

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

**LUCAS TEIXEIRA DE OLIVEIRA**

MULTILINEARIDADE EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

A multilinearidade sendo usada como meio aprofundado de interação  
dentre o autor e o leitor

RIO DE JANEIRO

2023

**Lucas Teixeira de Oliveira**

**MULTILINEARIDADE EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**  
A multilinearidade sendo usada como meio aprofundado de interação  
dentre o autor e o leitor

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado à Escola de Belas Artes da  
Universidade Federal do Rio de Janeiro,  
como parte dos requisitos necessários à  
obtenção do grau de bacharel em  
Comunicação Visual - Design

Orientador: Marcelo Ribeiro

RIO DE JANEIRO

**2023**

LUCAS TEIXEIRA DE OLIVEIRA


**Multilinearidade em Histórias em Quadrinhos: a multilinearidade sendo usada como meio aprofundado de interação dentre o autor e o leitor**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Visual Design.


Aprovado em: 28 de fevereiro de 2023.

**CIP - Catalogação na Publicação**

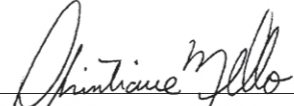
T266m Teixeira de Oliveira, Lucas  
Multilinearidade em Histórias em Quadrinhos /  
Lucas Teixeira de Oliveira. -- Rio de Janeiro,  
2023.  
167 f.  
  
Orientador: Marcelo Gonçalves Ribeiro.  
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -  
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de  
Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,  
2023.  
  
1. Quadrinhos. 2. Webcomic. 3. Narrativa . 4.  
Multilinearidade. 5. Interação. I. Gonçalves Ribeiro,  
Marcelo , orient. II. Título.

Documento assinado digitalmente  
 MARCELO GONCALVES RIBEIRO  
Data: 10/03/2023 09:01:43-0300  
Verifique em <https://verificador.iti.br>

Marcelo Gonçalves Ribeiro (orientador)  
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente  
 ARY PIMENTA DE MORAES FILHO  
Data: 09/03/2023 11:40:00-0300  
Verifique em <https://verificador.iti.br>

Ary Pimenta de Moraes Filho (Membro da banca)  
BAF/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

  
Christiane Mello Guimarães de Oliveira (Membro da banca)  
Designer | Estúdio Versalete

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a todos que tornaram esta jornada possível. Em especial: Maria das Graças Teixeira de Oliveira, Raíssa Teixeira de Oliveira, Lucas Ferreira Santos e Jessyca Ferreira da Fonseca.

## RESUMO

**OLIVEIRA, Lucas. MULTILINEARIDADE EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:** A multilinearidade sendo usada como meio aprofundado de interação dentre o autor e o leitor.

Trabalho de Conclusão de Curso

(Graduação em Comunicação Visual Design – Design)

Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

Este estudo busca adicionar ao debate sobre maneiras de trabalhar as histórias em quadrinhos virtuais, de maneira que expandam o gênero, tendo como foco a narrativa multilinear. Estes tipos de narrativas são capazes de gerar experiências mais profundas e íntimas ao leitor de quadrinhos, fazendo com que o mesmo possa absorver ainda mais da narrativa. Possuindo a capacidade de determinar o caminho que a narrativa assume, o leitor acaba se tornando um co-criador da história e ganha um apego ainda mais especial pelo quadrinho em questão. No início será feita uma análise a respeito da história dos quadrinhos, em seguida veremos como identificar os tipos de narrativa e seus elementos, para que finalmente possamos analisar como a multilinearidade foi usada em projetos semelhantes. Para que tudo isto seja colocado em evidência, também foi criado um projeto de história em quadrinhos multilinear chamado *Gostosuras ou Travessuras*. Este estudo elabora sua prototipação e debate maneiras de aplicar a multilinearidade em sua narrativa de maneira a melhorar a experiência para o leitor.

**Palavras Chave:** histórias em quadrinhos; webcomic; multilinearidade; narrativas; interação

## ABSTRACT

**OLIVEIRA, Lucas. MULTILINEARITY IN COMICS:** Multilinearity being used as an in-depth means of interaction between author and reader.

Undergraduate Thesis

(Graduation in Visual Communication Design)

School of Fine Arts, Federal University of Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

This study seeks to add to the debate on ways to work with virtual comics that expand the genre, focusing on multilinear narratives. Those types of narratives are able to generate deeper and more intimate experiences for the comic book reader, allowing them to absorb the narrative even more. Possessing the ability to determine the path that the narrative takes, the reader ends up becoming a co-creator of the story and gains an even more special attachment to the comic in question. At the beginning, an analysis will be made about the history of comics, then we will see how to identify the types of narrative and its elements, so we can finally analyze how multilinearity was used in similar projects. In order to put all this in evidence, a multilinear comic book project called *Tricks or Treats* was also created. This study elaborates on its prototyping and discusses ways to apply multilinearity in its narrative in order to improve the experience for the reader.

**Keywords:** comics; webcomic; multilinearity; narratives; interaction

## LISTA DE FIGURAS

### ESQUEMAS

<b>Esquema 1</b> - Esquema da “ <i>Jornada do Herói</i> ” .....	35
<b>Esquema 2</b> - Esquema do paradigma de um roteiro cinematográfico.....	41
<b>Esquema 3</b> - Estrutura de Narrativa Binária feita por Ana Sofia Paiva .....	42
<b>Esquema 4</b> - Estrutura de Narrativa Circular feita por Ana Sofia Paiva.....	42
<b>Esquema 5</b> - Estrutura do filme Pulp Fiction feita por Ana Sofia Paiva.....	43
<b>Esquema 6</b> - Fluxograma da HQ “ <i>Gostosuras ou Travessuras</i> ”.....	98

### FIGURAS

<b>Figura 1</b> - Ilustração do manuscrito pré-colombiano feita por Scott McCloud.....	8
<b>Figura 2</b> - Ilustração da “ <i>Bayeux Tapestry</i> ” feita por Scott McCloud.....	8
<b>Figura 3</b> - Ilustração da pintura na tumba de “ <i>Menna</i> ” feita por Scott McCloud.....	9
<b>Figura 4</b> - Quadrinho “ <i>The Yellow Kid</i> ” feito por Richard Felton Outcault.....	11
<b>Figura 5</b> - Quadrinho “ <i>As Aventuras de Nhõ-Quim</i> ” criada por Angelo Agostini.....	12
<b>Figura 6</b> - Ilustrações do livro “ <i>Histoire de Mr. Jabot</i> ” de Rodolphe Töpffer.....	13
<b>Figura 7</b> - Quadrinho “ <i>Garota Siririca</i> ” criado por Lovelove6.....	18
<b>Figura 8</b> - Quadrinho “ <i>The Wormworld Saga</i> ” criado por Daniel Lieske.....	19
<b>Figura 9</b> - Quadrinho de “ <i>Bluechair</i> ” criado por Shen Comix.....	19
<b>Figura 10</b> - Trecho da webcomic “ <i>Errantes</i> ” criado por Lucas Teixeira.....	22
<b>Figura 11</b> - Capas de livros da série “ <i>Choose Your Own Adventure</i> ” .....	33
<b>Figura 12</b> - Capa do livro de regras de “ <i>Dungeons &amp; Dragons</i> ”, edição original.....	46
<b>Figura 13</b> - Folheto da peça “ <i>The Night of January 16</i> ”.....	51
<b>Figura 14</b> - Capa do livro “ <i>Mistério na Vila da Neblina</i> ”.....	52
<b>Figura 15</b> - Poster do filme “ <i>Kinoautomat</i> ”.....	53
<b>Figura 16</b> - Poster do filme “ <i>Mr. Sardonicus</i> ”.....	54
<b>Figura 17</b> - Thumbnail da série “ <i>In Space With Markiplier</i> ” .....	55
<b>Figura 18</b> - Banner do jogo “ <i>Heavy Rain</i> ” .....	57
<b>Figura 19</b> - Poster do filme “ <i>Batman Death in the Family</i> ”.....	57
<b>Figura 20</b> - Quadrinho “ <i>Barafunda</i> ”.....	62
<b>Figura 21</b> - Quadrinho “ <i>Mimi's Last Coffee</i> ”.....	63
<b>Figura 22</b> - Quadrinho “ <i>EDEN</i> ”.....	64

<b>Figura 23</b> - Poster de “ <i>War For Rayuba</i> ”.....	66
<b>Figura 24</b> - Ilustração do ser folclórico “ <i>Mapinguari</i> ” de Joe Santos.....	80
<b>Figura 25</b> - Ilustração do ser folclórico “ <i>Boitatá</i> ” feita por Guilherme Batista.....	82
<b>Figura 26</b> - Ilustração do ser folclórico “ <i>Matinta Pereira</i> ” de Joe Santos.....	83
<b>Figura 27</b> - Ilustração do ser folclórico “ <i>Iara</i> ” de Lukas Werneck.....	84
<b>Figura 28</b> - Quadrinho “ <i>Encantarias - A Lenda da Noite</i> ”.....	86
<b>Figura 29</b> - Ilustração do ser folclórico “ <i>Caboclo d’Água</i> ” de Bruno Feltran .....	88
<b>Figura 30</b> - Ilustração do ser folclórico “ <i>Mãe-do-Ouro</i> ” de Victor Ferraz.....	90

## ILUSTRAÇÕES AUTORAIS

<b>Ilustração Autoral 1</b> - Teste de poses da personagem “ <i>Nona Tomonegro</i> ”.....	101
<b>Ilustração Autoral 2</b> - Design final da personagem “ <i>Nona Tomonegro</i> ”.....	102
<b>Ilustração Autoral 3</b> - Design de cores da personagem “ <i>Nona Tomonegro</i> ”.....	102
<b>Ilustração Autoral 4</b> - Testes de design do personagem “ <i>Chapéricles</i> ”.....	104
<b>Ilustração Autoral 5</b> - Design final do personagem “ <i>Chapéricles</i> ”.....	105
<b>Ilustração Autoral 6</b> - Design de cores do personagem “ <i>Chapéricles</i> ”.....	105
<b>Ilustração Autoral 7</b> - Testes de design do personagem “ <i>Mapinguari</i> ”.....	107
<b>Ilustração Autoral 8</b> - Design final do personagem “ <i>Mapinguari</i> ”.....	108
<b>Ilustração Autoral 9</b> - Design de cores do personagem “ <i>Mapinguari</i> ”.....	108
<b>Ilustração Autoral 10</b> - Tela 09 da HQ “ <i>Gostosuras ou Travessuras</i> ”.....	110
<b>Ilustração Autoral 11</b> - Tela 04 da HQ “ <i>Gostosuras ou Travessuras</i> ”.....	112
<b>Ilustração Autoral 12</b> - Tela 15c da HQ “ <i>Gostosuras ou Travessuras</i> ”.....	112

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	1
<b>2 A HISTÓRIA DOS QUADRINHOS, DO PAPEL ATÉ A TELA</b> .....	4
2.1 ARTE SEQUENCIAL.....	6
2.2 ADVENTO DAS WEBCOMICS.....	15
<b>3 MULTILINEARIDADE NA MÍDIA E SEUS EFEITOS</b> .....	24
3.1 NARRATIVAS.....	26
3.1.1 ELEMENTOS DA NARRATIVA.....	28
3.1.2 A JORNADA DO HERÓI.....	34
3.1.3 TIPOS DE NARRATIVAS.....	39
3.1.4 NARRATIVAS MULTILINEARES.....	43
3.2 MULTILINEARIDADE AO LONGO DA HISTÓRIA.....	49
3.3 MULTILINEARIDADE EM QUADRINHOS.....	58
<b>4 CRIAÇÃO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS MULTILINEAR</b> .....	69
4.1 ROTEIRO.....	71
4.1.1 TÍTULO.....	73
4.1.2 CENÁRIO.....	74
4.1.3 PERSONAGENS.....	76
4.1.3.1 NONA TOMONEGRO.....	77
4.1.3.2 CHAPÉRICLES.....	78
4.1.3.3 MAPINGUARÍ.....	79
4.1.3.4 FÚRIAS.....	81
4.1.3.5 REI SUPERIOR.....	85
4.1.3.6 REI INFERIOR.....	86
4.1.3.7 MÃE-DO-OURO.....	89
4.1.4 ENREDO E FLUXOGRAMA.....	91

4.1.4.1 INTRODUÇÃO.....	91
4.1.4.2 DESENVOLVIMENTO.....	93
4.1.4.3 CONCLUSÃO.....	95
4.1.4.4 FLUXOGRAMA.....	97
4.2 DESIGN DE PERSONAGENS.....	99
4.2.1 NONA TOMONEGRO [DESIGN].....	99
4.2.2 CHAPÉRICLES [DESIGN].....	103
4.2.3 MAPINGUARÍ [DESIGN].....	106
4.3 FORMATO.....	109
<b>5 CONCLUSÃO.....</b>	<b>116</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>118</b>
<b>APÊNDICE A - Roteiro da história em quadrinhos <i>Gostosuras ou Travessuras</i>.....</b>	<b>123</b>



## 1 INTRODUÇÃO

Histórias em quadrinhos foram, há muitas décadas, fundamentadas como elementos naturais da literatura e do entretenimento. Esta solidificação se dá principalmente por conta de seus baixos custos de produção e de sua fácil e rápida confecção, afinal, como afirma Márcio Mário da Paixão (2016): “A criação de uma história em quadrinhos é um empreendimento, a priori, de baixo custo. Na mais simples das hipóteses, lápis e papel são um instrumental suficiente para a tarefa” (PAIXÃO, 2016, p.632). Se compararmos com seus semelhantes, os filmes, as animações e os jogos, esta praticidade se torna ainda mais evidente, pois para se criar uma HQ não é preciso uma equipe enorme de pessoas trabalhando durante meses ou anos para compor uma única obra.

Como esperado, esta mídia de fácil produção sofreu diversas mudanças e aprimoramentos com o passar do tempo. Foi do preto e branco para o mundo em cores, dos poucos e breves quadros para livros com centenas de páginas, da falta de forma para a padronização e do meio físico para o digital. As HQs continuam a se expandir e reinventar, criando e testando novas maneiras de interação para com seus leitores, porém aparentam possuir um certo receio com algumas ideias que podem expandir ainda mais seus horizontes.

Graças ao crescimento e expansão das HQtrônicas (ou webcomics) pudemos passar de meras imagens estáticas para breves animações, da leitura silenciosa para algo que usa de músicas e sons para incrementar momentos, do fluxo de leitura fechado para um aberto e também pudemos finalmente trazer o mundo de histórias em quadrinhos para o universo da multilinearidade de maneira prática. Todas estas são formas de maximizar o processo de leitura que demonstram resultados incríveis, porém, que ainda são pouco aproveitadas. Tal desperdício talvez seja por conta do encarecimento da produção que essas interações geram ou de uma má recepção pelo público. São estes aspectos que serão debatidos e analisados neste estudo, tendo um foco maior no uso da multilinearidade como maneira de aprofundar a comunicação e interação.

A multilinearidade é comumente conhecida por conta do universo de jogos e sua popularização, porém já vemos esta sendo amplamente utilizada em livros e até

mesmo podemos notar sua manifestação em séries televisivas e filmes (mesmo que em uma menor escala). Como já dito, a multilinearidade não é uma novidade para o mundo de webcomics, porém seu baixo uso demonstra um desperdício de potencial. Este potencial poderia muito bem ser usado para dar uma experiência única ao leitor, fazendo-o conhecer mais sobre si mesmo e, desta maneira, estabelecendo uma conexão única deste para com o autor da obra, afinal, passa a ser uma história contada por ambos. Por estas razões que iremos analisar maneiras de como usar o recurso da multilinearidade de forma tornar a experiência da leitura mais íntima e pessoal para o leitor. Para tanto, como método, este estudo se dará enquanto acompanhamos os processos de criação de uma webcomic interativa, feita para exemplificar e fundamentar este trabalho. No entanto é importante deixar claro que será apenas o projeto desta webcomic, não sua completa confecção, e que esta não é o objetivo deste estudo, mas apenas um complemento que o reforça. O principal objetivo deste trabalho é o de analisar e debater as maneiras como a multilinearidade pode afetar a experiência do leitor.

Este texto será dividido entre três capítulos principais com diferentes focos, sendo o primeiro uma análise e introdução do que são histórias em quadrinhos e como as mesmas funcionam no ambiente virtual. Para tal análise usaremos principalmente os estudos de Scott McCloud em *Desvendando os Quadrinhos* (1995) e *Reinventando os Quadrinhos* (2000), assim como *HQtrônicas* (2016) de Márcio Mário da Paixão Júnior. Como base nas análises por estes autores feitas iremos estudar como HQs se comportaram ao longo de sua história, como funcionam suas principais características e como estas foram modificadas para se enquadrar no formato de HQtrônicas.

Em seguida mudaremos o foco de estudo para o campo da multilinearidade em narrativas, tendo como principal base os estudos feitos por Fabiano Vieira Furtado e Felipe Vieira Furtado em *Narrativas Multilineares em Mídias Digitais* (2018), assim como os autores por eles analisados, e *Narrativas Multilineares e o Leitor de Webcomics* (2015) escrita por Liandro Roger Memória Machado. Veremos quais são as características de uma narrativa Multilinear e como ela pode afetar aquele que absorve a obra, quais são as possíveis formas de se usar a multilinearidade em uma história e debateremos suas vantagens e desvantagens. Da mesma forma também usaremos este capítulo para analisar as contribuições que

uma narrativa multilinear pode trazer para o formato de histórias em quadrinhos. Iremos debater sobre os impactos que uma HQ moldada pelas escolhas do leitor terá sobre o mesmo, quais os benefícios desta experiência, que tipo de imersão ela gera e como a Multilinearidade estabelece uma nova relação entre autor e leitor.

Por fim, o terceiro e último capítulo será uma análise sobre o projeto de webcomic interativa criado para este projeto. Será debatido sobre o processo de criação e um comparativo que correlaciona sua metodologia com o que já foi debatido dos capítulos 1 e 2. Usaremos os recursos teóricos retirados das obras citadas para melhor analisar os elementos que compõem esta webcomic interativa e estudaremos os possíveis impactos que um elemento midiático deste tipo pode ter em leitores.

## 2 A HISTÓRIA DOS QUADRINHOS, DO PAPEL ATÉ A TELA

O que faz com que uma narrativa seja considerada uma história em quadrinhos? Quais são seus elementos? Suas características? Sua história? Seu impacto na sociedade? Ou até mesmo, qual foi a sua evolução na história humana? Tudo isso parece uma conversa grandiosa demais para algo como histórias em quadrinhos, não é mesmo? Estamos, afinal, falando de algo destinado à crianças, puro entretenimento e distração. Não é como se o advento das histórias em quadrinhos fosse algo realmente relevante para a história humana... Certo?

Bom, para começarmos este estudo, primeiramente será necessário nos livrarmos destas concepções que diminuem o valor e potencial dos quadrinhos. É muito fácil cairmos no conceito de que algo que possui desenhos é naturalmente de consumo infantil, porém esta visão nos limita e impede de vermos potencial presente na forma de linguagem que são os quadrinhos. Estamos falando de texto acompanhado de imagens, do uso do traçado de maneira enfática, do uso das cores para extrapolar ou guiar uma narrativa, do uso da sequência de continuidade como ferramentas de construção de uma mensagem e também da exploração de diferentes elementos visuais que permitem explorar tudo o que é possível deste sentido humano (a visão). No entanto, até mesmo estas características citadas representam uma visão limitada do potencial que os quadrinhos possuem como ferramenta narrativa.

Porém, é realmente comum em todo lugar que as pessoas vejam os quadrinhos como algo de cunho infantil ou simplista. O próprio mestre, Scott McCloud (1995), nos conta de sua experiência e visão sobre o assunto:

Oi. Eu sou Scott McCloud. Quando criança, eu sabia exatamente o que era histórias em quadrinhos. Quadrinhos eram revistas coloridas, cheias de arte sofrível, aventuras idiotas e sujeitos de colante. Claro que eu só lia livros de verdade. Me achava muito velho para quadrinhos! Então, na 8ª série um amigo (bem mais esperto que eu) me convenceu a dar mais uma chance para os quadrinhos e me emprestou sua enorme coleção. Logo, eu fiquei viciado! Em menos de um ano, eu estava totalmente obcecado! Decidi virar desenhista de quadrinhos no 2º colegial, e comecei a praticar, praticar,

praticar! Senti que existia algo escondido nos quadrinhos... Algo que nunca tinha sido feito. Algum tipo de poder oculto! Mas, sempre que eu tentava explicar isso, era um fiasco total. Claro que eu sabia que quadrinhos, em geral, eram um material de consumo infantil, com desenhos ruins, barato e descartável... Mas... Não precisa ser assim! O problema era que, para a maioria das pessoas, era isso que "história em quadrinhos" significava! [...] Se as pessoas não compreendiam os quadrinhos, era porque tinham uma definição estreita demais sobre eles. Encontrando uma definição adequada, seria possível invalidar os estereótipos... E demonstrar que o potencial dos quadrinhos é ilimitado e emocionante! (MCCLOUD, 1995, p.2-3).

A maneira que McCloud (1995) possui de ver os quadrinhos é a de um sonhador, alguém que deseja para o universo das histórias em quadrinhos coisas maiores e melhores. Este estigma de que "quadrinhos é coisa de criança" vem nos restringindo e impedindo que possamos realmente explorar o potencial desta forma de linguagem, porém, felizmente, se trata de um estigma em decadência. McCloud (1995) escreveu seu livro a quase 30 anos atrás e, felizmente, o mundo mudou sua visão a respeito de quadrinhos de lá para cá. É claro que quadrinhos ainda podem ser vistos como "coisa de criança" por alguém acima dos seus 40 anos, porém, dentre os jovens modernos esta forma de pensar já não é mais propagada. A grande maioria dos adultos de hoje em dia, que cresceram absorvendo esta mídia, entendem que o quadrinho pode ser usado para contar histórias maduras e complexas. O quadrinho já não é mais tão "coisa de criança" assim.

Graças a esta mudança de visão, os quadrinhos puderam se expandir para além dos colantes e capas, porém ainda estão longe do seu potencial linguístico completo. Estamos falando de algo que se aproveita de todos os aspectos da visão humana para prender a atenção de um leitor. Se esta ferramenta não fosse usada quase que exclusivamente para contar histórias fictícias, ela poderia se aproveitar de todo seu potencial narrativo para trabalhar outros temas com pessoas que possuem dificuldade de absorvê-los. Matemática, história, física, geografia... Qualquer tópico pode se beneficiar dos recursos narrativos dos quadrinhos. Isto poderia ser bem utilizado para o aprendizado, mas também como uma maneira mais profunda de transmitir uma mensagem.

Claro que, também existe o argumento contrário de que, para algumas pessoas, desenhos, figuras, imagens e cores podem servir como elementos distrativos. Esta visão é correta, pois pessoas diferentes absorvem informações de maneiras distintas. Cada ser humano é diferente um do outro e o indivíduo possui suas peculiaridades, no entanto, este argumento apenas nos diz que precisamos de variações e os quadrinhos podem muito bem contribuir botando suas cartas na mesa. No entanto, isto não será possível caso não morra completamente o “coisa de criança”.

Portanto, para que possamos prosseguir neste estudo, aproveitando o debate da melhor maneira possível, é importante que nos livremos de nossos preconceitos, e que, através de um novo olhar, possamos observar esta forma de linguagem tendo em mente suas características e seu potencial. Estes pontos serão de extrema importância para que possamos até mesmo debater outras formas de interações que podem modificar a maneira a qual absorvemos esta mídia.

Neste capítulo mesmo veremos como os quadrinhos têm se comportado na história humana e como a evolução da tecnologia os afetou, mas não apenas isso. Também teremos a oportunidade de debater sobre as possibilidades que tais novas tecnologias trazem para as histórias em quadrinhos e como podemos a usar para melhorar mais ainda a maneira como transmitimos uma mensagem.

Por tanto, agora livres dos preconceitos que nos impediam de ver além do comum, podemos começar a explorar como os quadrinhos podem ser usados como ferramentas comunicativas efetivas. No entanto, para começarmos, será necessário que estudemos um pouco da história dos quadrinhos e seus principais elementos.

## 2.1 ARTE SEQUENCIAL

Para que possamos analisar o mesmo material de maneira adequada é importante que primeiramente estejamos todos falando a mesma língua. Portanto, o correto seria começar respondendo a pergunta: o que faz uma história em quadrinhos ser uma história em quadrinhos? Afinal, se qualquer desenho acompanhado de uma narrativa escrita ou de diálogos for considerado um quadrinho, então o que o diferencia de um livro ilustrado? Ou de uma charge? Ou

até mesmo de uma pintura no museu que tem sua placa de identificação e descrição?

