Paraíso e embriaguez**: tradução comentada de gazéis de Hafiz de Xiraz. 2020. 173f. Dissertação (Mestrado em Estudos de Linguagem). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2020. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/48254/48254.PDF>. Acesso em: 29 abr. 2025.

POSTEMA, B. **Estrutura narrativa nos quadrinhos**: construindo sentido a partir de fragmentos. Trad. Gisele Rosa. São Paulo: Petrópolis, 2018.

RAJEWSKY, I. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. In: DINIZ, T. F. N.; VIEIRA, A. S. (org.). **Intermedialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea 2. Belo Horizonte: Rona/FALE-UFMG, p. 51-73, 2012.

RANOYA, G.; R. T. Nada x Nada. **Revista Artéria8**, 2023. Disponível em: <http://www.nomuque.net/arteria8/>. Acesso em: 29 abr. 2025.

ROCHA, R. C. Contribuições para uma reflexão sobre a literatura em contexto digital. **Revista da Anpoll**, v. 1, n. 36, p. 160-186, 2014. Disponível em: <https://revistadaanpoll.emnuvens.com.br/revista/article/view/680/738>. Acesso em: 29 abr. 2025.

ROCHA, R. C. Literatura digital. In: RIBEIRO, A. E.; CABRAL, C. A. (org.). **Tarefas da edição**: pequena mediapédia. Belo Horizonte: Impressões de Minas, 2020.

SANTOS, A. L.; DUARTE, R. S.; HENNING, V. R. e-Imigrações como um *work in progress*. **Manuscritica**: Revista De Crítica Genética, 44, p. 194-204, 2021. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/manuscritica/article/view/187944>. Acesso em: 29 abr. 2025.

SANTOS, A. L. dos; DUARTE, R.; HENNING, V. **e-Imigrações**. 2021. Disponível em: <https://nupill.ufsc.br/producao/eimigracoes/>. Acesso em: 09 maio 2025.

VALLIAS, A. **Oratorio**. 2004. Disponível em: <https://archive.org/details/oratorio>. Acesso em: 09 maio 2025.

Data de submissão: 09/12/2024

Data de aprovação: 25/03/2025