

## Comunicação de Defesa de Tese de Doutorado

Observados os dispositivos do artigo 52 de Resolução 07/2000 – CSPP - UFJF, será defendida no dia **29/05/19**, às **14h**, na **Sala de Defesas do Centro de Pesquisa em Humanidades** da Universidade Federal de Juiz de Fora, a tese intitulada: **“Leitores e autores na era da web 2.0: Webcomics, narrativas hipertextuais e participação”**, da aluna **Maiara Alvim de Almeida**, candidata ao título de Doutora em Letras: Estudos Literários, área de concentração em Teorias da Literatura e Representações Culturais. A Banca Examinadora constituída pelo Colegiado do Curso é formada pelos Professores:

	Nome do (a) Prof. (a)	Título e entidade onde foi obtido	Entidade a que pertence	Observação
01	Rogério de Souza Sérgio Ferreira	Doutor - UFRJ	UFJF	Orientador(a) e presidente da banca
02	Anderson Bastos Martins	Doutor – UFMG	UFJF	Membro interno
03	Juliana Gervason Defilippo	Doutora – UFJF	CES-JF	Membro externo
04	Anderson Pires da Silva	Doutor - PUC - Rio	UFJF	Membro interno
05	Anderson Soares Gomes	Doutor – PUC-Rio	UFRRJ	Membro externo
06	Carolina Alves Magaldi	Doutora – UFJF	UFJF	Suplente interno
07	Humberto Fois Braga	Doutor – UFJF	UFJF	Suplente interno
08	Cristiano Otaviano	Doutor - UFJF	UFSJ	Suplente externo
09	Alex Sandro Martoni	Doutor – UFF	CES-JF	Suplente externo

### Resumo da Tese:

As narrativas fazem parte das tradições da humanidade desde os mais remotos tempos. Desde a antiguidade, nas culturas prioritariamente orais, passando para seus primeiros registros escritos e sua subsequente popularização advinda da criação da prensa de Gutemberg, até chegar à contemporaneidade e o advento das tecnologias digitais, muitos foram os suportes pelos quais as histórias passaram. Cada novo suporte implica uma nova experiência e uma nova maneira de se fazer e de se fruir narrativas. No caso do meio digital, um grande leque de opções desvela-se tanto para o autor, que passa a contar com ferramentas variadas para sua criação e com a possibilidade de experimentar com novas mídias, quanto para o público leitor, que passa a buscar um papel mais significativo na produção de suas obras preferidas. As relações mais próximas do público com as

obras não são necessariamente novas, visto que suas reações guiam narrativas – em especial as advindas de meios de comunicação de massa – há algum tempo. Entretanto, a internet passaria a agir como um catalisador desses anseios, colocando-se como uma ponte de fácil e (quase) imediato acesso entre autor e público. Nesse sentido, esta tese pretende investigar as relações entre autores e leitores na era da *internet*, tentando apontar traços que indiquem mudanças potencializadas pela interação na rede mundial de computadores. Além disso, também pretendemos analisar e defender a tese de que a natureza hipertextual e multidisciplinar das tecnologias digitais estaria contribuindo para o surgimento de obras híbridas, que se situariam no limiar entre duas ou mais artes, de modo a trazer especial atenção para os diálogos entre os quadrinhos e a literatura. Para tanto, nosso *corpus* contará com algumas obras para análise, escolhidas devido a suas peculiares características: **Homestuck** (2009-2016), *webcomic* interativo do estadunidense Andrew Hussie, e **O Diário de Virgínia**, HQtrônica da brasileira Cátia Ana. Nosso trabalho dividir-se-á em cinco capítulos, cada qual explorando um aspecto de nossa investigação, de forma a apresentar um enfoque teórico próprio: um primeiro, sobre a natureza das obras em quadrinhos e seu diálogo com a literatura; um segundo, que tratará da natureza hipertextual das obras de nosso *corpus*, visando explorar sua natureza experimental e híbrida; um terceiro, que desenvolverá a questão das obras híbridas concebidas em ambiente digital, com suporte de análises construídas através do uso de ferramentas advindas do campo das humanidades digitais; um quarto, que investigará os impactos da leitura em tela em leitores de obras hipertextuais, e um quinto, que visa investigar as relações entre autores e leitores no ambiente virtual, de maneira a abordar a questão das produções do público.

**Palavras chave:** Literatura Eletrônica; *Webcomics*; Narrativas Digitais; Hipertexto; Cultura Participativa.

**Abstract:**

Narratives have been a part of human traditions since the beginning of times. Since Ancient History, in predominantly oral cultures, going through the first written registers and to its subsequent popularization following Gutenberg's press, until the contemporary times and the advent of digital technologies, stories have been registered in many different media. Each new medium implies a new reading experience and a new way of making and enjoying such narratives. When it comes to the digital media, a great variety of options is available for both the author, who can count on many different tools for creation as well as the possibility of experiencing with the new media, and the reader, who seeks for a more significative role on the production of their favorite works. A closer relationship between readers and works of fiction is not necessarily new, considering that their reactions have been responsible for the paths narratives take for quite a while, especially when it comes to mass media narratives. However, the internet seems to be acting as a speeding agent for these longings of the audiences, acting as a bridge that guarantees easy and (almost) immediate contact between authors and readers. Thus, the present work intends to investigate the relationship between authors and readers mediated by the internet, so as to point out possible changes in this dynamic potentialized by the interaction in the world wide web. Moreover, we will also analyse and support the hypothesis that the hypertextual and multidisciplinary nature of digital technologies would be contributing to the creation of hybrid works, existing on the borders of two or more art forms, with special attention to the dialogue between literature and comics. For doing so, our *corpus* includes some works for analysis, chosen due to their unique characteristics: **Homestuck**, an interactive webcomic by the American author Andrew Hussie; and **O diário de Virgínia**, a Brazilian webcomic written by Cátia Ana. Our work is divided in five chapters, each one exploring a particular aspect of

our investigation and presenting a different theoretical background: the first one, on the nature of comics and their dialogue with literature; the second one, on the hypertextual nature of the works on our corpus, aiming to explore their experimental and hybrid nature; the third one, which develops the matter of hybrid works conceived in digital media, which also presents analysis built using digital humanities tools; the fourth one, which investigates the impacts of reading on the screen on readers of hypertextual fiction; and the fifth one, which explores the relationship between readers and authors on virtual environments, commenting on the productions of the readers.

**Keywords:** Electronic Literature; *Webcomics*; Digital Narratives; Hypertext; Participative Culture.