No livro “Desvendando os Quadrinhos”, Scott McCloud (1995) tenta fazer um exame crítico sobre a definição de uma história em quadrinhos, começando pelo termo “arte sequencial”, cunhado por Will Eisner (1989). McCloud (1995) então disseca o termo até chegar em uma definição menos genérica e ampla: “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada” (MCLOUD, 1995, p.9), porém, para este estudo, o termo de Eisner (1989) será mais do que o bastante para que possamos compreender o que são quadrinhos. Uma história em quadrinhos pode então ser definida como uma sequência de imagens que, quando analisadas em conjunto, apresentam uma narrativa coerente ou uma mensagem. Agora, se for este o caso, então qualquer exemplo que apresente estes aspectos pode ser considerado um quadrinho? Não exatamente.

Se nos basearmos puramente na ideia de arte sequencial então encontramos “quadrinhos” em momentos históricos muito antes do que imaginamos ser provável. Scott McCloud (1995) justamente nos trás três exemplos de artes sequenciais de momentos muito mais antigos (Figuras 1, 2, 3) do que acharíamos possível:

Isto é uma peça da história épica contida num manuscrito em imagem pré colombiano, “descoberto” por Cortés em torno de 1519. Esta tela brilhantemente colorida e pintada conta sobre o grande herói militar e político B-Cervos “Garras de Tigre”. Quadrinhos? Claro! Dá até pra ler! [...] Séculos antes de Cortés começar a colecionar quadrinhos, a França produziu um trabalho extraordinariamente semelhante, que chamamos de Bayeux Tapestry. Essa tapeçaria de 70 metros detalha a conquista normanda da Inglaterra, que começou em 1066. Ao ler da esquerda pra direita, vemos os eventos da conquista em ordem cronológica deliberada. Conforme ocorre com o códice mexicano, não há requadros, mas claras divisões de cenas por assunto. [...] A pintura egípcia é outra questão. Algumas, com esta, podem parecer ter relação com a sequência, mas estão apenas mostrando dois locais, eventos e elencos diferentes, agrupados por assunto. Tentei durante anos encontrar sequência nas pinturas egípcias, e já estava quase desistindo quando descobri que meus livros de referência só tinham me mostrado parte da figura! Esta é a cena completa, pintada há trinta e dois séculos pra tumba de “Menna”, um antigo escriba egípcio.

Assim como seria feito 2.700 anos depois, no México, os egípcios liam em ziguezague. Só de baixo para cima. (MCCLLOUD, 1995, p.10-14).

Seguindo a visão de McCloud (1995), que deseja completar os pensamentos de Will Eisner (1989), os primeiros quadrinhos datam de milênios atrás, com exemplos que precedem a escrita moderna. No entanto, alguns argumentam que esta definição de “o que compõe um quadrinho” é muito ampla e genérica. Se o assunto for visto de um ponto de vista artístico então sim, estes exemplos podem ser caracterizados como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada”, porém, alguns acreditam que isto não é o suficiente para ser visto como “quadrinhos”, pois estes trazem certos elementos culturais e convenções modernas que não são encontradas nos exemplos citados.



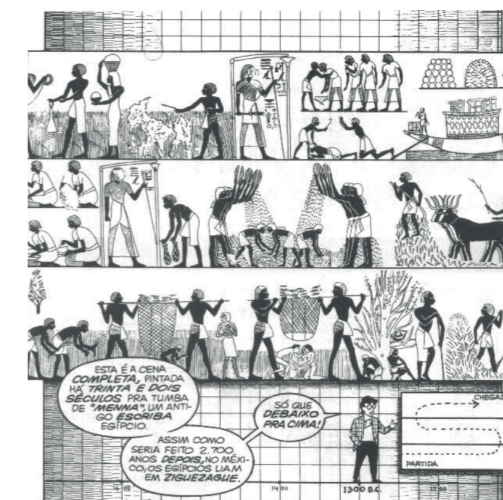
**Figura 1:** Ilustração do manuscrito pré-colombiano feita por Scott McCloud (1995)

**Fonte:** (MCCLLOUD, 1995, p.10)



**Figura 2:** Ilustração da “Bayeux Tapestry” feita por Scott McCloud (1995)

**Fonte:** (MCCLLOUD, 1995, p.12-13)



**Figura 3:** Ilustração da pintura na tumba de “Menna” feita por Scott McCloud (1995)

**Fonte:** (MCCLLOUD, 1995, p.14)

Mas então, quais seriam estas convenções modernas que compõem uma história em quadrinhos? Uma delas é a que gera tal nome e pode ser vista até nestes exemplos históricos: a presença de quadros separando trechos temporais da narrativa. Então todo quadrinho necessita da presença de molduras internas? Não. Existem vários exemplos de obras que preferem uma fluidez e continuidade direta do que as pausas que os recortes dos quadros geram. Estas obras são tão quadrinhos quanto qualquer outra, mas o elemento dos quadros em “quadrinhos” é um ponto em comum com a maioria das obras deste estilo de arte. A presença destes quadros que recortam o tempo no espaço da narrativa é um elemento popular para os quadrinhos, além de algo que a grande maioria deles possui.

Outro recurso comumente utilizado é o de balões e quadros de fala, onde podemos inserir a parte escrita da narrativa. Novamente, este recurso não é uma regra. Existem múltiplos exemplos de histórias que não contêm uma única palavra escrita e, ainda assim, são magníficas obras de histórias em quadrinhos. A questão aqui é que estes são mais elementos igualmente comuns e populares em diferentes histórias, além de serem aspectos que tornam uma história em quadrinhos facilmente reconhecível pelo grande público.

Em seguida, outro elemento que compõe o que conhecemos como quadrinhos é a presença da narrativa. Uma mesma linearidade coesa que compõe os pontos de uma mensagem. Se possuímos uma sequência de imagens que não comunicam nada através de sua leitura sequencial, então não existe uma narrativa.

Cada uma das imagens pode possuir sua própria narrativa, mas só é possível ser considerado como “quadrinhos” se esta sequência possuir alguma mensagem a ser transmitida através de sua união. Existem exemplos de obras que apresentam quadros *Non-Sequitur*, isto é, uma sequência de quadros “[...] que não oferece uma sequência lógica [...]” (MCCLLOUD, 1995, p.72). Ainda assim, mesmo que os quadros *Non-Sequitur* não possuam uma narrativa entre si, o conjunto possui. O total da obra deve possuir uma lógica, uma mensagem, uma alquimia ou uma sequência narrativa para que possa ser considerada uma história em quadrinhos.

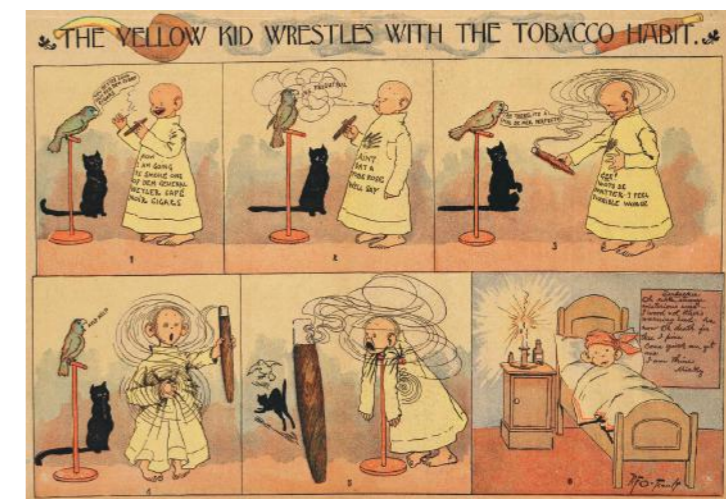
Até então, todos os elementos citados estão presentes nos exemplos históricos apresentados por McCloud (1995), porém o mais complicado e controverso é o da empresa. Quadrinhos foram fortemente popularizados quando entramos na era dos impressos. Eram, e ainda são, comumente publicados através de revistas e jornais e, por este motivo, a presença do papel se tornou um elemento também comum na existência de histórias em quadrinhos. No entanto, não é por isso que não podemos desvincular os quadrinhos da imprensa, na verdade, esta visão mais ampla do que são os quadrinhos será necessária para que possamos prosseguir neste estudo.

Se tivermos estas características em mente então sim, nem todos os elementos históricos citados por McCloud (1995) podem ser considerados como sendo histórias em quadrinhos, porém esta maneira mais ampla de observar os quadrinhos, como forma de arte que transcende padrões comuns do fim do século XIX, pode ser boa e produtiva para que possamos fazer os quadrinhos avançarem como método linguista e forma de arte.

Da mesma forma, também é possível argumentar que estes exemplos, assim como vários outros presentes na história, seriam os ancestrais dos quadrinhos, peças que, com o tempo, inspirariam ou deram ideias para as composições futuras. Vários dos elementos que compõem uma história em quadrinhos estão neles presentes, mesmo que não todos, e, talvez, esta forma de contar uma narrativa tenha gerado ideias sobre como compor peças que um dia seriam conhecidas como quadrinhos. Mas neste caso, possuímos alguma obra que poderia ser considerada como sendo de fato a primeira história em quadrinhos?

*The Yellow Kid* (Figura 4) é considerado por muitos como sendo o primeiro exemplo de um quadrinho moderno. Sendo lançado em 1894, pela revista *Truth* e

criado por Richard Felton Outcault, o quadrinho apresentava em sua estrutura a arte sequencial recortada por quadros, elementos textuais representados tanto por narrativas e por balões de falas e a produção em larga escala através da imprensa. Este personagem e seu mundo foi capaz de atingir um sucesso que transcendia bordas e se popularizou em locais além dos Estados Unidos, onde teve sua origem, o que resultou em *The Yellow Kid* se tornando o popular exemplo do primeiro quadrinho da história. (THE YELLOW KID, 2022) No entanto, alguns estudos apontam para um outro exemplo que teria se originado 25 anos antes.

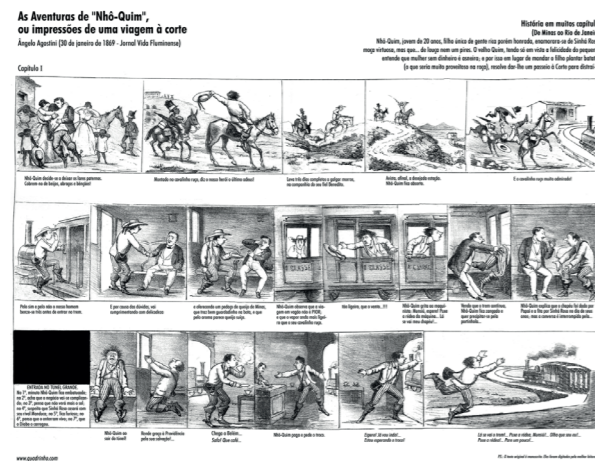


**Figura 4:** Quadrinho “*The Yellow Kid*” feito por Richard Felton Outcault (1896)

**Fonte:** San Francisco Academy of Comic Art Collection, The Ohio State University  
Cartoon Research Library

André Smarra (2020) afirma que a primeira história em quadrinhos é *As Aventuras de Nhô-Quim* (Figura 5), também conhecida como *Impressões de Uma Viagem à Corte*. É uma obra brasileira publicada na revista *A Vida Fluminense* e criada por Angelo Agostini (AS AVENTURAS DE NHÔ QUIM OU IMPRESSÕES DE UMA VIAGEM À CORTE, 2021). Este é um exemplo menos conhecido do que seria considerado o primeiro quadrinho do mundo, porém, como não é um exemplo conhecido no exterior, não é popularmente considerado como a primeira história em quadrinhos. No entanto, seu primeiro lançamento é datado do ano de 1869, 25 anos antes do *The Yellow Kid* ser impresso no norte. No entanto, também existe o argumento de que *As Aventuras de Nhô-Quim* não apresenta todos os elementos do

que compõem o que conhecemos como quadrinhos, por tanto *The Yellow Kid* ainda pode ser considerado como sendo o primeiro quadrinho moderno. Porém, como já foi debatido, um quadrinho não precisa possuir todos os elementos padrões para ser considerado como sendo o tal, portanto, há, no entanto, ainda assim, um argumento de que este seja o primeiro quadrinho do mundo, ele apenas não se tornou popular o bastante para obter reconhecimento no exterior.



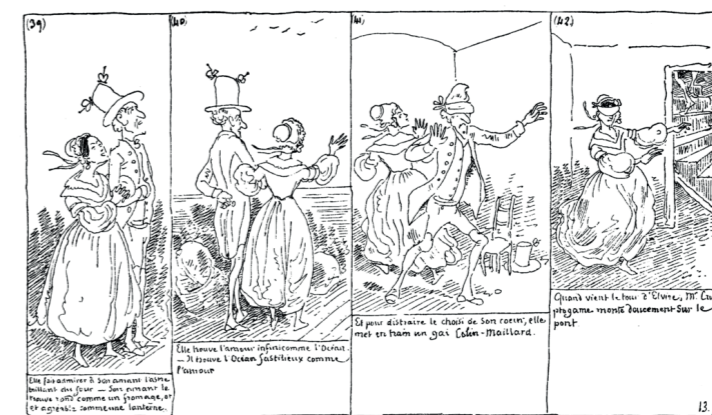
**Figura 5:** Quadrinho “As Aventuras de Nhô-Quim” criada por Angelo Agostini (1869)

**Fonte:** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nhô\\_Quim.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nh%C3%B4_Quim.jpg)

Se partimos do princípio de que talvez nunca saibamos qual foi o primeiro exemplo de quadrinho da história, porque talvez o mesmo não tenha ganhado popularidade o suficiente para ser conhecido, então esta busca se mostra irrelevante, porém Scott McCloud (1995) também nos trás a menção ao Pai dos Quadrinhos:

De muitas maneiras, o pai dos quadrinhos modernos é Rodolphe Töpffer, cujas histórias com imagens satíricas, iniciadas em meados do século XIX, empregam caricaturas e requadros – além de apresentar a primeira combinação interdependente de palavras e figuras na Europa. Infelizmente nem o próprio Töpffer conseguiu compreender todo o potencial de sua invenção, tomando-a como um simples hobby. Mesmo assim, a contribuição de Töpffer pros os quadrinhos é considerável, pois, apesar de não ser nem desenhista nem escritor, ele criou uma forma que era as duas coisas. Uma linguagem própria. (MCCLLOUD, 1995, p.17).

Analisando os trabalhos de Töpffer em *Histoire de Mr. Jabot* (Figura 6), eles caem na mesma categoria de não possuírem todos os elementos que contém os quadrinhos modernos, porém o que torna estes trabalhos realmente importantes é o fato de que eles compõem uma nova maneira de contar uma narrativa, ao menos nova para a época. Não era apenas o texto e nem mesmo apenas a imagem, não era nem sequer uma imagem única mostrando uma cena, mas sim uma sequência de símbolos e formas que trabalhavam juntos para contar uma história. Talvez naquela época, não fosse claro o potencial que esta maneira de se comunicar possuía, mas este se tornou óbvio, já que, pouco depois, foi quando a era dos quadrinhos modernos começou a tomar forma. *The Yellow Kid* foi apenas o primeiro exemplo do que estava por vir no final do século XIX e uma forte corrente de quadrinhos começou a surgir em vários pontos do globo.



**Figura 6:** Ilustrações do livro “Histoire de Mr. Jabot” de Rodolphe Töpffer (1833)

**Fonte:** livro *Histoire de Mr. Jabot*

Este breve passeio pela história dos quadrinhos nos faz perceber algumas coisas. Primeiramente, a ferramenta de linguagem que é a arte sequencial tem sua origem em pontos mais antigos do que jamais poderíamos imaginar e se mostra sendo uma excelente forma de comunicação. Através da mistura de ilustrações e escrita, uma mensagem pode ser enfatizada, ou até mesmo melhor compreendida. Hoje em dia usamos ilustrações em diagramas para darmos instruções simples, como a forma de se botar e tirar o cinto em um vôlei, como montar uma mobília recém comprada, a sequência dos passos de uma dança ou até mesmo sobre como posicionar seus dedos nas cordas de uma guitarra para realizar a sequência de

acordes de uma música. Todos estes são exemplos de arte sequencial e muitos deles não precisam nem mesmo de escrita para serem compreendidos.

Este aspecto dos quadrinhos ainda é muito pouco utilizado até mesmo nos dias de hoje. A arte sequencial de fato é uma boa ferramenta de linguagem, porém ainda não executa uma função tão vasta na sociedade quanto poderia. Muitas crianças e jovens possuem dificuldades na compreensão de textos, ou até mesmo na análise de narrativas, um problema que talvez pudesse ser resolvido com o uso de quadrinhos para apoiar a mensagem passada através do texto. Talvez esta não seja apenas uma possível solução para jovens e crianças, afinal, estes não são problemas que afetam estes públicos, porém, acontece que quadrinhos ainda possuem um estigma de serem algo infantil e isto acaba segurando um pouco o potencial que este tipo de linguagem possui.

A segunda coisa que podemos notar com este estudo é o fato de que, a partir do final do século XIX a presença dos quadrinhos se tornou mais ampla e os mesmos começaram a surgir em vários pontos do globo. Para começar, o uso de arte sequencial como ferramenta de linguagem já era visto em pontos distintos e por povos que nunca antes haviam entrado em contato uns com os outros. Vimos estes exemplos nos povos pré-colombianos, França e até mesmo no antigo Egito, o que nos mostra que a chegada até a arte sequencial é um processo natural da linguagem humana, até mesmo por que, estes exemplos são apenas alguns. Se a forma como usamos este recurso linguístico for mais e mais desenvolvida, nós podemos o usar para coisas além de uma simples forma de narrativa. No entanto, este é um pensamento para outro momento, a proposta deste estudo é justamente a de explorar os aspectos dos quadrinhos que podem impulsionar a experiência de uma narrativa.

Com o tempo, as ferramentas se desenvolveram e a forma de se representar quadrinhos evoluiu junto. No entanto, por muitos anos foi apenas as habilidades artísticas e de escrita que foram sendo aperfeiçoadas. Chegamos em pontos fascinantes a respeito da comunicação através da arte sequencial, porém a forma na qual transmitimos esta arte não viu muito progresso durante décadas. Quadros desenhados nas folhas de jornal ou em uma revista é a maneira como as histórias em quadrinhos foram sendo trabalhadas por todo este tempo, sem muito progresso ao olhar para o meio, apenas com foco na mensagem. Por mais que os recursos

para gerar quadrinhos e transmitir a mensagem ainda possuam espaço para crescimento, talvez devamos também olhar um pouco para o que o meio no qual transmitimos esta mensagem tem para contribuir.

## 2.2 ADVENTO DAS WEBCOMICS

Com o advento de novas tecnologias e ferramentas, a arte progrediu e se modificou. Filmes puderam passar do rolo para versões digitais, que permitem uma gama muito superior de edições, pinturas ganharam a tela do computador como uma possível substituição para a tela de tecido, livros possuem sua versão digital para tablets e smartphones e, obviamente, para os quadrinhos não poderia ter sido diferente.

O uso de quadrinhos através das telas foi algo que teve seu início na década de 1980 e, já mesmo em sua concepção, alguns tentaram definir e rotular este novo formato de sua própria maneira. Edgar Franco e Lucio Luiz decidiram pelo termo “HQtrônicas”.

Para batizar essa nova linguagem intermídia propus o neologismo “HQtrônicas” – formado pela contração da abreviação “HQ” (Histórias em Quadrinhos), usada comumente para referir-se aos quadrinhos no Brasil, com o termo “eletrônicas”, referindo-se ao novo suporte – e homenageando também o termo “Arteônica”, criado pelo pioneiro da arte tecnologia brasileira Waldemar Cordeiro para batizar suas obras desenvolvidas com o auxílio de um computador ainda na década de 1970. (FRANCO; LUIZ, 2013, p.15-16).

No entanto, para este estudo, usaremos o termo americano “webcomics<sup>1</sup>”, pois o mesmo tem um maior cunho popular e abrange uma maior diversidade, o que é justamente o que buscamos. Porém, como foi que se deu esta transição do tradicional na imprensa para o digital? E também, como este meio, que são os quadrinhos, se comportaram com esta transição?

<sup>1</sup> **Webcomics, quadrinhos on-line, web quadrinho** ou ainda **web comics**, são histórias em quadrinhos cuja publicação é veiculada exclusivamente pela Internet. Fonte: “Webcomic — Wikipédia, a Enciclopédia Livre”, disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Webcomic>



O primeiro registro que se tem de uma história em quadrinhos sendo publicada no meio digital é o de Eric Millikin, um jovem artista que no ano de 1985 teve a ideia de publicar sua história em quadrinhos *Witches In Stitches* no portal *CompuServe*. Nesta época a ideia era a de simplesmente compartilhar seu hobby com outras pessoas, então Millikin apenas escaneou sua paródia física de “O Mágico de Oz”. *Witches in Stitches* não havia sido feito diretamente no computador e nem mesmo havia sido planejado para possuir um formato que se adequasse ao veículo, apenas se tratava de uma história em quadrinhos comum como qualquer outra, na qual, ao invés de ser capaz de tocar nas páginas, era lida através de uma tela (WEBCOMIC, 2022)

Além da economia no material de produção, Millikin viu neste formato um meio de burlar leis de censura e de alcançar um maior número de leitores do que seu original método de publicação, porém estas foram as únicas vantagens vistas pelo artista. Millikin fez o upload de *Witches In Stitches* no antigo portal *CompuServe*, um antigo site popular nos anos 80 e 90, porém dada a natureza da internet naquela época, este não era um trabalho capaz de gerar nenhum lucro. Tendo este fator somado aos processos que Millikin recebeu pelo uso de conteúdo do qual não possuía direitos autorais, *Witches In Stitches* foi removido da plataforma e por este motivo não se tem hoje registros de como seria a obra (WEBCOMIC, 2022).

Hoje em dia, no entanto, podemos ver um claro avanço nos meios de comunicação, isto inclui melhorias nos métodos para se ler e publicar webcomics. No início a ideia de escanear suas páginas para emular o mesmo formato da mídia tradicional era a que prevalecia, as pessoas apenas queriam usar o meio para divulgar seus trabalhos de maneira mais barata sem realmente aproveitar do que este meio poderia proporcionar. Era até mesmo comum que plataformas tentassem emular a virada de página e o espaço em páginas duplas, tudo para tentar fazer ao máximo que mídias digitais se aproximassem da física, que já era mais familiar para os leitores. No entanto, esta mera imitação fez com que o material das webcomics fosse visto como inferior ao dos quadrinhos tradicionais pois não davam a mesma “sensação” de ter o quadrinho nas próprias mãos e até mesmo dificultavam o fluxo de leitura. No fim, as webcomics eram vistas como a versão inferior dos quadrinhos. Não à toa que muitos autores as viam como um meio para se conseguir maior

visibilidade e então migrar para o tradicional, como é o caso de *Garota Siririca* (Figura 7), criado por *Lovlove6*:

A produção decrescente de HQtrônicas é um fenômeno evidente. Em contrapartida, nunca se utilizou tanto a internet como suporte para a divulgação de histórias em quadrinhos. Em termos de viabilidade econômica, podemos nos aproximar de uma explicação plausível. Para tal, comparemos a HQtrônica *The Boat* e a HQ *Garota Siririca*, da quadrinista *Lovlove6*. [...] Infere-se daí que a produção de uma HQ é usualmente mais barata que a de uma HQtrônica. [...] A equação que alia publicação digital de baixo custo a um alcance virtualmente grande, tem provocado uma revolução nos quadrinhos brasileiros que merece investigação mais apurada. Ao invés dos experimentos intermediários das HQtrônicas, a rede tem se tornado o berço de infinitas HQs tradicionais à procura de um público próprio. [...] Publicada em páginas semanais no blog da revista (*Samba*), *Garota Siririca* logo angariou um numeroso público, fazendo com que a série migrasse para o suporte papel em um livro independente da autora brasileira. A edição impressa de *Garota Siririca* converteu-se em um sucesso de vendas, dentro do espectro mercadológico das publicações independentes. Confirmado seu apelo popular na internet – com o respaldo da viabilidade econômica demonstrada pelo livro lançado –, *Lovlove6* passou a ser contactada por diversas editoras interessadas comercialmente em sua produção. Até o presente momento, a quadrinista não aceitou nenhuma proposta, uma vez que, permanecendo na autopublicação, é capaz de manter por completo a autoralidade sobre o trabalho, bem como uma maior margem de lucro na venda de livros e correlatos.

Este tem sido o principal modelo em voga nos quadrinhos brasileiros contemporâneos: os autores publicam suas HQs digitalmente na internet (sem nenhum recurso intermediário agregado, ou seja, são HQs propriamente ditas e não HQtrônicas), à procura de um público. Tão logo esse público é encontrado, as HQs migram para o suporte papel para serem comercializadas em edições produzidas por editoras ou, de forma independente, pelos próprios autores. (PAIXÃO, 2016, p.632).



**Figura 7:** Quadrinho “Garota Siririca” criado por Lovelove6 (2013)

**Fonte:** <https://lovelove6.com/quadrinhos/garotasiririca/>

Com o tempo, alguns passos foram feitos na direção de melhorias que aproveitavam melhor a tela. Alguns artistas experimentaram com o formato de “meia página” para melhorar a leitura e usar melhor da capacidade de resolução de monitores da época (Figura 8). Enquanto isso, outros artistas foram ainda mais longe e foram ficando famosas as webcomics que usavam o formato de “tirinhas” onde toda a história era contada em poucos quadros (Figura 9). Não era mais tentado emular o efeito de ter páginas, pois toda a história cabia no espaço de uma tela, o que facilitava muito o processo de leitura e o deixava menos cansativo.



**Figura 8:** Quadrinho “The Wormworld Saga” criado por Daniel Lieske (2010)

**Fonte:** <https://wormworldsaga.com>

Dentro do formato de leitura “quadro-por-quadro”, vemos algo que ainda usa do artifício da “virada de página”, porém é muito mais fácil ler um quadro só do que uma tela com vários que nem mesmo foram feitos para se acomodarem na mesma. Este foi um progresso pequeno que de certa forma ainda copiava o formato da mídia tradicional, porém foi o ponto de partida para maiores experiências com o formato.



**Figura 9:** Quadrinho de “Bluechair” criado por Shen Comix (2019)

**Fonte:** <https://twitter.com/shenanigansen/status/1204025320246071297>

Alguns artistas usaram desta propriedade das webcomics para experimentar uma certa interatividade, afinal, a história não estava mais presa a um espaço físico

e o monitor começava a ser tratado como uma janela. Alguns quadrinhos se aproveitavam deste recurso para contar histórias multilíneas que dependiam do clique do leitor para prosseguir e outros até mesmo trabalhavam formatos distantes dos quadros tradicionais. Nascia-se então a ideia de “telas infinitas”.

Scott McCloud (2005) debate a ideia de telas infinitas em seu livro “Reinventando os Quadrinhos” quando analisa que a arte sequencial retorna para sua forma original de demonstrar a sequência de eventos dispostos através de uma única faixa de ilustrações. Estas ilustrações mostram eventos dispostos pelo tempo e não possuem uma quebra de leitura.

A coluna de Trajano, construída no ano de 113 d.c., leva o mapa temporal à terceira dimensão, descrevendo sua série de campanhas militares numa espiral ascendente de cenas em baixo relevo, muito diferente da caverna e da tumba, e todavia também seguindo uma única e ininterrupta linha de leitura. Se pudéssemos desenrolar essa coluna, poderíamos produzir algo como a tapeçaria de Bayeux, com sua história pictórica da Conquista Normanda de 1066. Um mapa do tempo que, apesar de toda a sua complexidade, é, de nosso ponto de vista, uma única trilha de 70 metros da esquerda para a direita. [...] Pintura, pedra, tecido, pele... seria difícil encontrar cinco exemplos mais diversos do mapa temporal. Todavia, todos se mantêm leais à natureza do mapa — e nunca violam seu princípio básico de que mover-se no tempo é mover-se no espaço. E quanto maior o tempo, mais longa linha. [...] Os ancestrais dos quadrinhos impressos desenharam, pintaram e entalharam suas trilhas de tempo do início ao fim sem interrupção. A imprensa, contudo, apresentou uma paisagem de pequenos becos-sem-saída, pedindo aos leitores que saltassem para novas trilhas a cada poucos quadrinhos, com base num complexo protocolo... Um protocolo importado da tradição para a direita e para baixo da palavra impressa. [...] e naturalmente todos aprendemos a conviver com isso... a menos que reconhecemos que o monitor que serve com tanta frequência como página... também pode servir como janela. [...] uma história em quadrinhos com essa extensão ou com altura de uma montanha pode ser exibida em qualquer monitor, bastando que avancemos sobre sua superfície, centímetro por centímetro, metro por metro, quilômetro por quilômetro. [...] No ambiente digital não há razão para que uma história de 500 quadrinhos não seja contada verticalmente, ou horizontalmente, com um grande panorama gráfico. Poderíamos satisfazer nossa propensão para a direita e para baixo do início ao fim, numa gigantesca escadaria descendente... ou embrulhar

tudo num cubo em lenta revolução. Num ambiente digital, os quadrinhos podem assumir praticamente qualquer tamanho e forma, conforme o mapa temporal — seu DNA conceitual — crescer na nova placa. (MCCLLOUD, 2005, p.217-223).

Scott McCloud (2005) nem mesmo sabia, mas neste momento estava prevendo o futuro das webcomics. Ele possuía toda a razão ao considerar as limitações da tecnologia da época, até mesmo a internet não era tão prática ao ponto de valorizar os quadrinhos virtuais, mas quando McCloud (2005) fala a respeito da Tela Infinita, ele está diretamente prevendo o formato responsável por popularizar webcomics.

O método de leitura utilizando a tela como página já demonstrava ser imprático na tela do computador, porém ficou ainda mais claro o quanto era um incômodo graças ao avanço dos smartphones e tablets. Suas telas eram pequenas demais para apresentar adequadamente a qualidade de páginas de uma história em quadrinhos e, para algumas pessoas, esta era a única opção de acesso ao conteúdo de webcomics. Sem contar que, graças aos smartphones e tablets, as pessoas poderiam ler webcomics em qualquer lugar, possuindo-as logo consigo a todo momento, algo que as aproximava mais ainda da experiência que as pessoas já estavam acostumadas com relação a histórias em quadrinhos. O advento das telas infinitas precede os smartphones e tablets, vindo em meados da década de 2010, porém se demonstrou um recurso muito melhor aproveitado quando passamos a deslizar a leitura com nossos dedos ao invés de um mouse e cursor. Tornar a leitura de webcomics algo agradável e prático para dispositivos móveis se mostrou sendo a escolha mais óbvia para proporcionar o devido crescimento da mídia de quadrinhos digitais.

Foram países da Ásia, com um destaque enorme para a Coreia do Sul, que foram responsáveis por realmente solidificar este formato onde a leitura se dava por uma enorme faixa vertical que era passada através da tela. Portais coreanos como Daum e Never já começavam a publicar webcomics gratuitas desde o início do século XXI e, com o passar dos anos, outros foram surgindo para se estabelecer no mercado de quadrinhos digitais asiáticos (ou simplesmente *Manhwa*, como também são conhecidos). Hoje em dia a Coreia do Sul é líder nesta área dos quadrinhos digitais e possui um ótimo lucro vindo deles (WEBTOON, 2022)



**Figura 10:** Trecho da webcomic “*Errantes*” criado por Lucas Teixeira (2020)

**Fonte:** Webtoon

No ocidente ainda é normal a prática de usar o ambiente virtual para divulgar a obra mais ainda em seu formato físico ou para ganhar visibilidade com o intuito de posteriormente lançar o material de maneira tradicional. Não dá pra dizer que é perfeito, mas ainda assim, graças aos portais sul coreanos, vários artistas conseguem obter um real lucro vindo direto das webcomics, algo que possibilita um ótimo crescimento da mídia e sua popularização moderna.

Além de sua maior popularização, agora a mídia de quadrinhos possui um formato e identidade únicos. As webcomics se distanciaram da mídia tradicional sem romper completamente com o formato. Elas ganharam suas características únicas que se enquadram nas ferramentas das quais são reproduzidas e permitem que a atividade de leitura seja mais prática e prazerosa. Já não é mais possível afirmar que as webcomics estão copiando o formato tradicional e agora elas até mesmo possuem seus próprios e genuínos fãs, que são apaixonados pela leitura no digital e nem mesmo buscam o tradicional. Claro que sempre existirão aqueles que preferem os clássicos do papel e tinta, porém um grupo não precisa excluir o outro.

Webcomics encontraram seu solo fértil onde podem prosperar, mas isso também não quer dizer que estão isentas de novos testes, práticas e metamorfoses. Ainda é uma mídia que está em seu crescimento e talvez no futuro ainda possamos acompanhar algumas mudanças drásticas sendo feitas no formato. Esta ideia se demonstrará presente por mais ainda um bom tempo, porém é seguro afirmar que, mesmo passando por mudanças, é improvável que esta mídia um dia deixe de existir. Talvez ela se modifique o bastante ao ponto de não ser mais reconhecível em comparação com o que temos hoje, mas seria necessária a extinção da internet para vermos a morte das webcomics.

### 3 MULTILINEARIDADE NA MÍDIA E SEUS EFEITOS

Normalmente não paramos para pensar nisso, mas, quando experienciamos um livro, filme ou jogo, estamos na verdade absorvendo a narrativa intrínseca daquela mídia. Ela pode vir no formato que for, fábula, documentário, clipe musical, peça de teatro, animação, novela, jornal ou, até mesmo, história em quadrinhos. No entanto, o formato da mídia não muda o fato de que permanece sendo uma narrativa, ou melhor, estes diferentes meios precisam de uma narrativa senão se tornam descaracterizados de sua função. Não é algo que notamos muito, pois não existe uma história sem narrativa, mas no fim, a narrativa é o que mais observamos em uma história. É como afirma Roland Barthes (2001) em seu livro “A Aventura Semiológica”:

Inumeráveis são as narrativas do mundo. É de início uma variedade prodigiosa de gêneros, eles próprios distribuídos entre substâncias diferentes, como se toda matéria fosse boa para o homem confiar-lhe a sua narrativa: a narrativa pode ter como suporte a linguagem articulada, oral ou escrita, a imagem fixa ou móvel, o gesto e a mistura ordenada de todas essas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopéia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, no quadro pintado (...), nos vitrais, no cinema, nas histórias em quadrinhos, nas notícias de jornal, na conversa. Além disso, sob essas formas quase infinitas, a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, nunca houve em lugar algum povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos até suas narrativas, e muitas vezes essas narrativas são apreciadas em comum por homens de culturas diferentes, até mesmo opostas: a narrativa zomba da boa e da má literatura: internacional, trans-histórica, transcultural, a narrativa está sempre presente, como a vida. (BARTHES, 2001, p.103-104).

Vemos então que a narrativa é um elemento que acompanha a história humana onde quer que ela vá, assim como não conseguimos imaginar a vida sem a narrativa. Ainda assim, entendemos muito pouco desta que está firmemente presente na cultura humana, comumente não sabemos identificar seus elementos e

nem mesmo como podemos trabalhar os efeitos que uma narrativa tem na figura humana.

Para prosseguirmos neste estudo será necessário fazermos uma análise dos elementos que compõem uma narrativa assim como a maneira como tais elementos são identificados pelas pessoas que os absorvem. Um conto pode usar de seus pontos principais para transmitir uma mensagem de maneira que a mesma seja melhor assimilada, os jornais usam da narrativa para transmitir informações e um filme pode usar da narrativa para algo simples como entreter. O importante é sabermos do potencial que uma narrativa carrega e que compreendamos como usá-la de maneira adequada.

De mesma maneira também será necessário que entendamos a diferença entre uma narrativa linear para uma multilinear. Como a maneira com a qual recebemos uma mensagem pode afetar a forma como a absorvemos, as diferenças geradas por uma narrativa linear e uma multilinear podem fazer com que uma mensagem seja melhor absorvida ou se perca. Por isso mesmo que é importante entendermos as ferramentas que estamos usando.

A narrativa multilinear apresenta um grau de atuação maior daquele que a recebe. Não devemos nos enganar, no entanto. O processo de criação de uma narrativa multilinear também não é o mesmo e provoca um conjunto de experiências diferentes para o autor, porém o maior impacto está no receptor que passa de uma postura de observador para colaborador da narrativa.

Para entendermos melhor como a narrativa multilinear funciona, podemos olhar para a maneira como Luiz Antônio Marcuschi (2001) analisa o hipertexto em seu artigo intitulado “O hipertexto como um novo espaço de escrita em sala de aula”, afinal, o conceito de multilinearidade que estamos abordando neste estudo tem como base as mesmas noções e paradigmas que o hipertexto possui:

Retomando a definição de hipertexto e sugerindo uma caracterização mais sistemática, lembro que o termo hipertexto foi cunhado por Theodor Holm Nelson em 1964, para referir uma escritura eletrônica não-sequencial e não-linear, que se bifurca e permite ao leitor o acesso a um número praticamente ilimitado de outros textos a partir de escolhas locais e sucessivas, em tempo real. Assim o leitor tem condições de definir interativamente o fluxo de sua leitura a partir de assuntos tratados no texto

sem se prender a uma sequência fixa ou a tópicos estabelecidos por um autor. Trata-se de uma forma de estruturação textual que faz do leitor simultaneamente coautor do texto final. O hipertexto se caracteriza, pois, como um processo de escritura/ leitura eletrônica multilinearizado, multiseqüencial e indeterminado, realizado em um novo espaço de escrita. (MARCUSCHI, 2001, p.86).

Até onde poderíamos levar esta ideia de coautoria? Sabemos, graças aos estudos de Marcuschi (2001) que a multilinearidade pode contribuir para o aprendizado, assim como sabemos que pode gerar uma compreensão maior a respeito de um assunto, já que irá apresentar as informações em um ritmo que se adequa ao nível de absorção do leitor, porém, para este estudo, estamos interessados em saber a forma como uma narrativa multilinear pode tornar a experiência de um leitor de quadrinhos mais íntima e especial. É justamente isso que analisaremos neste capítulo.

### 3.1 NARRATIVAS

O registro mais antigo que se tem de um estudo relacionado a narrativa é o de Aristóteles (2008), e no livro intitulado “Poética”, podemos ver um conjunto de soluções e reflexões que o filósofo chegou a respeito dos diferentes elementos que compõem e engrandecem o conto. É para as palavras de Aristóteles (2008) que todo estudioso que almeja analisar as narrativas, a dialética e a literatura se volta, afinal, suas ideias nos deram a base fundamental do conceito de narrativas. Gérard Genette (2011, p.266) define a visão do filósofo a respeito das narrativas da seguinte forma: “para Aristóteles, a narrativa (*diegesis*) é um dos dois modos da imitação poética (*mimesis*), o outro sendo a representação direta dos acontecimentos por atores falando e agindo diante do público”. Fabiano e Felipe Vieira Furtado (2018) citam o filósofo e complementam esta ideia de mimetismo:

Aristóteles (1993) considera a narrativa como imitativa, ‘o imitar é congênito no homem (e nisso difere dos outros vivos, pois, de todos, é ele o mais imitador, e, por imitação, aprende as primeiras noções), e os homens se comprazem no imitado’ (FURTADO; FURTADO, 2018, apud ARISTÓTELES, 1993, p.13).

Podemos então concluir que para Aristóteles (2001) a narrativa nada mais é do que a imitação ou representação dos acontecimentos da vida, podendo existir nesses dois campos exclusivamente ou ao mesmo tempo. Se pensarmos a respeito deste assunto podemos ver o valor desta ideia, afinal, nós humanos não temos a capacidade de criar conceitos e ideias a partir do nada. Estamos constantemente nos inspirando, copiando e misturando os diferentes elementos da vida para compormos histórias, pegamos ideias vindas diretamente da vida e das ideias de outros, as remodelamos e damos novas cores, e, com isso, geramos novas histórias. O próprio Ed Brubaker (2020) no livro de Brian Michael Bendis (2020) “Escrevendo Para Quadrinhos” afirma:

[Goodwin] me disse, em resumo, que as histórias do Alan Moore não eram boas por serem originais, e que originalidade é uma coisa super valorizada. Ele me disse que só existem umas cinco histórias neste mundo, e o que faz seu trabalho ser interessante é o jeito como você conta essas histórias. (BENDIS, 2020, apud BRUBAKER, 2020, p.70).

A arte imita a vida e a vida imita a arte.

Por outro lado, Gérard Genette (2011) em seu livro “Fronteiras da Narrativa” define a narrativa como algo simples e direto, como uma mera sequência de eventos em ordem deliberada que cercam ou acompanham personagens e objetos:

É preciso agora introduzir de direito, no seio mesmo da *diegesis*, uma distinção que não aparece nem em Platão nem em Aristóteles, e que desenhará uma nova fronteira, interior ao domínio da representação. Toda narrativa comporta com efeito, embora intimamente misturadas e em proporções muito variáveis, de um lado representações de ações e de acontecimentos, que constituem a narração propriamente dita, e de outro lado representações de objetos e personagens, que são o fato daquilo que se denomina hoje a *descrição*. A oposição entre narração e descrição, além de acentuada pela tradição escolar, é um dos traços maiores de nossa consciência literária (GENETTE, 2011, p.262).

Esta definição dada por Genette (2011) é simples o bastante para que possamos entender a narrativa em sua forma mais básica, uma sequência de eventos que acompanham personagens e objetos. Esta sequência pode ser factual ou fictícia, focada ou fantástica, fundada ou forçada, não importa, ela continua sendo uma narrativa. Ao longo da história nós humanos nos inventamos e reinventamos. Certamente as narrativas modernas não acompanham as tendências antigas, sendo elas hoje quase indistinguíveis de suas versões ancestrais. De mesma forma, a narrativa pode se apresentar de diferentes maneiras, como através de um texto ou uma pintura, por exemplo. Ela pode vir cercando uma mensagem indireta ou ser um relato de fatos, ainda assim, quaisquer narrativas que sejam, podem ser definidas desta maneira simples que Genette (2011) propôs.

Ao longo deste estudo nós podemos usar essas duas definições para termos uma compreensão maior a respeito das narrativas: “imitação ou representação dos acontecimentos da vida” e “uma sequência de eventos que acompanham personagens e objetos”. Tendo estas definições em mente, nós iremos analisar os diferentes aspectos da narrativa e as maneiras como a mesma se comporta.

Para podermos dissecar a maneira como as narrativas modernas se manifestam ao longo da história nós iremos analisar dois autores: Cândida Vilares Gancho (2002) e seu livro “Como Analisar Narrativas” e Christopher Vogler (2006) em seu livro “A Jornada do Escritor”.

### 3.1.1 ELEMENTOS DA NARRATIVA

Gancho (2002) determina que existem cinco elementos fundamentais para a criação de uma narrativa: enredo, personagens, tempo, espaço e narrador. Começando do início, o *enredo* pode ser definido como “o conjunto de acontecimentos que cercam os personagens”. Se trata dos eventos que são postos em sequência deliberada e definem o tom, o cerne ou o tipo da narrativa. Estes eventos devem possuir coerência entre si para que assim formem o enredo, a menos que a coerência seja a incoerência. Fabiano e Felipe (2018), com base nos estudos de Gancho (2002) afirmam:

Em relação à sua natureza ficcional, a autora considera a verossimilhança, que consiste na coerência dos fatos da história com a realidade. Eles não precisam ser necessariamente verdadeiros contendo uma sintonia com o mundo exterior à narrativa, mas precisam apresentar uma disposição lógica para que o espectador consiga acreditar naquilo que está sendo narrado dentro do enredo (FURTADO; FURTADO, 2018, p.14).

Gancho (2002) também deixa claro que o conflito é um elemento central para a estrutura de um enredo. O conflito é visto como qualquer oposição entre os elementos de uma narrativa e ele é responsável pela captura do interesse.

Seja entre dois personagens, seja entre o personagem e o ambiente, o conflito possibilita ao leitor-ouvinte criar expectativa frente aos fatos do enredo. [...] Conflito é qualquer componente da história (personagens, fatos, ambiente, idéias, emoções) que se opõe a outro, criando uma tensão que organiza os fatos da história e prende a atenção do leitor. (GANCHO, 2002, p.10-11).

No entanto, é preciso declarar que o conflito não é necessário para a existência de uma narrativa, porém ele ainda assim é um elemento de extrema importância para a definição do enredo.

O segundo elemento fundamental da narrativa é o *personagem*. Para Gancho (2002) os personagens podem ser definidos de duas maneiras: *redondos* e *planos*. Os personagens redondos são aqueles que ativamente afetam ou são afetados pela trama da narrativa, podendo estar expressos nas figuras do protagonista, antagonista, mentor, auxiliar, etc. Estes personagens estão diretamente ligados ao enredo e possuem suas características com um maior detalhamento que os demais. “Personagens redondos: são mais complexos que os planos, isto é, apresentam uma variedade maior de características que, por sua vez, podem ser classificadas em: [...]” (GANCHO, 2002, p.18).

Já os personagens planos são aqueles simples que normalmente caem na zona dos figurantes ou imperceptíveis. São estes personagens que não afetam em nada a trama da narrativa, normalmente nem mesmo possuem nomes e se os mesmos fossem removidos da história, esta ainda permaneceria tendo sua mesma forma. “Personagens planos: são personagens caracterizados com um número

pequeno de atributos, que os identifica facilmente perante o leitor; de um modo geral são personagens pouco complexos.” (GANCHO, 2002, p.18).

Independente do personagem ser redondo ou plano, é preciso notar que a ação é necessária para se considerar um personagem. Se o mesmo não possui ação dentro do enredo, este então não pode ser classificado como sendo um personagem.

Em seguida nós podemos analisar o *tempo* na narrativa. Este também pode ser dividido em duas categorias: o tempo do que é narrado e o tempo da narrativa. O tempo do que é narrado diz respeito a passagem de tempo que acompanha os personagens no enredo, podendo ser este através de momentos, dias, meses ou anos. Esta passagem de tempo do que é narrado pode ser sequencial ou não. A primeira é a mais comum, sendo o tempo dos acontecimentos dado em ordem coerente com relação aos acontecimentos da história. Este tempo sempre progride para o futuro de maneira linear. Já a passagem de tempo não sequencial é aquela que é contada em uma ordem fora do padrão. É comum de ser notada quando o conto retorna em uma memória para relatar algo que aconteceu no passado, quando os acontecimentos da narrativa estão em ordem embaralhada ou ao contrário. No entanto é importante notar que uma história contada de trás pra frente ainda está seguindo uma sequência linear, ela apenas está fora do padrão de passagem de tempo que estamos acostumados e normalmente se dá através de segmentos que progridem na ordem normal.

Em contrapartida nós temos o tempo da narrativa. Este já é o tempo literal, o tempo de duração de um filme ou de leitura de um livro. Este nem sempre acompanha o tempo do que é narrado, pois 3 minutos em um filme pode equivaler a 3 minutos de exibição, porém 3 anos podem se passar em instantes. O tempo do que é narrado só pode seguir de maneira linear e em sentido único, afinal, está atrelado ao tempo de exibição da narrativa. Ele pode ser pausado e dado em partes, dependendo da maneira como a narrativa é exibida, porém sempre em um único sentido.

Prosseguindo em nossa análise nós veremos o elemento do *espaço*. Este se define como sendo o local no qual os elementos da narrativa existem. A principal função do espaço em uma narrativa é a de “situar as ações dos personagens e estabelecer com eles uma interação, quer influenciando suas atitudes, pensamentos

ou emoções, quer sofrendo eventuais transformações provocadas pelos personagens” (GANCHO, 2002, p.23).

O tempo e o ambiente andam atrelados na narrativa e ambos juntos geram os eventos que compõem o enredo. Segundo Gancho (2002, p.23) o espaço em uma narrativa é apenas o espaço físico, pois os outros locais, como os mentais, psicológicos, sociais, etc., são denominados como sendo ambientes. O ambiente pode ser definido como a soma do espaço, clima e tempo. É importante também ressaltar que o ambiente tem como funções as de localizar os personagens na trama, refletir os conflitos e também o de afetar os personagens para que, assim, haja o ocasional desenvolvimento da narrativa.

Por fim, como último elemento que compõe a narrativa, nós temos a presença do *narrador*. O narrador é o elemento responsável por apresentar os acontecimentos da história, ou de simplesmente executar a narrativa. Este elemento pode ser apresentado com o sendo narrador em primeira ou terceira pessoa e segundo Gancho (2002) existem dois principais termos que definem a função de um narrador em uma narrativa: o foco narrativo e o ponto de vista, sendo ambos referentes a posição e ângulo do narrador perante a narrativa.

Não existe narrativa sem narrador, pois ele é o elemento estruturador da história. Dois são os termos mais usados pelos manuais de análise literária, para designar a função do narrador na história: foco narrativo e ponto de vista (do narrador ou da narração). Tanto um quanto outro referem-se à posição ou perspectiva do narrador frente aos fatos narrados. Assim, teríamos dois tipos de narrador, identificados à primeira vista pelo pronome pessoal usado na narração: primeira ou terceira pessoa (do singular). (GANCHO, 2002, p.26).

O narrador em primeira pessoa, ou narrador personagem, é aquele que conta os eventos de uma história a partir do ponto de vista de alguém que participa ativamente da mesma. Ele pode cumprir a função do protagonista e demonstrar um relato dos eventos que aconteceram ou acontecem com o mesmo, ou pode ser um personagem que não possui o foco da história ao seu redor, mas que ainda assim relata os eventos do ponto de vista de alguém que ativamente participa da história.



O narrador em terceira pessoa é aquele que relata os acontecimentos da narrativa sem estar presente nos mesmos e geralmente possui um ponto de vista imparcial. Este narrador possui as características de ser onipresente e onisciente, sendo capaz de contar partes da história indo de um ambiente ao outro sem barreiras. Este narrador está presente em todos os lugares ao mesmo tempo. Gancho (2002, p.28) também determina a existência de duas variações do narrador em terceira pessoa, o “narrador intruso” que é aquele que interage diretamente com os elementos da narrativa, dando sua opinião a respeito dos acontecimentos, e o “narrador parcial”, o qual se apresenta como sendo um dos personagens de dentro da narrativa.

É interessante também ressaltar que existem exemplos de narrador que realiza a transição de narrador de terceira pessoa para o de primeira, como é o caso do Vigia, da animação “O Que Aconteceria Se...?” (2021). Nesta animação, o “narrador parcial” se dá em terceira pessoa através do personagem Vigia, porém ao longo da série ele é arrastado para dentro da narrativa e passa a atuar como um narrador personagem que em, alguns momentos, troca de lugar como um narrador em terceira pessoa imparcial.

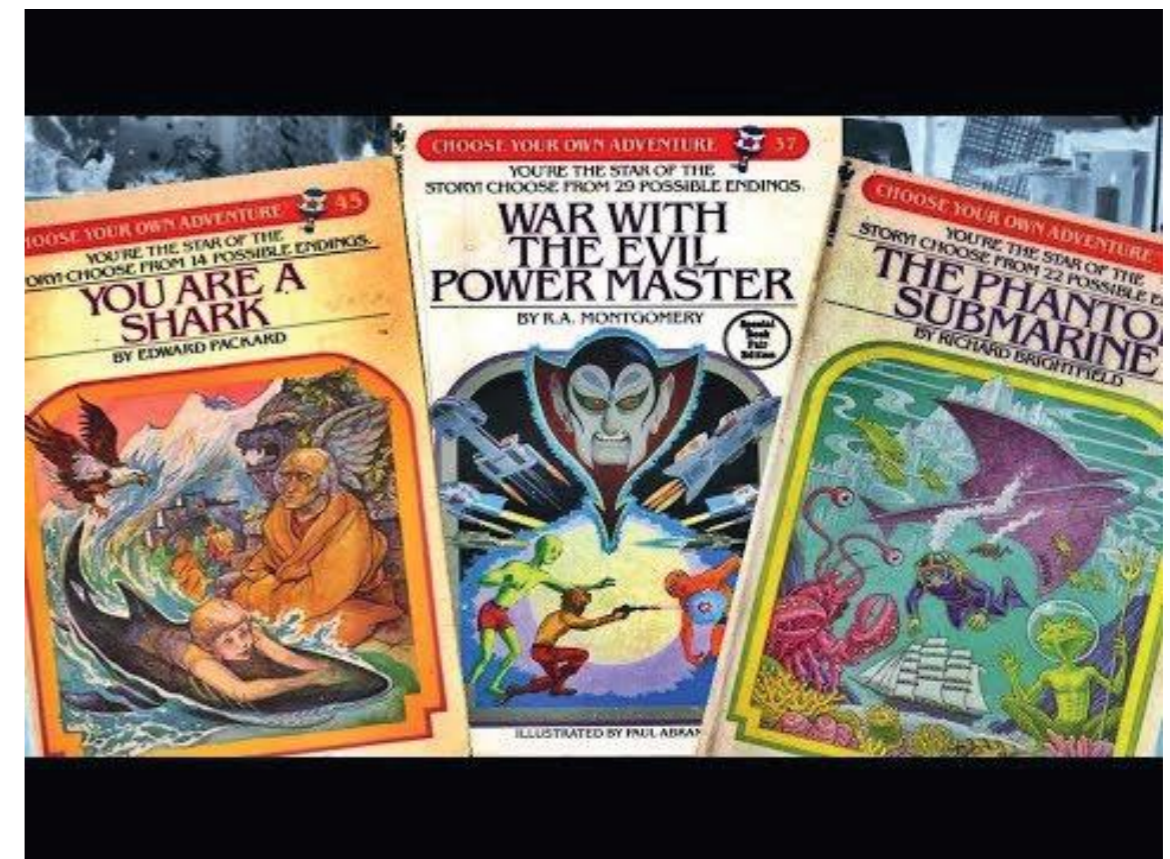
Gancho (2002) também ressalta que o narrador e o autor são seres distintos um do outro:

As variantes de narrador em primeira pessoa ou em terceira pessoa podem ser inúmeras, uma vez que cada autor cria um narrador diferente para cada obra. Por isso é bom que se esclareça que o narrador não é o autor, mas uma entidade de ficção, isto é, uma criação linguística do autor, e por tanto só existe no texto. (GANCHO, 2002, p.29).

Por fim, para este estudo, é importante se realizar um questionamento: é possível encontrarmos exemplos de um narrador em segunda pessoa? Se analisarmos os tempos verbais usados na narração então o narrador em segunda pessoa seria aquele que se refere ao leitor ou receptor da narrativa. Vemos este exemplo de narrativa em livros como os da série *Choose Your Own Adventure*<sup>2</sup>, que ficaram populares nas décadas de 1980 e 1990. Estes livros, que ficaram conhecidos como “Livros Jogos”, possuíam o tempo verbal em sua narrativa se

<sup>2</sup> Choose Your Own Adventure - Tradução: Escolha Sua Própria Aventura

comunicando diretamente com o leitor, dando a sensação de que você era mais um personagem da trama. Se analisarmos meramente através de tempo verbal, então este seria um exemplo de narrador em segunda pessoa, porém este também pode ser considerado como sendo um narrador observador ou um narrador personagem que apenas executa uma “quebra da quarta parede”. Desta forma ele então permaneceria inserido nos campos de narrador em terceira ou primeira pessoa. Podemos não ter uma resposta exata para este questionamento, porém ele é importante, pois foi neste modelo de narrativa em segunda pessoa que a ideia deste projeto se iniciou. Uma narrativa que se refere ao receptor como sendo parte da história. É bom termos ela em mente, pois será fundamental para a progressão deste projeto.



**Figura 11:** Capas de livros da série “Choose Your Own Adventure” (1979)

**Fonte:** Captura de Tela no YouTube

## 3.1.2 A JORNADA DO HERÓI

Christopher Vogler (2006) em seu livro “A Jornada do Escritor: Estruturas míticas para escritores”, reúne elementos comuns de diversos contos e narrativas para compor os passos da *Jornada do Herói*. Por mais que estes elementos não estejam presentes em todas as narrativas e que também não seja necessária sua presença para compor uma, eles são ótimos para analisarmos os padrões presentes em contos comuns que acompanham a jornada de um personagem, podendo este personagem ser uma pessoa ou não, um grupo ou até mesmo um conceito.

Também é bom lembrar que a história em quadrinhos gerada para este estudo não irá seguir a Jornada do Herói ao pé da letra. Algumas etapas dela serão ignoradas e outras estarão em ordem completamente diferente. A Jornada do Herói é flexível em sua estrutura e definitivamente não é responsável por ditar as batidas que uma jornada deve ter. Será notado também que, por se tratar de uma narrativa multilinear, a história em quadrinhos deste projeto apresentará elementos da Jornada que estarão em uma rota, mas não em outra. Alguns dos pontos desta narrativa buscam justamente subverter a *Jornada do Herói*.



Esquema 1: Esquema da “Jornada do Herói” (2018)

Fonte: Viver de Blog

Prosseguindo então com nosso estudo, Vogler (2006) começa sua análise com o *Mundo Comum*. Esta etapa muitas vezes também é definida como sendo o primeiro ato de uma narrativa. Trata-se da exposição do herói em seu dia-a-dia. Nos é apresentada a personagem, grupo, conceito, etc., da qual a história irá girar em torno, nos é mostrado seu cotidiano, seus hábitos e costumes, os demais

personagens ou elementos que rodeiam sua vida e também a sua essência. Esta etapa existe para que possamos nos familiarizar com o centro da narrativa e muitas vezes para que possamos criar um elo sentimental com o herói, sejam estes sentimentos de afinidade ou aversão.

Em seguida nós passamos para a etapa do *Chamado à Aventura*. Esta etapa ainda se encontra no primeiro ato e é o momento no qual o herói é removido de sua zona de conforto, pois um conflito é estabelecido. A aventura pode não ser algo negativo para esta personagem que carrega o foco da história, porém o *Chamado à Aventura* é um momento que deve convidar o personagem a se retirar do seu *Mundo Comum*, fazendo assim com que a mesma se disponha a realizar atividades que não fazem parte do seu cotidiano. Neste momento a rotina é quebrada devido a um evento fora do comum para o herói.

Como terceira etapa nós temos *A Recusa ao Chamado*. Neste ponto há o desejo do herói de permanecer na sua vida comum. Por qualquer motivo que seja, a protagonista manifesta o desejo de recusar a aventura e permanecer no seu *Mundo Comum*. Este momento pode estar fora do controle do herói e ele é forçado a seguir em frente, ou, pode ser uma súbita mudança de desejo onde a protagonista decide por seguir para a aventura, mesmo que inicialmente tenha optado por recusar. Esta etapa serve também para expressar melhor a maneira como o conflito se manifesta na personagem e como ela vê o mundo ao seu redor. Esta parte ainda se encontra no *Primeiro Ato*.

Seguimos então para a etapa do *Encontro Com o Mentor*. A figura do Mentor normalmente se dá como sendo a de alguém com maior experiência ou que está em uma posição que pode auxiliar o herói. Este momento é comumente um momento de virada para a personagem, é um momento onde ela pode, através da figura do mentor, chegar a uma situação de clareza para com seu conflito, mas sem o resolver por completo ainda, afinal, sem o conflito não há narrativa. Este momento também pode ser usado como o de virada para a etapa do conto, onde começamos a passar do primeiro ato para o segundo, onde vemos a narrativa começar a sair de seu espaço inicial. A figura do mentor também não precisa ser de única função. Ela pode se encontrar no papel de um aliado, instigador ou até mesmo do antagonista.

Como quinta etapa nós temos o *Cruzamento do Limiar*. Neste ponto o herói segue de encontro a um novo mundo. Ele pode seguir para este espaço inexplorado

por conta de sua própria decisão ou pode ser forçado pela trama, o importante é que aqui o ambiente finalmente é alterado e a personagem se vê explorando um mundo diferente do seu Mundo Comum. É normal que haja o choque dado por conta da transição do familiar para o desconhecido. Este choque pode ser positivo ou negativo, mas normalmente expõe o herói a um mundo do qual nunca fez parte ou que apenas não faz parte do seu dia-a-dia. Normalmente é aqui que marcamos o completo fim do *Primeiro Ato* e entramos no segundo.

A sexta parte desta jornada é chamada de *Testes, Aliados e Inimigos*. Este é o trecho no qual se passa a maior parte da narrativa. Esta etapa se passa no mundo desconhecido e é onde vemos o elemento protagonista da história passar por adversidades, conflitos e tribulações. Nós o vemos ser testado de novo e de novo para que possa mostrar seu valor narrativo para a história. Nem sempre o desejo é o de mostrar o herói tendo sucesso, mas sim o de mostrar ações que possam mover o conto e exprimir uma mensagem. Neste ponto nós também vemos as ações de elementos aliados e inimigos, que sejam estes desejados ou indesejados, que servem tanto para demonstrar apoio e diversidade para com o herói, quanto para demonstrar mais elementos da trama e fazer com que a mesma possa se desenvolver. Esta etapa normalmente é repetida diversas vezes ao longo da narrativa e é nela que podemos ver a maior parte do desenvolvimento da trama e de seus personagens. Aqui nos encontramos profundamente dentro do *Segundo Ato*.

Seguindo para a sétima etapa, nós podemos então ver a *Aproximação da Caverna Oculta*. Neste ponto o herói se aproxima do objetivo de sua aventura, no entanto, tudo fica mais difícil e a tensão aumenta. Esta é uma ótima etapa para desenvolver e demonstrar o valor do antagonismo da narrativa. Quanto maior for a chance de fracasso, maior será a tensão desta etapa, e para isso um elemento antagônico ao herói deve se demonstrar como sendo grandioso. Neste momento também podemos ver a crescente esperança de sucesso e o quanto o desejo de atingir o objetivo se torna algo forte e importante para a protagonista. Por mais que esta etapa possua um tom conclusivo, ela ainda é considerada por muitos como estando dentro do *Segundo Ato*, porém também é conhecida como *Confrontação*. Para outros ela já é o início do *Terceiro Ato*.

A oitava etapa é a da *Provação*. Aqui é o auge da crise, o momento para o qual toda a narrativa culminou, o momento auge do conflito onde o herói deve

mostrar o resultado de tudo o que aprendeu ao longo de sua jornada para que possa superar essa adversidade. Também é o ponto auge do antagonismo, mostrando o valor daquele que se opõe ao ponto principal da narrativa. Este momento também é conhecido como *Climax* da história, o ponto auge da narrativa, o momento onde as tensões estão mais altas do que nunca e, também, o momento decisivo entre sucesso e fracasso. Normalmente é aqui onde podemos ver o herói tomando a ação que irá mudar para sempre. Aqui vemos o desfecho da *Confrontação*.

A nona etapa possui o nome de *Recompensa*. Neste ponto, tendo passada a Provação Máxima, o herói conquista a recompensa da qual foi o desejo da jornada. Esta recompensa não precisa ser algo físico ou de valor material, mas pode também ser um desejo de mudança para a protagonista ou algo de valor sentimental. Esta etapa também é usada para demonstrar o momento de transição do herói, onde ele deixa para trás o seu eu antigo e surge como algo novo, ou que percebe uma aceitação do seu eu que era indesejável. Nesta etapa podemos ver a solução do conflito que moveu toda a narrativa. Aqui ainda estamos na *Confrontação*.

A etapa dez, ou o *Caminho de Volta*, é o momento onde vemos o regresso do herói para o *Mundo Comum*. Esta etapa demonstra o caminho de volta, mas ainda não se encontra no *Mundo Comum* da personagem. É o momento para ver a jornada de trás pra frente, botando em evidência o quão longe o herói chegou e como esta aventura o afetou. Muitas vezes esta é uma etapa que é pulada em um conto, porém sua adição, mesmo que curta, pode servir para reforçar o quanto a protagonista teve de crescimento e o quanto a ideia de sair de sua zona de conforto foi benéfico para a personagem em si. Aqui nós nos encontramos começando a *Conclusão* e temos o que é definitivamente o *Terceiro Ato*.

A penúltima etapa se chama *Ressurreição*. É o momento em que o herói nota o quanto está mudado. Esta jornada forneceu desafios e conflitos para a personagem principal, fez com que a mesma saísse de sua zona de conforto e encarasse um mundo novo. Tais tribulações não de garantir que o herói possua mudanças em seu cerne, sejam estas mudanças positivas ou negativas. O importante é que o herói perceba que a experiência fez com que ele não seja mais o mesmo e que agora sua vida não pode mais voltar a ser o que era antes dele sair para a aventura. Este trecho da narrativa se encontra bem dentro da *Conclusão*.

A última etapa desta longa jornada é *O Retorno com o Elixir*. O herói retorna para o seu Mundo Comum, mas ela já não é mais a mesma personagem que iniciou a narrativa. Esta personagem passou por tribulações que mudaram sua forma de lidar com o mundo e agora já não é mais capaz de ser a mesma pessoa que antes vivia neste *Mundo Comum*. Normalmente esta mudança do herói é algo positivo para a personagem, porém o contrário também é possível, com a personagem percebendo que estava melhor antes de sair para a aventura e agora é incapaz de sentir pertencimento ao seu cotidiano. O fundamental é que o herói não seja mais o mesmo e que este momento possa solidificar o quanto sua jornada foi fundamental para sua transformação, assim como solidificar que há um novo dia-a-dia em seu *Mundo Comum*. Aqui se conclui a narrativa e finaliza o *Terceiro Ato*.

Esta estrutura narrativa é cíclica, começando e terminando no ambiente do Mundo Comum. Por este motivo ela pode se repetir de novo e de novo, fazendo então com que uma personagem possa viver várias destas jornadas. Por mais que ela possua uma sensação de conclusão em sua décima segunda etapa, ela pode não ser um “felizes para sempre” mas sim o desfecho de um arco na vida desta personagem, onde um novo arco pode vir a surgir no futuro. A eficácia desta fórmula permite que histórias se contem e sejam recontadas sem passarem a sensação de serem a mesma narrativa. Vários contos populares e clássicos apresentam esta estrutura cíclica da jornada do herói e ainda assim possuem sua própria identidade.

Como dito antes, esta estrutura narrativa não é necessária para compor um conto, porém é importante que saibamos reconhecer os padrões existentes nas histórias que já existem no mundo para que possamos utilizá-los a nosso favor ou subvertê-los. Nosso projeto de conto em quadrinhos irá com certeza ignorar várias destas etapas da jornada do herói, porém os que serão usados estarão lá para deixar a narrativa mais rica e completa, para que a mensagem da história seja melhor compartilhada e para que também haja uma maior compreensão e identificação por parte do leitor. Usando a Jornada do Herói de Vogler (2006) nós podemos estabelecer uma ligação com o crescimento da personagem e a forma como o leitor vê seu próprio crescimento pessoal.

### 3.1.3 TIPOS DE NARRATIVAS

Agora que já entendemos como os diferentes elementos de uma narrativa se comportam, assim como um método para estruturar as narrativas, podemos passar para uma análise de modelos de narrativas que podem ser empregadas tanto no linear quanto no multilinear. Mas o que queremos dizer com essa ideia de algo linear e multilinear?

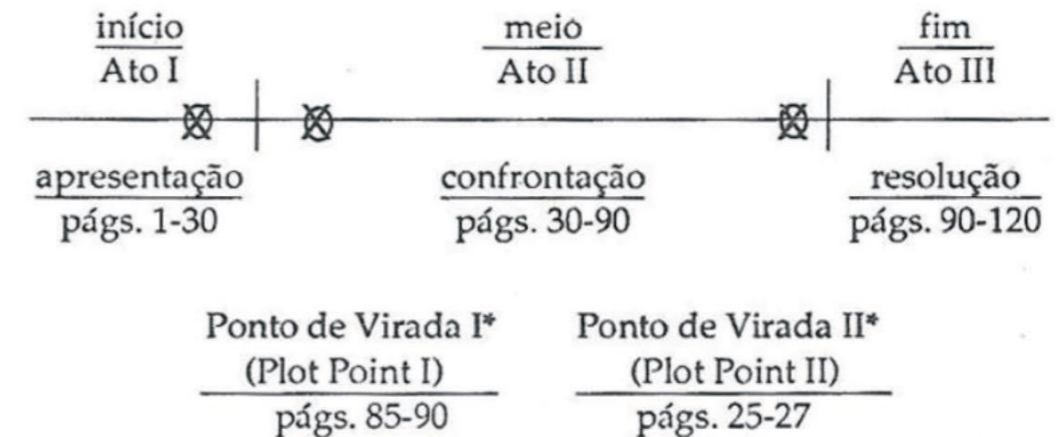
Quando falamos de uma narrativa linear estamos falando do clássico, do que estamos acostumados. Trata-se de uma narrativa que começa em um certo ponto no tempo e ambiente, e parte em uma sequência única rumo a uma mesma direção. Pense nesta narrativa como seguindo uma única linha, indo do ponto A ao ponto B. Todos os desvios e reviravoltas que acontecem na narrativa ainda estão presos a esta única linha, seguindo um caminho único rumo a uma única conclusão.

Aristóteles (2008) desenvolveu a divisão dos três atos da narrativa, que divide a linearidade desta em três momentos ininterruptos dentro da mesma progressão. Desta forma a narrativa é simplesmente dividida entre início, meio e fim. Sydney Alvin Field (2001) elaborou em cima deste esquema, focalizando a estrutura dos três atos em cima de um conflito responsável por mover a história adiante (algo do qual já analisamos neste estudo).

O esquema de Field (2001), que já vimos representado na estrutura da *Jornada do Herói*, determina que a apresentação da narrativa e seus diferentes elementos se encontram no Ato 1, onde podemos conhecer a personagem principal, seu mundo, seus aliados e o conflito que impulsiona a história. No Ato 2 temos o desenvolvimento deste conflito, a confrontação, a articulação das personagens das quais a história gira em torno. Neste ponto podemos elaborar o corpo da história e também trabalhar o desenvolvimento das personagens. É aqui também onde vemos a evolução do conflito até chegar em seu máximo. Por fim temos o Ato 3, que é a conclusão, o desfecho, o resultado dos eventos do Ato 2 e do conflito que moveu a narrativa até este ponto. Aqui vemos os frutos da evolução presente na narrativa (Esquema 2).

Este esquema, assim como as demais variantes de narrativas que veremos a seguir, foi originalmente desenvolvido para estruturar a forma como o roteiro de um filme se comporta, porém também é ótimo para basicamente qualquer modelo de narrativa. Ele até mesmo já é comumente encontrado em livros, jogos e quadrinhos. Usaremos algo semelhante para o desenvolvimento da história em quadrinhos deste

projeto, então é importante tê-lo em mente para que possamos progredir com nosso estudo.



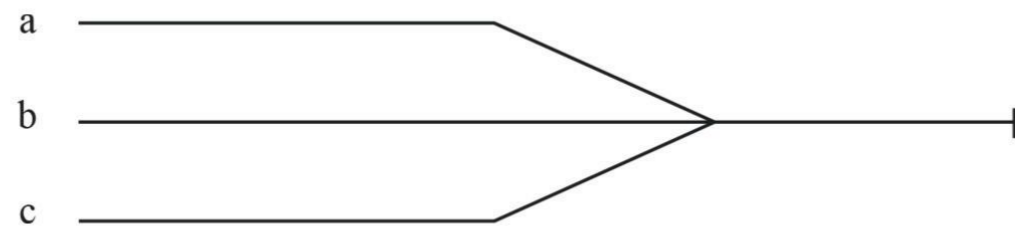
**Esquema 2:** Esquema do paradigma de um roteiro cinematográfico (2001)

**Fonte:** (FIELD, 2001, p.13)

A seguir, vamos falar rapidamente de alguns modelos de narrativa que não serão usados no projeto deste estudo, porém que ainda assim são importantes para que possamos ter uma maior compreensão a respeito da narrativa multilinear e suas formas. Analisaremos então a Narrativa Paralela, Narrativa Circular, Narrativa Fragmentada, Narrativa Polifônica e a Narrativa Cumulativa. Para isto, nos apoiaremos na análise feita pelos Vieira Furtado (2018) em cima do trabalho de Ana Sofia dos Santos Espinha Paiva (2015) É importante também ressaltar que estes formatos de narrativas foram criados para a indústria do cinema, porém, assim como a estrutura dos três atos, já podemos ver suas presenças em outras mídias.

A *Narrativa Paralela* tem como sua característica a presença de duas narrativas distintas que se cruzam em um ou vários determinados pontos da história. Nós podemos ter um grupo de personagens agindo em um ponto e através de uma transição vemos a história se transferir para um outro grupo. Estas narrativas paralelas normalmente se cruzam no final, ou no ato 3, porém também podem se cruzar em diferentes pontos mais de uma vez ao longo da história ou se ligarem indiretamente, com uma afetando o desenrolar da outra, porém sem se cruzarem. Ela também pode ser chamada de Narrativa Binária. “Numa Narrativa binária,

conforme o nome indica, existem duas ou mais histórias paralelas e independentes, que se cruzam antes do Desfecho. Pode ser uma Estrutura Narrativa Fechada e Simples ou Complexa” (PAIVA, 2015, p.30).



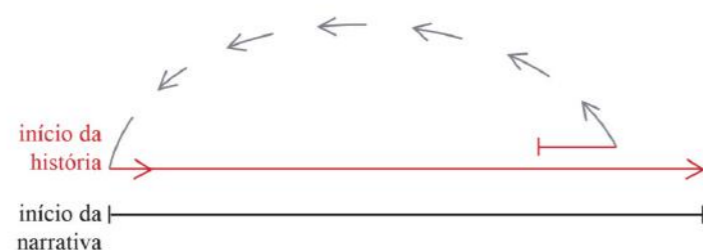
**Esquema 3:** Estrutura de Narrativa Binária feita por Ana Sofia Paiva (2015)

**Fonte:** (PAIVA, 2015, p.30)

Paiva (2015) afirma que:

Na estrutura Narrativa circular, a ação termina onde se iniciou. Isto acontece na maioria das vezes através de uma salto temporal para o passado após o início da narração, e a história desenvolve-se até chegar ao local onde começou a ser contada. (PAIVA, 2015, p.33).

É comum que na *Narrativa Circular*, ainda que ela se reencontre com o momento ao qual se iniciou, ela apresente uma progressão extra onde o fim não está exatamente no início, mas que sim haja esta conexão. A forma que vemos acaba constantemente lembrando mais a forma de um *loop* que de um círculo.



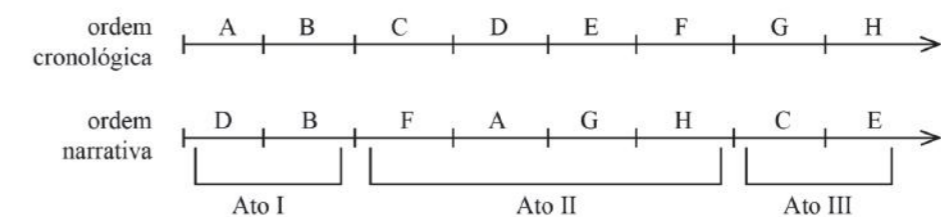
**Esquema 4:** Estrutura de Narrativa Circular feita por Ana Sofia Paiva (2015)

**Fonte:** (PAIVA, 2015, p.33)

Seguimos então para a *Narrativa Fragmentada*. Esta é a mistura de momentos aparentemente desorganizados que seguem de um para o outro com uma difícil compreensão de qual é a ligação dentre os mesmos. Neste modelo de narrativa nós temos a colagem de eventos que não possuem coerência alguma. Paiva (2015) afirma:

Devido à falta de fio narrativo, não é possível explicar a Estrutura Narrativa Fragmentada num esquema de fácil compreensão. No entanto, podemos imaginá-la através de metáforas: uma delas pode ser cada cena assumir a forma de uma bolha de sabão. Cada vez que uma rebenta, é-nos apresentada uma história. As probabilidades de sabermos qual será a seguinte são ínfimas, motivo pelo qual não sabemos as informações que iremos encontrar durante a sua visualização (PAIVA, 2015, p.35).

Por fim, nós temos a *Narrativa Polifônica*. “Numa Narrativa Polifônica, são contadas diversas histórias que se desenvolvem simultaneamente, que parecem não ter qualquer ligação entre si” (PAIVA, 2015, p.36). Esta se dá de maneira semelhante a *Fragmentada*, porém possui uma linha coerente em seus eventos. De mesma maneira nos são dados momentos desconexos que aparentemente não possuem nenhuma ligação, porém, quando vamos nos aproximando do final e nos é permitido enxergar toda a figura, nós passamos a entender a cronologia presente na narrativa.



**Esquema 5:** Estrutura do filme Pulp Fiction feita por Ana Sofia Paiva (2015)

**Fonte:** (PAIVA, 2015, p.36)

### 3.1.4 NARRATIVAS MULTILINEARES

No início deste capítulo nós usamos o trabalho de Marcuschi (2001) para estabelecer uma conexão entre a narrativa multilinear e o hipertexto, no entanto, não falamos da diferença fundamental entre os dois: a narrativa multilinear ainda deve possuir um início meio e fim, além de contar algo para o receptor, enquanto isso. O hipertexto apenas apresenta uma multi-sequência para a transmissão de uma mensagem, sem seguir a estrutura de uma narrativa. Esta distinção é importante para entendermos que a comparação com o hipertexto serve apenas para entendermos melhor o funcionamento da narrativa multilinear, porém que não se trata da mesma coisa.

Uma narrativa multilinear ainda apresenta todos os elementos que foram debatidos até agora: a estrutura de três atos, os diferentes formatos narrativos, seus aspectos de enredo (espaço, tempo, personagem e narrador) e pode se beneficiar de um formato como o da Jornada do Herói. A única diferença realmente relevante para com uma narrativa linear é a de que a narrativa multilinear não é acompanhada por um único fio cronológico.

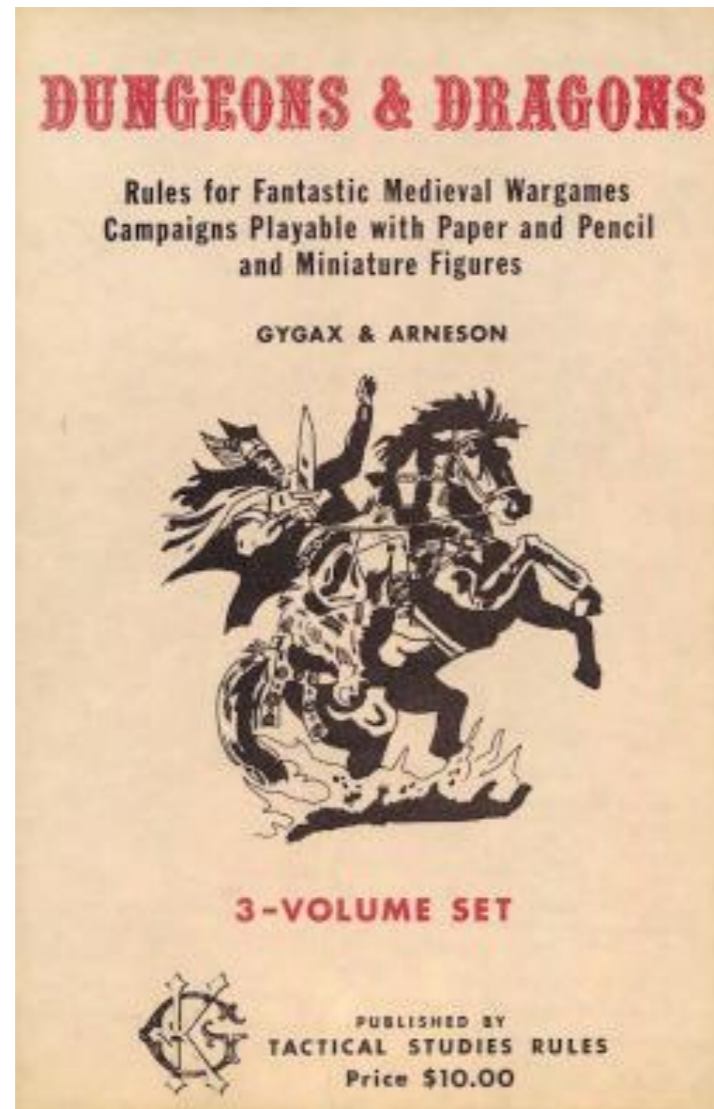
Para entendermos melhor essa diferença, vamos pensar na linear como um fio, tendo seu início, meio e fim seguindo por um mesmo caminho. Enquanto isso, a narrativa multilinear acompanha a ideia de múltiplas linhas temporais se ramificando dados os efeitos de uma ou outra escolha. Ela funciona como um galho de uma árvore, onde o início é o tronco e as folhas são os fins. Ao percorrermos a madeira podemos chegar em diferentes bifurcações e temos que então escolher para onde seguiremos a partir daí. Este modelo de narrativa pode então exibir inúmeros inícios, inúmeros meios e inúmeros fins, tudo dependendo da maneira como o autor quer contar aquela história.

Vemos esta ideia de escolhas sendo um elemento central da multilinearidade e, graças a ela, acreditamos que a maneira como o receptor recebe a mensagem é extremamente distinta da maneira de como ele receberia caso se tratasse de uma narrativa linear. A capacidade de escolher a maneira como deseja que a história avance, ainda que dentro dos limites estabelecidos pela figura do autor, é capaz de criar uma experiência mais íntima com a narrativa em si, como já vimos ser explicado por Marcuschi (2001) no início deste capítulo.

Para entendermos melhor esta ideia de escolhas e controle podemos fazer um paralelo com jogos de RPG (*Role-Playing Game*<sup>3</sup>) que se tornaram extremamente populares nos dias de hoje. O exemplo de RPG mais antigo que se tem conhecimento é o de *Dungeons & Dragons*<sup>4</sup>, criado por Gary Gygax e Dave Arneson no ano de 1974. Trata-se de um jogo colaborativo onde o grupo é dividido em duas partes: um deles fica na posição de mestre e os demais nas de jogadores. O mestre exerce uma função de narrador, é responsável por apresentar o espaço, o enredo e o tempo, podendo usar destes elementos já pré-prontos ou podendo optar por criar os seus. Ele irá apresentar o mundo no qual a narrativa irá se passar e também os diferentes pontos de enredo para os jogadores. Os jogadores, por sua vez, estão encarregados de cuidar dos personagens centrais da narrativa, os protagonistas. Eles irão, no RPG moderno, os desenvolver em aparência, personalidade, maneirismos, talentos e habilidades e, muitas vezes, suas histórias, motivações e conflitos. Os jogadores controlam os protagonistas dentro da narrativa apresentada pelo mestre. Como o próprio nome do jogo sugere, todos os membros estão interpretando personagens. Os jogadores interpretam os protagonistas, cada um encarnando o seu próprio, e o mestre interpreta os demais personagens que aparecem na narrativa, o cenário, os animais, criaturas e objetos.

<sup>3</sup> Role-Playing Game - Tradução: Jogo de Interpretação de Papéis

<sup>4</sup> Dungeons & Dragons - Tradução: Masmorras & Dragões



**Figura 12:** Capa do livro de regras de “*Dungeons & Dragons*”, edição original (1974)

**Fonte:** Tactical Studies Rules

O jogo pode seguir de maneira trilhada, isto é, seguindo uma narrativa fechada, onde não há a presença de escolhas que possam realmente modificar o rumo da narrativa (algo mais próximo de uma narrativa linear), porém o mais comum é o jogo seguir uma linha de mundo aberto, ou de “caixa de areia”, onde os protagonistas estão livres para seguir o caminho que quiserem e fazerem sua própria jornada. É nesta versão que vemos uma clara demonstração da estrutura multilinear, pois, apesar da jornada ser única para aquele grupo, ela pode seguir um infinito número de trilhas, estando estas apenas sendo determinadas pelas escolhas dos protagonistas. Os jogadores irão dizer o que desejam fazer para que a narrativa

possa avançar e o mestre determina quais são as consequências destas ações. No fim, se trata de um grande exercício de improviso teatral, onde, tanto os jogadores quanto o mestre, estão criando uma narrativa juntos.

Janet Horowitz Murray (2001), em seu livro intitulado “*Hamlet No Holodeck: O Futuro Da Narrativa No Ciberespaço*” relata como esta experiência teatral e imersiva é capaz de inteirar mais ainda os participantes na narrativa:

Os jogos de representação são teatrais de um modo não convencional, mais emocionante. Os jogadores são, ao mesmo tempo, atores e espectadores uns para os outros, e os eventos que eles encenam frequentemente possuem o imediatismo das experiências pessoais. [...] Mas, de modo diferente ao de atores de uma peça, os jogadores também estavam genuinamente intrigados sobre como o muro tinha sido criado e por quem. A parede de Puck teve o efeito impressionante de um acontecimento espontâneo. Ela não vai durar tanto tempo quanto a parede de Shakespeare, mas, para os que participavam no jogo naquela noite, teve um efeito dramático ainda mais convincente. (MURRAY, 2001, p.53-54).

Também é comum que, quando perguntamos para um jogador de RPG sobre sua aventura, o mesmo não se lembre dos momentos em que estava sentado em uma mesa trocando atos de improviso com seus amigos, mas sim que tudo o que exista em sua mente sejam as cenas passadas dentro da narrativa. A memória que está gravada em sua cabeça é a da aventura, como se ele mesmo tivesse vivido aquela experiência, afinal, foram suas escolhas, suas ações, suas interações e sua voz. Ele não vê a história como alguém que observa tudo ocorrer pela janela, ele faz parte daquela história. Para aquele jogador, aquela é sua única experiência, a aventura que ele viveu com seus amigos.

Este é o efeito que, a autoridade imposta para o receptor de realizar escolhas, causa no mesmo. É preciso também deixar claro que um livro, série ou quadrinho interativo não irá apresentar esta carga de apropriação que uma experiência de improviso e interpretação dá, afinal, seu controle sobre a narrativa é muito mais limitado. Ainda assim, tal autoridade sendo depositada no receptor ainda fará com que o mesmo tenha uma experiência mais íntima para com a narrativa.

Também devemos ressaltar que em termos de intimidade, as narrativas lineares já possuem seu próprio valor, afinal, a experiência por si só já é única de



pessoa para pessoa. O próprio Umberto Eco (1991) define que qualquer obra de arte possui um número infinito de variações de leitura, afinal, estamos falando da soma cultural gerada pela relação autor-leitor. Se pararmos para pensar a respeito do assunto, toda obra artística possui um autor que está empregando nela seu conjunto de conhecimentos, vivências e opiniões. Este conjunto então é passado para um receptor que então analisa tal obra segundo seu próprio conjunto de conhecimentos, vivências e opiniões. A soma destes fatores então é responsável por gerar a interpretação do receptor a respeito da obra, interpretação esta que será única e distinta de qualquer outra gerada por um outro indivíduo. Se olharmos por este ponto de vista, então toda narrativa é capaz de gerar um impacto íntimo para o receptor.

Ainda assim, a narrativa multilinear gera uma experiência mais íntima, simplesmente por conta da adesão da escolha. O receptor sai da posição de observador e entra no domínio de criador. É a diferença em apenas observar uma obra sendo concluída e ajudar a criá-la.

Vemos este efeito ser repetido muitas vezes também em videogames, onde os jogadores possuem a autonomia para fluir através da narrativa seguindo os limites dados pelos desenvolvedores. Hoje em dia os jogos mais cinematográficos são comparados a filmes, tendo uma sequência de cinemáticas<sup>5</sup> que ocorrem quando o jogador segue do ponto A ao ponto B. Normalmente o jogador tem pouca autonomia com relação ao rumo com o qual a narrativa irá seguir, tornando estas narrativas lineares. No entanto, a capacidade de ter o controle de como chegar do ponto A ao B torna esta experiência muito mais imersiva do que a de simplesmente ver um filme. Ela faz com que o jogador seja capaz de entender melhor elementos do enredo, já que está interagindo com o mesmo, assim como faz com que a compreensão da mensagem seja mais fácil. O simples elemento do controle faz com que o receptor possua uma imersão muito mais profunda na narrativa.

O que temos para oferecer através do projeto de quadrinhos deste TCC é a opção de escolher se o leitor deseja ir do ponto A ao ponto B, ou C, D, ou até mesmo ao Y. Nós não podemos oferecer controle sobre como ele irá chegar de um

<sup>5</sup> Uma **cinemática** ou **cutscene** é uma sequência em um jogo eletrônico sobre a qual o jogador tem nenhum ou pouco controle, interrompendo a jogabilidade e sendo usada para avançar o enredo. As cinemáticas podem ser animadas ou por ato real. Fonte: "Cinemática — Wikipédia, a Enciclopédia Livre", disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Cinemática\\_\(jogos\\_eletronicos\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Cinemática_(jogos_eletronicos))

ponto ao outro, porém iremos oferecer domínio sobre o rumo ao qual irá tomar a narrativa. Desta forma, a narrativa montada através da união de pedaços por parte do leitor, fará com que o mesmo possa se aprofundar ainda mais na trama, como se o mesmo estivesse a vivendo junto da protagonista.

No modelo apresentado pela multilinearidade nós trazemos os elementos determinados por Umberto Eco (1991), onde a obra terá sua leitura pessoal e única para cada leitor, graças a união de repertórios vinda do autor e leitor, porém também somaremos nesta experiência a atividade direta extra além da leitura. Desta forma poderemos fazer com que a experiência seja mais íntima ainda, visto que o leitor entra na posição de co-autor da narrativa.

### 3.2 MULTILINEARIDADE AO LONGO DA HISTÓRIA

Finalmente podemos entender o que caracteriza uma narrativa multilinear e começamos a debater um pouco de seus efeitos no receptor. Felizmente nós possuímos exemplos de seu uso na história para podermos averiguar sua efetividade, o que é exatamente o que faremos neste pedaço do estudo.

Antes de mais nada, precisamos deixar claro que, para a multilinearidade possuir tal característica aprofundada e efetiva, é necessária a ação. Os Vieira Furtado (2018) fazem uma afirmativa sobre o assunto tendo em mente os estudos de Murray (2001):

Murray (2003) esclarece que um usuário comum ao realizar ações que produzem resultados reais torna-se um "interator", pois obteve a capacidade de "agência" [...] Quando uma história possibilita múltiplos caminhos, o seu leitor assume um papel mais ativo perante tal narrativa (FURTADO; FURTADO, 2018, p.27-28).

Tendo esta definição de "agência" delimitando o que provoca este tipo diferente de interação, nós podemos então descartar os demais exemplos de interação comuns de toda obra, afinal, o próprio processo de análise já pode ser considerado como sendo uma interação. No entanto, para este estudo, estaremos buscando apenas aquelas interações que exigem uma ação ativa que torna o observador um "interator".

Tendo esta definição mais clara em nossas mentes nós podemos então analisar exemplos de narrativas interativas sendo usadas ao longo da história e de como seus efeitos com relação ao receptor se davam.

Os Vieira Furtado (2018) realizam uma análise semelhante sobre o assunto e em seu estudo apontam tal tradição como podendo ser rastreada desde a era romana, onde vemos o desfecho de um combate no coliseu ser decidido pela audiência que assistia ao “espetáculo”:

Seguindo todas as definições desenvolvidas até aqui sobre esse estilo narrativo, identificamos alguns exemplos que auxiliam o entendimento dessa teoria em diferentes áreas do entretenimento. Um exemplo que identificamos a partir da fundamentação de Murray (2003) sobre as narrativas participativas é o das lutas de gladiadores durante o Império Romano onde o povo podia decidir o desfecho do espetáculo apresentado: [...] Portanto, esse espetáculo caracteriza-se também como um certo precursor da narrativa multilinear, uma vez que existiam diferentes desfechos que eram determinados pela agência do povo (FURTADO; FURTADO, 2018, p.29-30).

Se pensarmos nos eventos do coliseu como precursores da narrativa multilinear interativa, então sim, este argumento é completamente válido. As pessoas ali reunidas podiam assistir a vários combates e no fim poderiam escolher se este combate seria mortal ou não. Eles possuíam o poder de determinar o final de tal evento, desta forma, participando ativamente naquele momento e tendo a detentoria das vidas dos gladiadores quase literalmente em suas mãos. É de se imaginar que eles se sentiam mais participativos do que meros espectadores e talvez isso tivesse parte em fazer daqueles eventos atrativos.

Outro exemplo indicado pelos Vieira Furtado (2018) é o *Night of January 16th*<sup>6</sup>:

Outra participação narrativa que se assemelha à vista nas arenas de gladiadores é a da peça de teatro escrita pela russa Ayn Rand, em 1933, que fez sucesso na temporada de 1935 da Broadway<sup>13</sup>, “Night of January 16th” (A Noite de 16 de Janeiro) é um drama de tribunal, a peça apresenta o

juízo de Karen Andre, que está respondendo pelo assassinato de um empresário que era também o seu amante. O que se destaca na peça é que doze membros da plateia são designados para formar o júri, para que no final da peça decidam se o réu é culpado ou inocente, proporcionando dois possíveis finais para a trama de Rand (FURTADO; FURTADO, 2018, p.30-31).

Esta peça já entra em todos os critérios desejados para este estudo, apresenta uma narrativa multilinear que usa da participação dos espectadores para determinar qual das opções será apresentada como a próxima etapa, neste caso, sendo a conclusão. O teatro por si só já apresenta constantemente os elementos multilineares, já que o improviso é o precursor deste modelo de narrativa, no entanto nem sempre possui o elemento de interatividade, algo que a peça *Night of January 16th* introduz.



Figura 13: Folheto da peça “The Night of January 16th” (1934)

Fonte: Broadway

<sup>6</sup> Night of January 16th - Tradução: Noite do 16 de Janeiro

Neste estudo nós já falamos dos livros da série *Choose Your Own Adventure*, porém é importante ressaltar que estes não foram os únicos neste estilo, pois podemos ver vários exemplos onde a mesma ideia é repetida, como por exemplo o brasileiro *Mistério na Vila da Neblina*, escrito por Marcelo Paschoalin no ano de 2015. Este livro apresenta o mesmo sistema de narrativa segmentada em trechos onde, dependendo da sua escolha, você deve seguir para um ou para outro. Ele se vende como um livro que é um jogo, possui desafios e até mesmo uma parte específica para onde o leitor pode tomar notas de condições ou itens que determinam para onde se deve seguir.



**Figura 14:** Capa do livro “*Mistério na Vila da Neblina*” (2015)

**Fonte:** Letra Impressa

O livro de Marcelo Paschoalin leva o conceito da interatividade para um novo formato, afinal, não basta ao leitor escolher qual o rumo que a narrativa deverá

tomar, mas também deve superar desafios mentais e decidir o que deve carregar ou não consigo ao longo da narrativa. Estas alterações aproximam a obra ao gênero de um jogo e tais interações geram mais ainda o sentimento de conquista e participação para o leitor.

Os Vieira Furtado (2018) em sua análise mencionam dois filmes interativos, o *Mr. Sardonicus*, de 1961, e *Kinoautomat*, lançado em 1967. Ambos os filmes possuem o intuito de debater o conceito da ilusão de escolhas na nossa sociedade, portanto não apresentam de fato uma narrativa multilinear, porém vale a pena serem mencionados, tanto por causa de seu elemento interativo, tanto por conta de se tratar de um exemplo onde é demonstrado como a interatividade pode ser usada como uma ferramenta para transmitir uma mensagem.



**Figura 15:** Poster do filme “*Kinoautomat*” (1967)

**Fonte:** 1967 International and Universal Exposition



**Figura 16:** Poster do filme “Mr. Sardonicus” (1961)

**Fonte:** Columbia Pictures

Ainda nesta ideia de usar a interatividade como uma ferramenta para aprofundar o receptor na narrativa, nós temos o exemplo de *In Space With Markiplier*<sup>7</sup>, produzido e dirigido por Mark Edward Fischbach no ano de 2022. Esta se trata de uma série do Youtube Originals, onde, no final de cada vídeo, deve ser feita uma escolha a respeito de qual rumo “você”, no papel do protagonista, deve tomar. A escolha realizada leva então para um próximo vídeo onde a narrativa continua. No final da segunda parte é revelado que a temática central da obra é a de escolhas, como elas são o elemento central da vida de cada um e como devemos escolher o que fazer com o nosso tempo neste universo. A série usa do elemento da interatividade em uma narrativa multilinear para tornar a mensagem central da trama ainda mais direta e genuína para o receptor.

<sup>7</sup> In Space With Markiplier - Tradução: No Espaço com Markiplier



**Figura 17:** Thumbnail da série “In Space With Markiplier” (2022)

**Fonte:** YouTube Originals

Já no campo de filmes que realmente usam da narrativa multilinear nós temos como exemplo o *Late Shift*<sup>8</sup> de 2017 que ganhou destaque por sua produção de alta qualidade. Dentre os demais exemplos da categoria nós temos incontáveis produções independentes de baixo orçamento. O filme apresenta o sistema de dupla escolha em seus segmentos, que faz aquele que está assistindo navegar pela narrativa estando no controle. Ele é classificado como um jogo, porém como é baseado inteiramente em cutscenes ele pode também se adequar na categoria de filme interativo, ou FMV<sup>9</sup>.

Jogos de videogame, num geral, já estão naturalmente por dentro do esquema de interatividade, afinal, é sua característica principal a de exigir a participação do jogador para que a narrativa possa progredir. No entanto, existe uma característica especial de jogos que não oferecem variedade não somente na maneira como cada jogador o atravessa, mas também na narrativa em si.

<sup>8</sup> Late Shift - Tradução: Turno Tardio

<sup>9</sup> FMV ou Full Motion Videos - Um **full motion video** (FMV) é uma técnica de narração nos videogames que se apoia em ficheiros de vídeo previamente gravados (ao invés de sprites, vectores, ou modelos 3D) para mostrar a acção no jogo. Fonte: “Full Motion Video — Wikipédia, a Enciclopédia Livre”, disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Full\\_motion\\_video](https://pt.wikipedia.org/wiki/Full_motion_video)

Os Vieira Furtado (2018) realizam uma análise sobre jogos de videogame e sua história, história essa que os moldou até os jogos de narrativas interativas que temos hoje em dia. Dentre os exemplos citados estão os jogos da Telltale Games e da Quantic Games, duas desenvolvedoras de jogos que possuem como foco narrativas multilíneas e interativas. Dentre estes nós vemos o jogo *Heavy Rain*<sup>10</sup> de 2010, um jogo que se tornou um marco do gênero, tanto por destacar as divergências narrativas como marco central da obra, quanto por ser uma experiência que se conecta mais facilmente com os jogadores.

Entretanto, em 2010 a Quantic Dream amadureceu seu formato de drama interativo com *Heavy Rain*. Devido a sua narrativa não-linear, seu roteiro contém mais de duas mil páginas, de modo que a história abrange quatro personagens controláveis cujas tramas se cruzam. A progressão da história é totalmente pautada nas escolhas do jogador e no sucesso ou fracasso de determinados eventos do roteiro, que modificam os rumos da trama e nos leva a um dos múltiplos finais. Por tratar-se de um jogo centrado no enredo, a história prossegue mesmo com a morte de um dos personagens do jogador. Talvez o maior mérito de *Heavy Rain* seja a sua capacidade singular de estabelecer um vínculo emocional com os jogadores (BRANDÃO, 2012, p.173).

Tanto os Vieira Furtado (2018) quanto Brandão (2012) concordam em afirmar o quanto estes jogos e suas narrativas multilíneas reforçam a experiência para o jogador e promovem algo mais íntimo e único, afinal, houve um aumento no interesse do público que se via frustrado com jogos que prometiam este tipo de interação, mas só entregavam a ilusão de escolha:

Com esses jogos, o público mostrou-se mais interessado e participativo, evidenciando a tendência dos filmes ou dramas interativos na indústria de videogames, como destacado por Brandão [...]: “Portanto, a indústria do entretenimento terá que suportar nichos mercadológicos compostos por tipos distintos de interatividade. E enquanto arte aditiva, os jogos eletrônicos continuarão sua jornada rumo a uma expressividade própria.” (FURTADO; FURTADO, 2018, apud BRANDÃO, 2012, p.46).

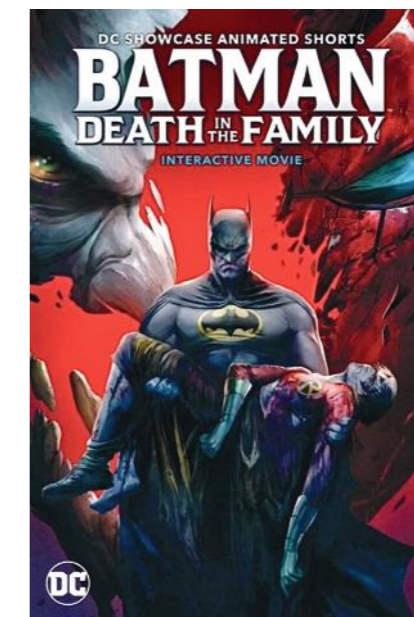
<sup>10</sup> *Heavy Rain* - Tradução: Chuva Pesada



**Figura 18:** Banner do jogo “*Heavy Rain*” (2010)

**Fonte:** Sony Computer Entertainment

No campo das animações nós temos o filme *Batman: Death in the Family* lançado em 2020. Este filme adapta a história em quadrinhos de mesmo nome e também se trata de uma narrativa multilinear completa. Não foi um filme tão bem recebido dentre os fãs do *Universo Animado* da DC Comics por gerar estranheza para com os outros títulos, porém os diferentes finais definitivamente chamaram atenção.



**Figura 19:** Poster do filme “*Batman Death in the Family*” (2020)

**Fonte:** Warner Bros. Home Entertainment

Por fim, agora seria o momento onde falaríamos de exemplos de quadrinhos multilíneares e interativos, porém estes serão abordados na próxima seção deste estudo. A ideia é que possa se dar um destaque maior para eles, desta forma poderemos observar melhor onde erraram ou acertaram, os seus padrões e características, além de, como podemos nos apropriar destas características para produzir nosso próprio projeto de história em quadrinhos interativa. Além disso, podemos buscar meios de aprimorar a maneira como este tipo de narrativa é abordada na mídia de quadrinhos.

Esta parte serviu para nos mostrar que a ideia de uma narrativa multilinear não é inovadora e nem de outro planeta, porém, através da história nós pudemos ver seus efeitos nas pessoas. Em alguns momentos elas geraram estranheza, em outros poder e em alguns autonomia. Seja qual for a sensação que a multilinearidade trás, uma coisa é certa: a capacidade de transformar o receptor em um co-autor é capaz de gerar uma experiência diferente do que seria encontrada em uma narrativa linear, assim como, em muitos casos, capaz de gerar um elo afetivo mais profundo com a obra.

### 3.3 MULTILINEARIDADE EM QUADRINHOS

Como já antes citado, a ideia da multilinearidade em quadrinhos não é nova, já houveram diversas tentativas no passado, algumas demonstrando maior sucesso que outras, porém todas inteiramente válidas para pavimentar o caminho que nos trouxe até aqui. Neste trecho do estudo iremos analisar algumas delas e seus impactos, além de debater os benefícios que a multilinearidade pode apresentar para os quadrinhos.

É importante deixarmos claro que, graças ao avanço de tecnologias, o interesse por obras interativas foi se tornando cada vez maior nas pessoas, conforme vimos nos exemplos do trecho anterior. O espaço virtual é fundamental para que a narrativa multilinear possa se explorar e inovar cada vez mais, fazendo assim com que quase todos os nossos exemplos estejam presentes neste ambiente.

O princípio que orienta as narrativas multilíneares nos quadrinhos é análogo ao do hipertexto. O conceito de hipertexto como rede de interconexão entre conteúdos não é tão recente e já existia bem antes do advento da Internet, uma vez que a referência entre textos é uma prática comum há séculos. (MURRAY, 2003) Contudo, a popularização da tecnologia digital e da World Wide Web trouxe maior força e familiaridade ao hipertexto ao possibilitar, de maneira fácil e direta, a navegação entre páginas virtuais por meio de elementos interativos na tela, os hiperlinks. (MACHADO, 2015, p.8).

Da mesma maneira, McCloud (2005) desenvolve a ideia de que o formato digital dos quadrinhos já possui naturalmente uma estrutura de hipertexto, portanto, o ideal seria que déssemos valor para esta característica e já aproveitássemos para trabalhar os quadrinhos tendo-a em mente:

Assim como documentos cheios de ideias e imagens são vinculados por toda a Web, convidando-nos a explorá-los em qualquer ordem, quadros individuais podem ser vinculados numa matriz interativa de opções narrativas. Qualquer história em quadrinhos na Web está no reduto do hipertexto, por isso é coerente ajustar os quadrinhos a seu novo ambiente. O hipertexto, afinal de contas, é uma força poderosa e progressista no design da informática, uma ideia que luta para alcançar a agilidade do pensamento humano de maneiras que a tecnologia da imprensa jamais poderia. (MCCLLOUD, 2005, p.214-215).

Então, graças ao avanço da tecnologia, podemos ver o crescimento da multilinearidade e interação na mídia, porém este avanço sempre foi muito pequeno no mundo dos quadrinhos, sendo visto em poucos exemplos e tendo num geral mais fracassos que vitórias. McCloud (2005) desenvolve a ideia de que isso se dá por conta do formato de exibição do hipertexto, que é completamente oposto ao do mapa temporal que é exibido nas páginas de um quadrinho:

No entanto, apesar de todas as vantagens do hipertexto, as ideias básicas por trás dele e dos quadrinhos são diametralmente opostas! O hipertexto se baseia no princípio de que nada existe no espaço. Tudo está no aqui, no não-aqui, ou concentrado com o aqui, ao passo que no mapa temporal dos quadrinhos cada elemento da obra tem um relacionamento especial com todos os demais elementos a todo momento. Fragmentar uma história em

quadrinhos em imagens soltas é rasgar este mapa em pedaços, e com isso rasgar o próprio tecido da identidade essencial da forma. (MCCLOUD, 2005, p.215).

Esta teoria está coberta de sentido e provavelmente é a razão que explica por que a multilinearidade nos quadrinhos, assim como os quadrinhos digitais por si só, foram uma falha neste momento inicial. Felizmente o próprio McCloud (2005) fornece uma sugestão para este problema que até mesmo foi adotada pela maioria dos quadrinhos digitais no século XXI, a presença da Tela Infinita que já debatemos no capítulo 2 deste estudo. Com ela nós pudemos ver as histórias em quadrinhos encontrar sua marca no campo tecnológico. O único ponto negativo é que, no formato atual, as Telas Infinitas eliminam a característica do hipertexto. Ele ainda se demonstra presente, porém de capítulo para capítulo. Para o seu uso com a narrativa multilinear seria necessário que a Tela Infinita fosse segmentada em trechos mais curtos e que, com isso, permitisse uma navegação por dentro as diferentes partes da história. Nós iremos retornar para este debate no próximo capítulo, por enquanto vamos apenas ver os exemplos do que temos de história em quadrinhos multilineares ao longo da nossa história.

McCloud (2005) nos mostra que exemplos de quadrinhos interativos depositados em CD-ROMs foram surgindo como a resposta de cartunistas para adaptar a mídia para o ambiente digital.

Os quadrinhos como multimídia era uma via natural de exploração, contudo, e a maioria das histórias em CD-ROM assumiu essa abordagem. Tais experimentos, no entanto, ainda eram em grande parte de natureza auditiva. Combinando os estilos, gêneros e armadilhas visuais dos quadrinhos impressos com a sacola interativa de truques associada aos jogos em multimídia e ao "infotainment" os produtores esperavam fazer com que os quadrinhos "ganhassem vida". Com esse fim, dubladores foram usados para ler em voz alta os balões, uma animação limitada foi oferecida e os leitores puderam fazer escolhas em pequenos menus com ramificações do roteiro. Infelizmente, para compensar a baixa resolução dos monitores, os quadrinhos muitas vezes apareciam na tela um de cada vez. Mandando o mapa temporal para a lixeira. Qualquer que fosse sua relativa qualidade, as abordagens aditivas ignoravam a questão da evolução dos próprios quadrinhos, deixando que eles se tornassem uma massa indigesta no

estômago da multimídia sem jamais expandir as ideias que estão em seu núcleo. (MCCLOUD, 2005, p.208-209).

De acordo com o próprio McCloud (2005), tais tentativas de "trazer o quadrinho a vida" se demonstraram falhas, pois o leitor não estava interessado em uma "meia-animação". Contudo, o autor não debate a respeito da recepção da multilinearidade. É capaz que os leitores estivessem completamente avessos a tudo o que estavam assistindo e por isso prosseguiram a repudiar o elemento de interatividade da história, assim como é possível que tenha sido o único elemento de sucesso. Não tem como saber, porém é válido tomarmos notas dos efeitos gerados por este teste para que não os repitamos no quadrinho que será projetado para este estudo.

Outro exemplo nos é apresentado por Machado (2015). *Barafunda* é um quadrinho interativo lançado no ano de 2015, escrito por Ramon Cavalcante, desenhado por Talles Rodrigues e a interface é de Boro Lacerda.

No site, existem 25 telas, cada uma contendo um grupo de seis quadros que contêm imagens sem texto verbal. As telas são exibidas individualmente, e a navegação é feita com as setas no teclado ou por meio de um diagrama interativo no canto inferior direito do site que representa a organização espacial da HQ. À exceção da tela central, que é a "porta de entrada" do site, não há ordem predeterminada para a leitura. (MACHADO, 2015, p.9).

Aqui vemos um exemplo de uma narrativa completamente aberta, onde não são apresentadas duas opções em determinados trechos, mas sim uma malha totalmente livre para ser navegada. Não há ordem errada e a "sua" versão da leitura é a correta para compor a história. Esta ideia de poder seguir por qualquer caminho aumenta mais ainda as noções de liberdade e, então, dá mais ainda a autoridade para o leitor em sua posição de co-autor. Cada experiência de leitura é única, até mesmo leituras de uma mesma pessoa.



**Figura 20:** Quadrinho “Barafunda” (2015)

**Fonte:** <https://www.ramoncavalcante.com/barafunda>

Outro exemplo que Machado (2015) nos trás é do próprio McCloud em *Mimi's Last Coffee*<sup>11</sup> de 2004. Esta se trata de uma narrativa com interação dupla, pois as diferentes ramificações nela presente foram sugeridas pelos leitores.

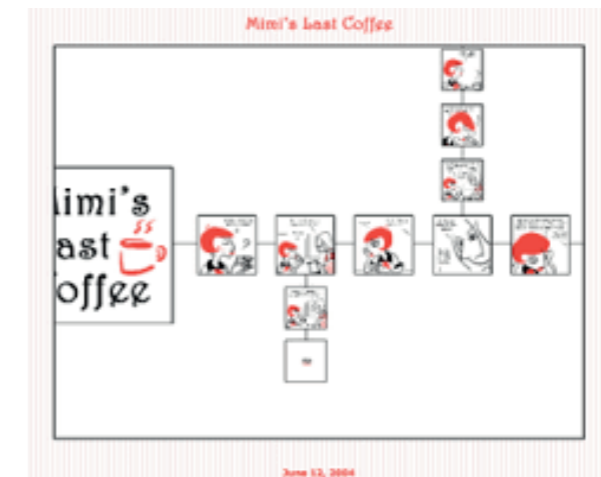
Scott McCloud apresenta em seu website um webcomic - história em quadrinhos veiculada na Internet - no qual realizou um interessante experimento envolvendo o uso de interatividade e narrativa multilinear. “Mimi's Last Coffee” (vide figura 3) foi produzida em 2004 como parte de um projeto do autor chamado “The Morning Improv”, no qual fez uma série de HQs com a contribuição de leitores do site. A trama principal, diagramada em uma sequência horizontal, apresenta uma moça que compartilha amarguras amorosas com uma garçonete enquanto toma café. Ao longo do percurso, surgem quadros em sequências verticais que propõem desdobramentos alternativos à história. Esses desdobramentos

<sup>11</sup> Mimi's Last Coffe - Tradução: último Café da Mimi

foram criados a partir de sugestões dos leitores que acompanhavam o site à época. (MACHADO, 2015, p.9).

O exemplo de McCloud apresenta uma característica interessante, afinal, tem duas etapas de interatividade. Como uma primeira etapa estão as sugestões dos leitores para possíveis ramificações da narrativa. Aqui eles ocupam uma posição literal de co-autores e podem afetar a narrativa da maneira mais direta possível. Aqui eles estão auxiliando na criação dos diferentes trilhos que serão percorridos por outros. Em sequência nós temos a interação natural deste sistema, onde os leitores podem navegar por uma narrativa onde escolhem o rumo que querem que ela siga.

O elemento de ter os leitores afetando a criação da história não é o objetivo deste estudo, mas ainda assim, se demonstra ser uma forma de interação interessante que imprime ainda mais autoridade e propriedade para os leitores. É um ótimo exemplo de interação.



**Figura 21:** Quadrinho “Mimi's Last Coffee” (2004)

**Fonte:**

<https://www.scottmccloud.com/1-webcomics/mi/mi-26/png/panels.html#:~:text=Mimi%27s%20Last%20Coffee%20is%20a,placeholders%20for%20each%20panel%27s%20image.>

Já em sequência ao exemplo de *Mimi's Last Coffee* de McCloud, nós temos *EDEN*, criado por Andrew Tsyaston no ano de 2021. Esta se trata de uma história



em quadrinhos primeiramente divulgada no *Patreon*<sup>12</sup> do autor onde eram realizadas votações dos leitores para ser decidido qual rumo a narrativa iria tomar. Na própria plataforma do *Patreon* o autor dispunha as possibilidades que a história poderia tomar através de elementos do cenário, como se fizesse parte de um jogo. Os leitores então votavam em qual elemento gostariam de investigar e assim era dada continuidade à narrativa.



**Figura 22:** Quadrinho “EDEN” (2021)

**Fonte:** *Patreon* de Shen Comix

<sup>12</sup> *Patreon* é um web site norte-americano de financiamento coletivo que oferece ferramentas para criadores gerenciarem serviços de assinatura de conteúdo, bem como formas para os artistas construírem relações e proporcionarem experiências exclusivas para os seus assinantes, ou “patronos”. Fonte: “*Patreon* — Wikipédia, a Enciclopédia Livre”, disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Patreon>

Neste modelo de interatividade nós temos algo que ao mesmo tempo é mais direto, pois os leitores estão ativamente escolhendo qual rumo a narrativa irá tomar, porém também é menos pessoal, pois aquela narrativa não é a narrativa que você escolheu em sua leitura, mas sim a que foi escolhida por um coletivo. No fim, o resultado da narrativa que é divulgado para o grande público é o de uma narrativa linear. O elemento multilinear está apenas presente para o seletivo grupo de “patrões” do artista que possuem a capacidade de escolher o rumo que querem para aquela história. Ainda assim, é um ótimo exemplo de interação que demonstra mais uma vez como o envolvimento do leitor é capaz de melhorar sua experiência e o atrair para aquela narrativa. No fim das contas, as pessoas estavam pagando para poder ter este poder.

Para finalizar, temos um exemplo um pouco fora do comum e extremamente ambicioso. *War For Rayuba*<sup>13</sup> é um projeto criado por Tom Parkinson-Morgan no ano de 2021 que tem como objetivo reunir diversos artistas na produção de um livro. Parkinson-Morgan é o autor do quadrinho *Kill Six Billion Demons*<sup>14</sup> e criou o evento de *War for Rayuba* para aumentar a cultura do mundo de sua história.

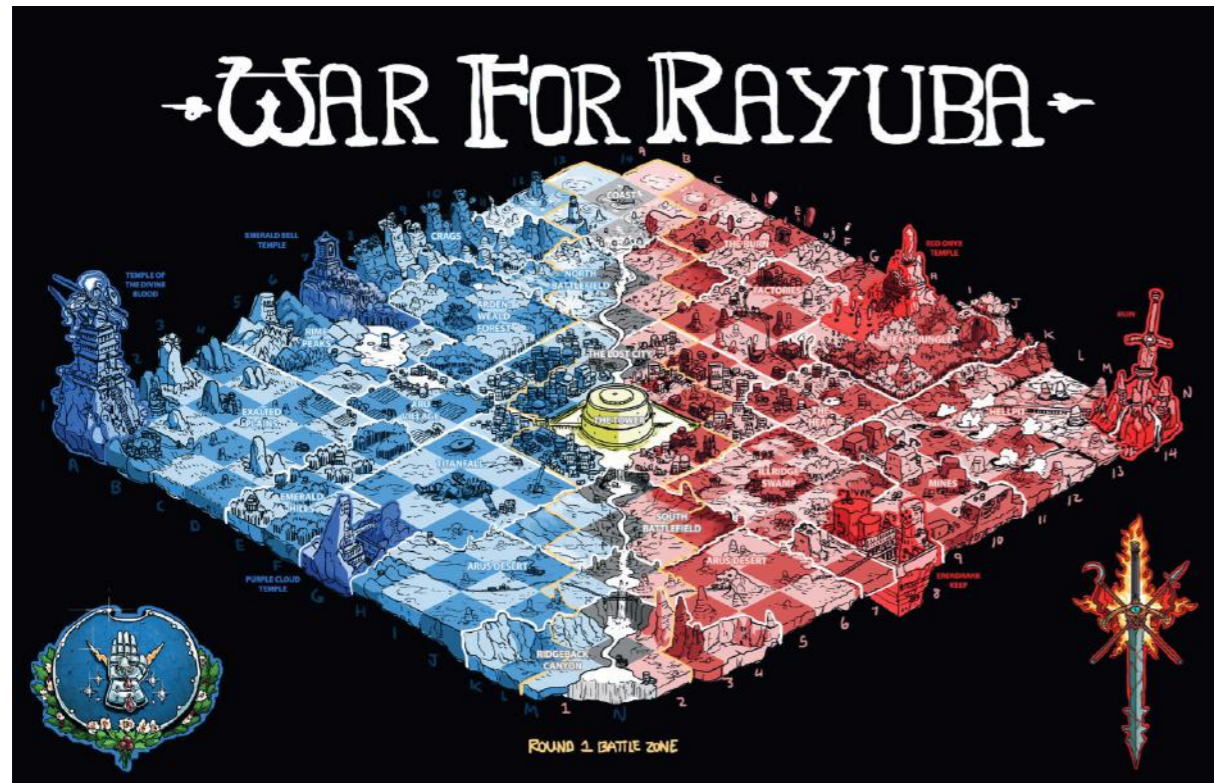
O evento consiste numa batalha entre duas forças opostas pertencentes ao cenário enquanto disputam pela conquista de todo o território. Para competir, diferentes artistas se reuniram para criar seus próprios personagens e se dividirem entre cada um dos lados do conflito. Então eles se organizam para decidir quem irá defender certa área própria do mapa e quem irá atacar certa área inimiga. Quando são decididas as duplas de combatentes, cada artista deve criar sua curta história em quadrinhos onde mostra seu personagem sendo vitorioso contra o personagem inimigo. Em seguida um grupo de juízes decide qual história é a vencedora e a mesma se torna canônica para o universo de *Kill Six Billion Demons*, além de se juntar a uma coletânea de contos que mostra todos os acontecimentos desta guerra (SMITH, 2021).

Este exemplo de multilinearidade e interatividade já demonstram um extremo, onde vemos um coletivo de autores trabalhando para criar a narrativa de um evento. A história não só apresenta um caráter exploratório de infinitas possibilidades, como também apresenta o elemento multilinear repetitivo de sempre ter duas versões de

<sup>13</sup> *War For Rayuba* - Tradução: Guerra por Rayuba

<sup>14</sup> *Kill Six Billion Demons*: - Tradução: Mate Seis Bilhões de Demônios

uma mesma história, porém com só uma se tornando canônica e a outra sendo descartada. O elemento de interatividade aqui exemplifica o maior extremo possível, onde qualquer um pode se juntar nesta co-autoria e é capaz de dar suas contribuições para o desfrutar desta narrativa.



**Figura 23:** Poster de “War For Rayuba” (2021)

**Fonte:** <https://killsixbilliondemons.com/war-for-rayuba-is-now-live/>

Agora que pudemos ver estes exemplos, podemos entender melhor como as tentativas de multilinearidade se deram através dos quadrinhos, assim como um pouco de seus efeitos. No entanto, precisamos novamente ressaltar que sua prática ainda se encontra em muito desuso e com um completo potencial não aproveitado.

É notável observar, porém, que os exemplos ora mencionados não parecem corresponder à maior parte dos webcomics disponíveis online. Apesar de ser um aspecto característico da mídia digital na Internet, a multilinearidade narrativa ainda é um recurso pouco explorado nos quadrinhos digitais, possivelmente, ainda por influência cultural de outras mídias como a TV e o cinema tradicionais, nas quais há pouco ou nenhum espaço para intervenções do espectador sobre a narrativa. (MACHADO, 2015, p.9).

Este fato demonstra que, por mais que possamos entender um pouco do efeito que a multilinearidade tem no leitor de quadrinhos, ainda não podemos ter a dimensão total do que ela poderia fazer se fosse melhor aproveitada. Afinal, cada uma das pequenas aventuras que o leitor pode ter através de diferentes passagens pela narrativa podem fazer com que ele entenda algo novo sobre o texto e também algo novo sobre si mesmo. Cada leitura se torna única, genuína e própria.

Ainda que as escolhas de cada leitor estejam condicionadas também a uma série de contextos específicos - cultural, etnográfico, psicológico etc. -, a multilinearidade enquanto característica do meio abre espaço, de maneira geral, não apenas para uma potencial flexibilização do sentido da mensagem, mas para profundas modificações em cada experiência individual de leitura em um webcomic. [...] Cada leitura é, assim, uma experiência única: dois leitores diferentes podem construir diferentes discursos dentro das possibilidades de uma mesma história. E um mesmo leitor, se engajado na proposta dos multidiscursos, pode reiniciar a leitura e escolher novos caminhos, construindo, assim, novas linearidades. [...] Na recepção dos webcomics, a multilinearidade narrativa abre espaço para uma maior flexibilização da mensagem, uma vez que o leitor tem papel ativo não apenas na construção do discurso narrativo, mas na definição da própria estrutura da história. (MACHADO, 2015, p.12-13).

Por fim, é importante ressaltar que estes testes e avanços são importantes para o próprio mundo dos quadrinhos em si, afinal, conforme tecnologias avançam, novas formas de se contar histórias vão surgindo. Neste estudo mesmo, nós vimos os exemplos de narrativas multilineares ficando cada vez mais aparentes e populares em outras mídias. Na indústria do videogame ela já é um padrão esperado, nos filmes ela começa a ganhar espaço em grandes produções e nos livros já foi claramente solidificada. Se os quadrinhos não experimentarem, testarem, produzirem, podem acabar sendo deixados para trás.

Nos anos 1990, McCloud (2005: 106) já afirmava que a participação do leitor estava assumindo grande importância em outras mídias, e que “a forma dos quadrinhos assimilarem isso - ou fracassarem na tentativa - pode ser crucial para definir seu papel no próximo século”. O uso da tecnologia

digital e a incorporação massiva da Internet em nosso cotidiano é um fator de prováveis mudanças na forma como pensamos e agimos em todas as esferas de nossa existência. Assim, a ideia de histórias em quadrinhos nas quais certas escolhas partam do leitor não é mais tão exótica assim. É uma pena que poucos webcomics estejam explorando esse recurso atualmente. (MACHADO, 2015, apud MCCLOUD, 2005, p.13).

Fomos capazes de encontrar exemplos de narrativas multilíneas em quadrinhos, mas ainda assim, não chegamos nem mesmo a tocar na superfície do que é possível fazer com este gênero. Contudo, é por este exato motivo que estamos neste estudo.

#### 4 CRIAÇÃO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS MULTILÍNEAR

Agora que todos falamos a mesma língua e entendemos do mesmo assunto, podemos finalmente começar o planejamento deste projeto de quadrinhos. A proposta deste capítulo é a de desenvolver a metodologia envolvida na criação da webcomic *Gostosuras ou Travessuras*, e também a de criar uma introdução que exemplifique como o projeto se desenvolveria na prática. Iremos reunir o que já foi debatido neste estudo e também desenvolveremos algumas ideias apresentadas por McCloud (1995) e Também por Márcio Mário da Paixão (2016) a respeito da criação de webcomics. A proposta é a de expandir no que já existe para que, talvez assim, possamos achar novos métodos de criação.

Aqueles de vocês que ganham a vida com quadrinhos — ou que gostariam de fazer isso — devem saber que estar atualizado sobre todos os avanços nesta arte não é fácil. Existem tantas revistas hoje que seria preciso um exército de leitores para estudar todas. Contudo, por mais que a gente tente compreender o mundo dos quadrinhos, uma parte deles sempre permanecerá nas sombras — um mistério. Vou fazer o máximo para lançar uma luz sobre este lado obscuro nos próximos capítulos, mas é bom termos sempre em mente que este mundo é só um de inúmeros mundos possíveis! Nossa tentativa de definir os quadrinhos é um processo contínuo que não terminará logo. Uma outra geração, sem dúvida, vai rejeitar o que esta decidiu aceitar e tentará reinventar os quadrinhos. E é assim que deve ser. (MCCLOUD, 1995, p.23).

Este capítulo será um pouco menos teórico e reflexivo que os demais deste estudo, no entanto, aqui haverá algumas propostas de como podemos nos aproveitar dos elementos da tecnologia para incrementar a maneira com a qual contamos histórias através de quadrinhos, afinal, como já debatemos antes, se trata de uma mídia com grande potencial que não é muito bem explorado. Serão debatidas ideias de como melhorar a leitura e a absorção da narrativa para o leitor, assim como algumas sugestões de mudanças de formato para webcomics em geral.

Algumas das ideias que serão debatidas podem acabar sendo ambiciosas demais para uma produção pequena de quadrinhos. Começamos este estudo

falando do quanto os quadrinhos podem ser fáceis de serem produzidos, afinal, “Na mais simples das hipóteses, lápis e papel são um instrumental suficiente para a tarefa” (PAIXÃO, 2016, p.632), porém as sugestões que abrangem este capítulo se referem a um projeto grande, no nível de produção de um estúdio. Nada está sendo limitado e nem mesmo está sendo extinta a ideia de ser feito por uma única pessoa, porém, seria muito mais trabalhoso e, talvez, um investimento que se daria melhor caso fosse feito por um grupo de pessoas capacitadas.

Também faremos ligações de alguns elementos do projeto com tópicos já debatidos neste estudo. Desta maneira, poderemos analisar como os elementos de uma narrativa podem ser incorporados em uma obra, além de também podemos dar um exemplo mais completo, e com mais detalhes, de como uma narrativa multilinear pode se comportar.

Como fluxo do projeto, começaremos pela conceituação. Falaremos do que se trata a história e elaboraremos seu roteiro, tendo em mente a maneira como o mesmo se comportará em uma narrativa multilinear. Em seguida elaboraremos os designs dos personagens que aparecerão na parte que será efetivamente produzida. Por fim, debateremos a forma como esta webcomic irá funcionar e daremos ideias de como trabalhá-la no ambiente virtual.

Por mais grandioso que tudo isto pareça, nada novo será sugerido, apenas serão debatidas maneiras de se usar ideias antigas. A ideia aqui não é a de reinventar a roda, mas a de descobrir uma forma de fazer o carro correr mais rápido. Este estudo tem como objetivo analisar como a multilinearidade pode ser benéfica para os quadrinhos e como a mesma pode proporcionar uma experiência mais íntima e única para o leitor. Neste capítulo nós colocamos em prática estes objetivos. Tudo o que este estudo almeja é ampliar o debate que circunda o mundo dos quadrinhos.

Aqui, nos alvares de um novo século, tornou-se um clichê propalar a capacidade pessoal de pensar “fora da caixa”, mas é isso o que exige qualquer ato de verdadeira criação. Para os artistas em geral, essa caixa é a influência sufocante da sabedoria convencional e para os quadrinistas em particular, pensar fora da caixa logo terá um significado adicional, bastante literal. Mas também pode significar a redescoberta de uma verdade simples no cerne de um sistema complexo, a aceitação de missões que ninguém

mais pode ver, ou a descoberta, em soluções para antigas necessidades dos primórdios de um Novo desejo. Nenhuma forma de arte viveu numa caixa menor do que os quadrinhos nos últimos 100 anos. E digo que devemos explodir o fecho! É hora de os quadrinhos finalmente crescerem e descobrirem a arte por trás do ofício. É hora de os quadrinhos respeitarem a fonte de seu poder e olharem além do pagamento da próxima semana. É hora de a face pública dos quadrinhos refletirem a verdade e de essa verdade sobreviver à mentira. É hora de os quadrinhos nivelarem as balanças, verem o mundo e alargarem seus horizontes. E é a hora, a começar por agora, de um novo conjunto de sonhos encontrar novos caminhos rumo a uma nova geração numa forma além da imaginação. Os quadrinhos são uma ideia poderosa, que no entanto foi desperdiçada, ignorada e mal compreendida por gerações. Hoje, apesar de todas as esperanças daqueles que a valorizam, esta forma parece cada vez mais obscura, isolada e obsoleta. Tão pequena às vezes que quase some de vista. Pequena como um átomo à espera da fissão. (MCCLLOUD, 2005, p.234-240).

#### 4.1 ROTEIRO

Para que possamos começar a idealização deste quadrinho, precisamos antes de tudo debater sobre o que a narrativa irá falar. Antes de definirmos personagens, ambiente e pontos narrativos precisamos saber qual mensagem queremos passar através deste projeto. Para muitas pessoas esta é a parte secundária da história, e o que está acontecendo no fronte da narrativa é o principal. Porém, para este estudo, nós iremos tratar a mensagem como sendo nossa guia, aquilo que irá nos ajudar a trilhar a narrativa.

Mas então, sobre o que falar? Existem vários tópicos de debate que seriam produtivos para este projeto, como por exemplo, a já antes citada, ideia de que a vida é feita de escolhas e estas são suas para fazê-las (FISCHBACH, 2022). Esta, assim como outras temáticas voltadas para a ideia de escolhas, se encaixa muito bem em uma narrativa multilinear onde são justamente as decisões do receptor que movem a história para frente. Este é um tópico perfeito para um projeto como este.

Outra boa opção seria a de explorar um conflito de opostos, como bom e mau, certo e errado ou violência e pacifismo. Este é o tema do jogo *Undertale* (2015) criado por Robert F. Fox, onde suas ações podem gerar uma rota pacifista, genocida

ou neutra. Esta temática de dualidade poderia ser transmitida tendo como aspecto principal as escolhas do leitor, desta forma, conforme as escolhas tendessem mais para um dos polos, a narrativa iria para um sentido um pouco mais adequado para este lado do espectro.

Outra boa temática poderia ser a de tratar o tópico de trauma e arrependimento. Nesta linha de raciocínio, as escolhas do leitor poderiam afetar as personagens de maneira permanente e ao longo da narrativa o tema de lidar com traumas e perdoar a si mesmo poderiam ser debatidos. Botando as escolhas que geram os traumas na mão do leitor, podemos fazer com que o mesmo sinta os efeitos do conflito como se fossem sua culpa, desta forma ele estaria mais por dentro da narrativa. Neste método, para o leitor, iria parecer se tratar do seu próprio processo de cura.

Todas estas são ótimas opções de temáticas que se aproveitam bem da narrativa multilinear, porém, como o próprio Brian Michael Bendis (2020) afirma, nós devemos escrever sobre aquilo que queremos falar, não importa o que seja. Por este motivo, o tema escolhido foi o da jornada do amadurecimento. Usando do atributo interativo da multilinearidade nós podemos debater sobre a ideia do amadurecimento de forma que, a persistência ao erro e velhos hábitos seja recebida com consequências que caíam nas mãos do leitor, e também, que as escolhas responsáveis por progredir com o amadurecimento sejam recebidas com recompensas. Podemos então fazer com que a jornada do amadurecimento seja vista como um reflexo da jornada que o leitor percorreu ou percorre. Desta forma podemos criar um elo empático e usar o atributo da multilinearidade para transmitir melhor ainda a mensagem.

É possível dizer que a jornada do amadurecimento está intrínseca a Jornada do Herói, o que de fato está correto, porém, ao passarmos as escolhas que levam a personagem ao amadurecimento para a mão do leitor, podemos trabalhar esta jornada de uma maneira única. Se existirem escolhas que progridem e escolhas que param, então, o esclarecimento da personagem no fim da jornada não é garantido. Na verdade, podemos usar esta oportunidade para deixar claro que este ponto de amadurecimento é até mesmo difícil de se alcançar. Isto será possível se colocarmos um maior número de escolhas que param do que de escolhas que avançam. Desta forma podemos pegar a jornada do amadurecimento e reforçar a

mensagem, dizendo que o caminho para se tornar um adulto não é nem um pouco simples, mas é um que todos temos que tomar um dia.

Ok, agora que temos uma mensagem para nos guiar precisamos definir como será o restante da história. Para isso continuaremos seguindo o conselho de Bendis (2020) e iremos escrever sobre algo que nos dê prazer de contar. Existem dois tópicos de interesse que podem ser incluídos nesta história: um mundo de fantasia e magia onde o surpreendente é comum, com suas próprias leis e mistérios, e também os elementos folclóricos que enchem o Brasil de cores e culturas. Será uma mistura do clássico medieval europeu que encheu com tudo a cultura pop do mundo moderno, como também uma releitura de contos folclóricos que maravilham crianças do nosso país. Tais elementos estarão presentes nas personagens, no cenário e na própria construção da narrativa, para que assim, possamos os usar para dar vida a este quadrinho.

O roteiro poderá ser encontrado como um anexo a este documento em seu fim, lá poderemos ver em prática o uso desta narrativa multilinear e poderemos ter uma noção maior sobre seu funcionamento. Ele será escrito no Estilo Marvel, onde não são fornecidos muitos detalhes, porém onde ainda é possível compreender o funcionamento e ordem da narrativa. Vamos abordar cada um destes aspectos da narrativa por parte.

#### 4.1.1 TÍTULO

Agora que temos a essência da história bem definida, é bom que decidamos em um título. Tendo em mente este universo fantástico, é bom que a protagonista acompanhe a temática, portanto, será escolhida a figura da bruxa para caracterizá-la. A ideia de um convento de bruxas pode ser usada para trabalhar diferentes motivações na protagonista e os diferentes elementos bruxescos podem ser adaptados de maneira moderna para fugir um pouco da ideia clássica de uma bruxa. Assim, podemos nos desvencilhar das ideias de cultos satânicos e da caça às bruxas do século XV.

Tendo tais elementos em mente, precisamos de um título que os acompanhe. Vamos então com “Gostosuras ou Travessuras”. A frase comumente dita no Dia das Bruxas remete a imagem de crianças pedindo por doces, o que já realiza um

excelente trabalho ao evitar a associação com os elementos mais sombrios que cercam a figura das bruxas. Da mesma maneira, ainda remete a ideia de uma bruxa mais jovial, o que pode ser usado como paralelo com a protagonista e sua jornada de amadurecimento. A ideia é que a protagonista seja uma personagem brincalhona e com um ar leve, tal qual como a inocência de uma criança. Um outro paralelo mais direto que podemos traçar é o de colocar o título como um elemento direto da narrativa. Como já há o desejo de representar a protagonista com a estética de “Wizard With a Gun<sup>15</sup>”, podemos então representar o título em suas armas, como inscrições nos canos dos revólveres que mostram o nome de cada um. Desta forma, a protagonista anda com duas armas, sendo uma chamada “Gostosuras” e a outra “Travessuras”, o que reflete sua personalidade jovial e mostra que ela pode agir de maneira boa e suave, ou travessa e agressiva.

Portanto, temos então um título que apresenta o tipo de história que vamos contar, algo mais leve e jovial, que apresenta paralelos com a personalidade da protagonista e que também é apresentado diretamente ao longo do quadrinho, sendo os nomes exibidos nas laterais dos revólveres.

#### 4.1.2 CENÁRIO

Para o estabelecimento desse cenário, vamos começar pelo básico: A narrativa se passará em um mundo que não é o nosso, um mundo extraordinário. Neste mundo a magia e os elementos fantasiosos são extremamente comuns ao ponto de serem coisas do dia-a-dia geral. Pense em tudo que esta ideia providencia: dragões, monstros, feiticeiros, cavaleiros encantados, criaturas místicas, segredos ocultos de civilizações antigas, elementos da natureza que quebram as regras da física, tudo. Este mundo tem de tudo.

Para que possamos ter um ponto de partida adequado, este mundo precisa de um nome. Por mais que este não seja citado em momento algum no quadrinho, é importante termos estabelecidas as regras do cenário para que possamos criar uma narrativa coesa. Por este motivo temos a necessidade de um nome que traga em si a essência da criação deste cenário. Desta maneira nasceu o nome “Ocágia”, sendo ele uma mistura das palavras “oca” e “magia”. A ideia aqui é a de empregar a

palavra usada pelos povos indígenas para representar moradia, misturada com o elemento da magia, dando assim o entendimento de que este mundo é a “casa da magia”. Pode ser uma ideia boba e simples, porém já demonstra os dois pilares da construção deste mundo, a cultura brasileira e a fantasia medieval.

Em seguida, podemos definir como é a vida comum para os moradores de Ocágia. Como já foi dito, a magia é um elemento mundano, ela faz parte do dia-a-dia e é de fácil acesso para todos. Em um mundo como este a existência de objetos imbuídos com magia é garantida, eles fazem parte do cotidiano de todos, assim como são um elemento normal da vida, tanto quanto ferramentas e máquinas são normais no nosso mundo. Para cada uma das pessoas deste mundo a magia é um elemento da natureza, tão natural quanto a gravidade, porém nenhum humano tem a capacidade de usá-la por si mesmo. Estes objetos mágicos representam a única maneira que os humanos possuem de extrair magia da natureza e a moldar para seu uso.

Um outro elemento geral de Ocágia é o das “Ruínas dos Antigos”. *Antigos* é o nome dado para a população geral deste mundo que designa a antiga civilização que ali habitava. Pouco se sabe sobre os antigos, pois quase todo o conhecimento a respeito desta civilização foi perdido com o tempo. É sabido que eram um povo extremamente desenvolvido magicamente, muito mais até do que o atual mundo repleto de magia. A milhares de anos atrás houve a “Ruptura”, um evento responsável por extinguir cerca de 70% da população mundial, assim como também, por apagar da história todo o conhecimento acumulado até então. A humanidade basicamente teve que começar de novo e, até os dias atuais, está tentando recuperar a grandiosidade que possuía na época dos Antigos.

As Ruínas dos Antigos são os poucos vestígios da extinta humanidade que sobraram. Dado o valor do conhecimento que estas ruínas guardam, sua exploração é extremamente valiosa para os habitantes de Ocágia, tornando este um negócio valioso e lucrativo que atrai muitos interessados. No entanto, dado o fato destas ruínas terem pertencido a um povo que usava a magia em abundância, elas acabam atraindo todo tipo de criatura que deseja fazer seu ninho em um lugar onde possa absorver a magia residual. Por este exato motivo, as Ruínas dos Antigos são lugares extremamente difíceis de serem explorados e qualquer desavisado que se aproxime delas corre sério risco de vida. Por este exato motivo que grupos especializados de

<sup>15</sup> Wizard with a Gun - Tradução: Mago com uma Arma

exploradores são formados, porém é comum a existências de mercenários ambiciosos que realizam a exploração não por conta do conhecimento que aqueles lugares tem a oferecer, mas sim por conta do dinheiro e fama.

Todo o desenvolvimento da narrativa se passará em uma destas ruínas, a *Torre Reversa*. Ela é conhecida como um desafio impossível, um local de onde poucos retornam com vida, um dos últimos segredos da humanidade e, também, como o local de glória eterna. É dito que aquele que a conquistar e chegar na base desta torre que se afunda na pedra, terá seu nome gravado na história. Muitos antes tentaram, porém todos só conseguiram chegar até certo ponto. A torre como um todo permanece indecifrável. É de conhecimento comum que ela não só atrai monstros e criaturas por conta de sua magia residual, mas que também, algumas das que lá se encontram foram ali colocadas pelos antigos como “cães de guarda”. Não se sabe o que eles guardam, mas definitivamente deve ser um conhecimento grandioso que pode levar o mundo de Ocágia para sua completa evolução ou destruição.

Por fim, um detalhe importante a se falar sobre este mundo fantasiosos é o das construções familiares. Laços de parentescos, sejam eles de sangue ou não, são uma união muito forte entre os habitantes de Ocágia e, muitas vezes, são uma tremenda responsabilidade. Existem famílias milenares e grandiosas que carregam um vasto conjunto de costumes e tradições. Algumas são até mesmo vistas como sendo continuações de linearidades existentes na época dos Antigos, por isso são veneradas e respeitadas dentro da sociedade. No entanto, estas famílias milenares também são responsáveis por lutar pela retomada do conhecimento perdido e, por este motivo, muitas vezes são estas famílias que são responsáveis diretas pelas explorações. Elas também são responsáveis pela maioria das expedições bem sucedidas.

#### 4.1.3 PERSONAGENS

Para esta história em quadrinhos nós teremos apenas dois personagens principais, a protagonista e seu fiel companheiro. Os demais personagens que serão exibidos estarão representando os desafios encontrados por este duo, assim como também, as etapas encontradas na jornada de amadurecimento da protagonista.

Falaremos um pouco de cada um aqui e debateremos um pouco de suas ideias centrais para a narrativa, assim como também, suas inspirações, porém tudo será visto com mais detalhes quando chegarmos na parte do design.

##### 4.1.3.1 NONA TOMONEGRO

Nona é a protagonista desta história. O nome “Nona” é mais um título do que um nome, afinal, todas as filhas de cada geração são nomeadas com a sua ordem, por tanto, ela é a nona filha de sua geração. O clã Tomonegro é formado inteiramente por mulheres que não possuem ligação sanguínea. A cada geração é eleita uma “Matriarca” e esta é responsável por adotar as crianças da nova geração. Normalmente estas garotas são escolhidas por demonstrarem grande aptidão mágica e também por trazerem algo que promete expandir o clã cada vez mais. O clã Tomonegro é um destes dos quais as pessoas acreditam datar desde a época dos Antigos, então carregam consigo uma grande responsabilidade e prestígio. São conhecidas como o Clã Aventureiro, pois sua tradição é a de rodarem o mundo em busca do acúmulo de conhecimento. Elas querem ser as responsáveis por restaurar o mundo a glória dos antigos, então reúnem consigo tudo o que as oferecer mais sabedoria, não importa onde a consigam.

Tendo nascido em uma destas famílias de prestígio, Nona carrega consigo extrema responsabilidade e pressão. Não é fácil ser a nona filha de uma família que espera grandes feitos de seus membros, afinal, o que pode ser feito que toda a sua geração já não tenha feito? Além disso, ela ainda tem de “competir” com suas oito irmãs para trazer prestígio ao nome Tomonegro. Responsabilidade e pressão são dois dos temas que acompanham esta protagonista em sua jornada, afinal, ela deseja contribuir para sua família, porém estes são pesos enormes para qualquer um carregar.

Sendo criada nesta tradição nômade de exploradoras, Nona adquiriu uma personalidade forte e bem livre, Por conta de seu talento ela é arrogante e acredita ser digna de todo o prestígio que seu sobrenome carrega, isso faz com que muitas vezes ela seja descuidada. Ela também apresenta uma personalidade bem extrovertida e impulsiva, porém também carrega consigo o traço de querer sempre

encarar seus problemas de maneira direta e explosiva, sem pensar muito nas consequências de suas ações.

O motivo de Nona ter sido atraída para a Torre Reversa é a fama e glória, afinal, ela botaria o nome Tomonegro na história e seria a responsável por revelar o maior segredo do mundo. Nenhuma de suas irmãs jamais conseguiria um feito igual e até mesmo os atos de suas ancestrais seriam pequenos perto deste. Esta ambição e desejo de se provar são o que movem a protagonista e fazem com que ela continue avançando ao longo da história.

Dada sua arrogância, ela decide ir sozinha, pois acha que é mais do que o suficiente para conquistar a torre e, também, que outras pessoas atrasariam. A jornada acompanha o crescimento desta garota arrogante enquanto ela aprende que nem toda escolha é óbvia e fácil.

#### 4.1.3.2 CHAPÉRICLES

Chapéricles é o objeto mágico criado por Nona para ser sua biblioteca pessoal e companheiro de viagem. Trata-se de um chapéu de bruxa encantado para possuir mente e personalidade, assim como para guardar consigo todo o conhecimento acumulado através de anos pela família Tomonegro. Ele também é responsável por catalogar em sua mente qualquer conhecimento novo encontrado por Nona em suas viagens, desta forma ela tem tudo consigo para entregar a sua família quando retorna.

Nesta narrativa, Chapéricles faz o papel de companheiro e aliado de Nona, porém, em vários momentos ele também exerce a função de mentor. Por ser o responsável por carregar o conhecimento, ele muitas vezes é capaz de analisar um desafio com olhos diferentes dos de Nona, por isso está sempre disposto a ajudá-la a resolver um problema.

Ao longo da história este personagem também cumpre a função do “alívio cômico”, um papel que não é necessariamente essencial para uma história, porém que serve para aliviar um pouco a tensão da leitura e não deixá-la monótona. Muito do efeito cômico vem de sua relação com Nona, pois ambos são extremamente sarcásticos e se tratam como melhores amigos que gostam de dar alfinetadas um no outro.

Parte da jornada de amadurecimento desta história está representada na figura do Chapéricles, pois no início, Nona depende dele para superar qualquer obstáculo. No entanto, ao longo da história, ela vai percebendo que precisa ser capaz de adquirir autonomia e resolver seus problemas sozinha. Não há nada de errado em pedir ajuda, porém se não há problema que possa ser superado sem pedir ajuda então estamos falando de dependência. É exatamente isso o que Nona terá que superar ao longo da história.

#### 4.1.3.3 MAPINGUARÍ

Este personagem representa o primeiro desafio encontrado por Nona ao longo da história. Ele possui um caráter introdutório, pois está na introdução da narrativa, onde ainda estamos apresentando as personagens e suas dinâmicas. Também mostra um desafio relativamente simples de ser solucionado, porém que se não for bem pensado, pode acabar dificultando mais ainda a viagem de Nona.

O Mapiquari é um personagem monstruoso segundo a lenda do folclore brasileiro. Ele habita a floresta amazônica e possui as seguintes características físicas: estatura alta (cerca de 2m); corpo coberto de pelos vermelhos; apenas um olho grande no centro da cabeça; na área da barriga possui uma boca grande e dentes afiados; braços longos; e garras grandes nas mãos. O animal utiliza uma armadura feita com o casco da tartaruga para se defender. Mata qualquer bicho da floresta, além do humano que cruzar seu caminho. Costuma caçar durante o dia e dormir durante a noite. De acordo com o mito, a criatura não é silenciosa, emite gritos altos e consistentes, e corre pelas matas quebrando galhos, derrubando árvores e deixando rastro de destruição. Algumas pessoas acreditam que ele só foge quando vê o bicho-preguiça (FIGUEIREDO, 2019).

Como o nome mesmo sugere, ele possui inspirações vindas do personagem Mapiquarí do folclore brasileiro. Assim como no folclore, ele possui uma pele impenetrável e um único ponto fraco em sua boca. Estes elementos serão usados para demonstrar que Nona não será capaz de derrotar batendo de frente e que há uma saída simples daquela situação, mas também, que muitas vezes a solução óbvia pode não ser a mais segura.



Mapinguarí apresenta uma figura corpulenta e grandiosa, assim como uma boca em sua barriga e um único olho, elementos tirados diretamente do folclore, porém também é feito inteiramente de rochas, para que assim possa trazer características de gigantes de pedras, sendo estes personagens comuns de contos fantasiosos modernos. Para este personagem também foi adicionada a característica de que sua boca emite um gás inflamável que representa o seu ponto fraco.



**Figura 24:** Ilustração do ser folclórico “Mapinguari” de Joe Santos (2015)

**Fonte:** Guerreiros Folclóricos

Como antes dito, este personagem apresenta uma solução fácil, afinal, qualquer faísca é capaz de o destruir por dentro. No entanto, como já dito, a solução

mais fácil nem sempre é a mais sábia e existem formas menos descuidadas de se resolver um problema.

#### 4.1.3.4 FÚRIAS

Na cultura grega as Fúrias são criaturas que representam a vingança, nesta webcomic as Fúrias são personagens que carregam esta ideia na forma do segundo desafio, caso a narrativa esteja percorrendo por seu caminho principal.

Nesta parte Nona pode escolher qual oponente deseja enfrentar, sendo eles uma grande serpente de fogo, uma ave feita de vendavais e uma sereia de água. Estas três criaturas representam as Fúrias, mas também são inspiradas no folclore brasileiro.

A serpente representa o Boitatá que, segundo a tradição oral, é uma serpente gigantesca que emite fogo através de sua pele e possui diversos olhos ao longo de seu corpo. É conhecido por ser um espírito da floresta responsável por protegê-la de abusos.

A lenda do Boitatá descreve esse personagem folclórico como uma grande serpente de fogo. Ele protege os animais e as matas das pessoas que lhe fazem mal e principalmente, que realizam queimadas nas florestas. Na narrativa folclórica, essa serpente pode se transformar num tronco em chamas com o intuito de enganar e queimar os invasores e destruidores das matas. Acredita-se que a pessoa que olhar o Boitatá torna-se cega e louca. (DIANA, 2015).



**Figura 25:** Ilustração do ser folclórico “Boitatá” de Guilherme Batista (2021)

**Fonte:** <https://www.artstation.com/artwork/Ooxbrv>

A ave representa a Matinta Pereira, uma bruxa velha capaz de se transformar em um pássaro de mau agouro, ou que carrega consigo um pássaro de mau agouro. Ela invade durante a noite como um pássaro para ser um inconveniente aos seus moradores, com o intuito de que a ofereçam presentes para que vá embora.

Matinta Pereira (ou Matinta Perera) é uma personagem do folclore brasileiro que possui diversas versões. De maneira geral, ela é descrita como uma bruxa velha que se transforma durante as noites em um pássaro de mau agouro. Em algumas versões, Matinta não se transforma à noite, sendo uma velha acompanhada de seu pássaro fiel e agoureiro. Em outras, ainda, é uma velha que durante à noite se transforma em coruja, representando a alma de algum antepassado (DIANA, 2015).



**Figura 26:** Ilustração do ser folclórico “Matinta Pereira” de Joe Santos (2015)

**Fonte:** Guerreiros Folclóricos

Por fim, nós temos a sereia que representa a lara, uma mulher salva pelos peixes do rio quando estava para se afogar. Se trata de um ser metade mulher e metade peixe que usa de sua voz para atrair homens e então afogá-los.

A Lenda da lara, também conhecida como Lenda da Mãe d'água, faz parte do folclore brasileiro. Trata-se de uma lenda folclórica de origem indígena, oriunda da região amazônica. Apesar de ser originária dessa região, a Lenda da lara é conhecida em todo Brasil. lara ou Yara, do indígena *luara*, significa “aquela que mora nas águas”. É uma sereia (metade mulher, metade peixe) que vive nas águas amazônicas. Muitas vezes, a figura de

lara é confundida com o orixá africano Iemanjá, a rainha do mar. Com longos cabelos pretos e olhos castanhos, a sereia lara emite uma melodia que atrai os homens, os quais ficam rendidos e hipnotizados com seu canto e sua voz doce. Dependendo da região brasileira, a representação da índia pode diferir, por exemplo, na cor dos olhos e dos seus cabelos, que ora são escuros, ora são claros. (DIANA, 2015).



**Figura 27:** Ilustração do ser folclórico “lara” de Lukas Werneck (2016)

**Fonte:** Instagram, @lucaswerneck

Assim como as fúrias da mitologia grega, estas personagens apresentam a ideia de retribuição. Todo ferimento nelas por Nona aplicado é retribuído em seu corpo, por isso a protagonista não pode apenas atirar para matar. Estas personagens também não possuem um ponto fraco evidente como o Mapinguarí, por este motivo, a protagonista é obrigada a usar um pouco mais de sua esperteza e, para o leitor, este talvez não seja um obstáculo tão fácil de superar.

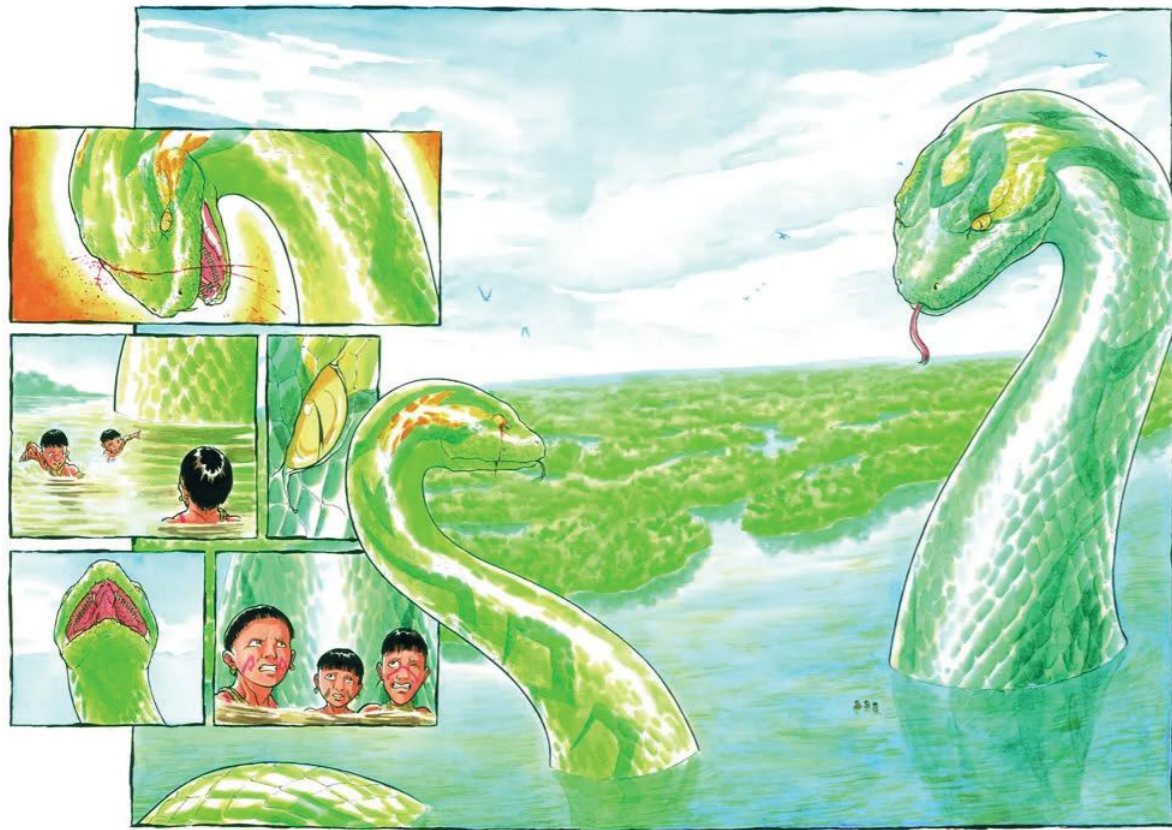
Neste desafio queremos trabalhar a ideia da “outra face”, pois seguir apenas com violência resultará na protagonista apenas se ferindo mais e mais. Ela então é obrigada a não ser reativa e resolver o problema de maneira pacífica.

#### 4.1.3.5 REI SUPERIOR

O Rei Superior é um dos personagens que são encontrados caso Nona saia da rota principal logo no início da aventura. Ele representa um desafio que deve ser superado com calma e sem teimosia, pois se demonstra sendo um personagem imune aos truques da protagonista no início.

O Rei Superior é inspirado nos folclores que giram em torno de cobras gigantes, algo extremamente comum no Brasil, dada a diversidade de espécies de serpentes que temos na nossa região.

A lenda da cobra grande, também chamada de “lenda da cobra grande da Amazônia” é muito popular nas regiões norte e nordeste do país. Esse personagem do folclore brasileiro, também conhecido pelos nomes Cobra Honorato, Norato ou Boiuna, é uma cobra gigantesca cujo habitat é as profundezas dos rios ou dos lagos. Seus olhos são luminosos e aterrorizam as pessoas que a encontram. Presente no imaginário de muitas pessoas, essa lenda inspirou a criação de diversas músicas, poemas e filmes (DIANA, 2017).



**Figura 28:** Quadrinho “Encantarias - A Lenda da Noite” (2006)

**Fonte:** Otoniel Oliveira, Volney Nazareno e Fernando Carvalho - Edição independente

Como segundo elemento para inspiração deste personagem estão os horrores cósmicos presentes nos contos de Howard Phillips Lovecraft.

De início o Rei Superior é usado como uma armadilha pela torre, porém sua arrogância e orgulho são o que permitem a protagonista ter tempo de pensar em sua próxima ação para que então possa superar aquele obstáculo. Este encontro também serve para mostrar à protagonista que seu prestígio e renome não servem para salvá-la em todas as situações. A arrogância é a ruína de seu inimigo, mas também pode ser a sua.

#### 4.1.3.6 REI INFERIOR

O Rei Inferior é um paralelo ao Rei Superior que também é encontrado caso a protagonista desvie do caminho principal na primeira escolha. Como paralelo ao

Superior, ele representa humildade e paciência, porém também mostra uma figura de submissão. De imediato, ele não representa desafio a Nona, só atacando em caso de ser atacado. Sua função na história é a de ser um momento de aprendizado e calma.

Este personagem é inspirado na figura do Caboclo d’Água, um ser marinho que habita os rios com o intuito de impedir a pesca local. É responsável por virar canoas de pescadores para que os mesmos se afoguem e também de afugentar os peixes para atrapalhar a pesca local.

Caboclo d’água, também referido como nego d’água é um ser sobrenatural de aparência monstruosa conhecido por atormentar pescadores e barqueiros que cruzarem o seu caminho. Pessoas ribeirinhas o descrevem como sendo uma criatura musculosa, troncada, com pele cor de bronze, baixa estatura e com somente um olho localizado no meio da testa. É descrito ainda como sendo uma entidade ágil e poderosa, que consegue estar em vários lugares ao mesmo tempo e com a capacidade de se manifestar com aparência de algum animal. Não existem relatos da origem do caboclo d’água. No entanto sabe-se que ele assombra pescadores há muitos anos. Dizem que a criatura possui um temperamento forte e quando nervoso seu ruído é escutado a grandes distâncias, causando desespero nos habitantes da região. Quando vai atacar os pescadores, agarra o fundo das canoas e barcos movimentando-as até que elas possam virar ou faz de tudo para que o barco ou a canoa encalhe. Além de assombrar os pescadores, o caboclo d’água também faz de tudo para afugentar os peixes, prejudicando ainda mais a vida da população local (MARTINEZ, 2010).



**Figura 29:** Ilustração do ser folclórico “Caboclo d’Água” de Bruno Feltran (2019)

**Fonte:** <https://www.artstation.com/artwork/mXwxv>

O Rei Inferior, assim como sua contraparte, também traz elementos de criaturas abissais e horrores cósmicos dos contos de Howard Phillips Lovecraft.

Neste encontro o Rei Inferior permite que Nona prossiga com sua aventura e até mesmo indica qual caminho a mesma deve seguir, pois o mesmo não deseja conflito algum. Logo Nona descobre que ele se encontra em profundo sofrimento, pois seu poder mágico natural é usado para energizar a torre. Ele é um prisioneiro usado como uma bateria viva e por isso não deseja nada além de poder ser deixado em paz.

Este é um desafio de empatia para Nona. Aqui ela pode escolher ajudar uma alma inocente ou simplesmente seguir seu caminho e cuidar de sua vida. Neste

ponto ela também aprende mais sobre como os antigos mantiveram sua supremacia arcana e, com isso, vem a reflexão de que nem todo conhecimento deve ser preservado.

#### 4.1.3.7 MÃE-DO-OURO

A Mãe-do-Ouro é o último desafio encontrado por Nona na torre, sendo assim também o último desafio que impede Nona de alcançar seu objetivo. Ela representa o desafio supremo para testar o crescimento e aprendizado da protagonista, a força avassaladora que não se dobra para nada. Ela até mesmo se refere a si mesma como sendo uma deusa.

A Mãe-do-Ouro é inspirada na figura do folclore de mesmo nome, assim como a própria noção de deuses menores que representam o desafio final em jogos de RPG Online. Na lenda, ela é uma bela mulher de cabelos dourados que tem a capacidade de encontrar tesouros e, em alguns contos, é conhecida por ser sua guardiã. Da mesma forma, ela é também a guardiã do segredo da Torre, a última linha de defesa que protege seus mistérios.

A Mãe-de-Ouro é uma personagem do folclore brasileiro. Embora não seja muito conhecida, a lenda é popular em alguns locais do Brasil, como nas regiões interioranas do sudeste, centro-oeste e nordeste do país. A Mãe-de-Ouro é descrita como uma bela mulher que possui cabelos longos e dourados. Ela sempre aparece usando um vestido branco de seda. Em algumas versões da lenda, ela tem o formato de uma grande bola de fogo que possui a capacidade de se transformar numa bela mulher. (DIANA, 2017).



**Figura 30:** Ilustração do ser folclórico “Mãe-do-Ouro” de Victor Ferraz (2018)

**Fonte:** <https://victorferraz.artstation.com/projects/lo6Qa>

Esta personagem também tem a função de ser a guia final da protagonista, permitindo assim que tudo seja revelado e explicado. Para superá-la a protagonista decide encarar o desafio sem depender de seu companheiro como guia, porém também tem de ser criativa e demonstrar grande maestria de suas técnicas. Para o leitor essa se mostra sendo a escolha mais difícil de toda a narrativa. É aqui que a história chega ao seu Clímax e podemos ver todo o crescimento da protagonista.

#### 4.1.4 ENREDO E FLUXOGRAMA

Agora nós possuímos um cenário e os personagens que compõem a narrativa. Portanto, para prosseguirmos com este projeto, vamos trabalhar um resumo da narrativa. Nesta etapa, o enredo será trabalhado com poucos detalhes, para um maior entendimento é possível consultar o roteiro no fim deste estudo. A ideia aqui é que possamos ter uma maior compreensão de como a história irá fluir e, até mesmo, podermos entender melhor como a mesma se comportará com o elemento da multilinearidade.

Para que haja uma maior compreensão, este trecho será dividido em três partes: introdução, desenvolvimento e conclusão. Em cada etapa nós poderemos analisar as variantes de cada caminho e então poderemos ter uma noção maior da imagem geral desta narrativa multilinear. No fim, também estará presente uma imagem com o fluxograma da narrativa. Caso haja alguma dúvida sobre a fluidez da história, tanto neste resumo quanto no roteiro, o fluxograma pode ser usado para que haja uma melhor compreensão da narrativa.

É importante também deixar claro que a webcomics *Gostosura ou Travessuras* não seguirá fielmente aos pontos da *Jornada do Herói*. Alguns de seus elementos serão ignorados e outros subvertidos de maneira a melhorar o processo da narrativa e fazer com que a Jornada possa se adequar melhor ao formato de uma narrativa multilinear.

##### 4.1.4.1 INTRODUÇÃO

A narrativa começa com a apresentação do cenário: a Torre Reversa. Poderemos vê-la por seu exterior para que possamos demonstrar sua característica de se afundar para o subsolo, além de poder mostrar onde é a entrada. Em seguida iremos mostrar a Torre por dentro, desta forma poderemos revelar que a história não se inicia no primeiro desafio, mas que sim a maioria já é resolvido nos primeiros quadros. Esta exposição será acompanhada de uma narrativa em quadros com as cores de Nona, desta forma podemos exprimir a ideia de que se trata de uma narrativa feita pela protagonista, porém que também pode se tratar de um narrador observador. Nesta narrativa poderemos explicar um pouco do cenário e do objetivo

da protagonista. A ideia é que a narração acompanhe os quadros iniciais de maneira que um reforce o outro. Esta narrativa também terá o intuito de aumentar a tensão da história ao mesmo tempo que demonstra a maneira como a personalidade de Nona funciona, a personalidade de alguém arrogante e cheia de si.

Este começo já mostra que o *Mundo Comum* já ficou para trás, ou melhor, que esta vida aventureira é o *Mundo Comum* de Nona. A ideia é mostrar a protagonista completamente em paz com a situação com a qual se encontra. Neste caso a história já começa após o chamado para a aventura, porém esta aventura em si faz parte da normalidade de Nona.

Em seguida nos será apresentado o primeiro real desafio, Mapinguarí. Nona o encarará com o ar de superioridade de sempre, mas logo perceberá que seus esforços não fazem nada além de barulho. Neste momento podemos apresentar Chapéricles com ele fazendo seu papel de analista e mentor de Nona, ajudando-a assim a achar uma possível solução para aquele combate. Já aqui poderemos ter uma breve visão das personalidades de ambos os personagens protagonistas e também um pouco de sua dinâmica um com o outro.

Com a ajuda de Chapéricles nós então teremos a primeira escolha que define o rumo da narrativa. Essas três opções se apresentarão como sendo o tipo de magia que Nona usará para resolver o problema. A ideia é que as magias aqui aplicadas representem diferentes maneiras de se abordar diferentes situações, sendo elas:

- a) Se aproveitar de um ponto fraco para pôr um fim direto ao conflito;
- b) Evitar a violência e escolher apenas evitar o conflito;
- c) Recorrer a um atalho para resolver o problema mais rapidamente.

Tanto a primeira quanto a última opção resultarão na protagonista sendo desviada de seu caminho principal. A ideia aqui é a de que apenas a escolha calma, racional e pacífica é capaz de fazê-la crescer. Tanto a escolha agressiva quanto a escolha “trapaceira” farão com que Nona pegue um desvio de seu caminho para que assim possa tentar de novo mudar sua abordagem. A escolha a) levará Nona para o Labirinto, a escolha b) a levará para a Segunda Sala e a escolha c) a levará para o Poço.

#### 4.1.4.2 DESENVOLVIMENTO

A parte do Desenvolvimento está dividida em três caminhos: A Segunda Sala, o Labirinto e o Poço, pegando diretamente de onde a introdução parou. Tanto o Labirinto quanto o Poço apresentam oportunidades ao leitor de retornar a trilha principal, porém o mesmo pode decidir por se aventurar neste novo mundo fora do comum da Torre.

Caso Nona esteja no Labirinto então ela descobrirá que não foi a primeira a encontrar aquele lugar secreto. Corpos de aventureiros espalhados pelo ambiente revelam que ela deve pensar em uma solução rápida ou terá o mesmo destino. Aqui então, Nona tem a chance de aprender um pouco mais sobre aqueles que tentaram conquistar a Torre antes dela e, com este novo conhecimento, ela é capaz de conhecer um pouco melhor sobre o desafio que está encarando e que, talvez, seja necessário encará-lo com mais seriedade.

Caso o leitor decida explorar além do Labirinto, ao invés de retornar a rota comum, ele então encontrará o Farol. Este se trata de uma armadilha para aqueles que encontraram este caminho secreto e funciona de duas maneiras, uma delas é que pode fazer a protagonista entrar em coma ou pode atrair o Rei Superior. Caso o leitor caia na armadilha a narrativa acaba prematuramente, caso ele invoque o Rei Superior então a protagonista encontra um próximo desafio.

O Rei Superior apresenta grande resistência às primeiras investidas de Nona, além de demonstrar incrível arrogância e divertimento com a situação. Ele acredita ser invencível, então oferece a Nona uma chance de derrotá-lo. Nesta situação o leitor possui três alternativas de como prosseguir com a história: Insistir nos mesmos métodos diretos que o levaram até ali, converter o Rei Superior em seu aliado ou fugir. Caso seja feita a primeira escolha então a história encontra um fim prematuro, no caso das duas outras escolhas a protagonista pode prosseguir, porém em uma tendo mostrado esperteza e empatia, enquanto na outra demonstrou covardia. Caso seja feita a escolha de converter o Rei Superior então Nona ganha mais um aliado para sua aventura.

Nesta etapa podemos mostrar uma reflexão por parte de Nona a respeito de seus métodos, para que assim seja possível exaltar um pouco o crescimento da personagem.

Mudando de foco, nós podemos ver o que será encontrado caso o leitor esteja no Poço. Aqui, assim como no Labirinto, Ihe é apresentada uma oportunidade de retornar ao caminho principal ou de explorar aquele novo território. Caso seja feita a escolha de progredir explorando, então Nona encontra a Bateria.

De início, nem Nona e nem Chapéricles entendem o que é a Bateria, porém logo são apresentados ao Rei Inferior. Neste momento o leitor pode escolher ser agressivo e encontrar um fim prematuro ou ser diplomático e tentar entender a situação que se encontra. Ao escolher o diálogo, Nona descobre que o Rei Inferior é uma criatura pacífica e em eterno sofrimento, que apenas deseja ser deixada em paz. Ele revela que sua vida está atrelada a Bateria e que a mesma usa da energia mágica natural da criatura para carregar a Torre. Sua existência é puro sofrimento e tudo o que ele deseja é que não haja mais incômodos nesta vida, por isso ele indica para a protagonista o caminho que a mesma pode tomar para seguir adiante na Torre.

Nona então usa de sua magia para entender melhor como a bateria funciona e fica horrorizada com a crueldade dos antigos que foram capazes de condenar uma criatura a uma existência de tortura, apenas para que possam carregar de magia a Torre. Ela então possui três alternativas: A de continuar seu caminho, afinal, ela já possui seus próprios problemas, a de destruir a Bateria e a de buscar uma maneira de libertar o Rei Inferior. A escolha de destruir a Bateria gera um fim prematuro para a história, porém as demais permitem que a narrativa possa continuar. Caso Nona decida ir com calma e descubra uma forma de libertar o Rei Inferior, ela então ganha mais um companheiro para sua viagem.

No fim desta pequena aventura Nona ordena a Chapéricles que apague todo o conhecimento sobre a Bateria de seus arquivos mentais. Nona agora acredita que nem todas as informações devem ser preservadas e, desta forma, o segredo sobre como aprisionar criaturas para roubar sua energia poderá morrer com ela. Neste momento podemos explicar um pouco mais ao leitor sobre a filosofia da família Tomonegro, ao mesmo tempo que podemos mostrar como Nona agora começa a questionar esta mesma filosofia.

Por fim, temos o que acontece caso a narrativa seja guiada para a Segunda Sala, seja diretamente através da primeira escolha, ou caso Nona retorne para o caminho principal após ter se desviado logo no início. Aqui Nona pode escolher qual deseja que seja seu próximo desafio, podendo então escolher entre uma das três Fúrias: Boitatá, Matinta Pereira e Iara.

Independente de qual escolha seja feita, as três apresentam o mesmo tipo de desafio: elas não podem ser feridas e todo tipo de dano nelas causado é transferido para Nona. Aqui a protagonista também depende de Chapéricles para encontrar uma solução e ela pode escolher dentre uma solução pacífica e uma violenta. Ambas as decisões permitirão que Nona prossiga em sua aventura, porém caso a escolha pacífica seja feita então Nona ganha a Fúria que enfrentava como uma aliada.

Em seguida os três caminhos convergem para a Estátua. Esta etapa demonstra a próxima sala da torre, onde há uma enorme estátua de uma antiga deusa. A estátua possui consciência e é capaz de se comunicar com Nona. Neste ponto ela determina que se Nona tiver feito um aliado na Torre ela poderá prosseguir, caso o contrário, a aventura de Nona encontra um fim prematuro. Caso o leitor tenha feito escolhas que o levaram a ter consigo agora um dos aliados que pode encontrar ao longo do caminho, então a estátua apresenta uma charada. A charada tem como resposta apenas duas alternativas e, caso o leitor faça a escolha certa ele pode prosseguir na narrativa, caso seja feita a escolha errada, sua aventura tem um fim prematuro. Este momento representa um desafio intelectual para Nona, afinal, aqui ela não pode ter sorte ou vencer apenas com força bruta.

Caso a resposta certa seja dada então a Estátua ganha vida e revela sua verdadeira forma: a Mãe-do-Ouro. Este ponto marca o fim do desenvolvimento e o início da conclusão.

#### 4.1.4.3 CONCLUSÃO

Na etapa da Estátua o leitor se deparou com uma série de momentos que podiam ser resumidos a “sim ou não”, onde uma de suas escolhas podia resultar no fim da narrativa. No desafio promovido pela Mãe-do-Ouro, Nona decide lutar sozinha, sem os concelhos de Chapéricles, pois a mesma deseja demonstrar que é



capaz de cuidar de si mesma. O leitor aqui terá três escolhas, assim como teve no início da aventura:

- a) Nona tem a opção de lutar ao lado de seu mais novo aliado;
- b) Nona pode usar as forças daqueles que morreram desafiando a torre para que assim não tenha que lutar sozinha;
- c) Nona usa de todo o seu conhecimento mágico para encarar de frente o poder de uma deusa.

Este é um ponto um pouco delicado onde talvez a mensagem possa ser perdida, porém dentre estas três escolhas, a correta é a c). Em ambas as escolhas onde a protagonista demonstra aprendizado, a narrativa encontra um fim prematuro. A ideia aqui é a de demonstrar independência por parte de Nona, a ideia de mostrar que a protagonista não precisa mais se apoiar nos outros para resolver seus próprios problemas, além da ideia de demonstrar ao leitor que para crescer não é necessário deixar para trás o seu “eu”.

Nona aprendeu muito ao longo de sua jornada, porém isso não significa que ela vá deixar completamente de ser arrogante ou que vá parar de achar que pode aguentar de frente qualquer problema. Crescer não significa deixar de ser quem você é, mas sim aprender a encaixar este seu “eu” no novo mundo que surge em sua vida. Ainda assim, a protagonista aprendeu a não ser impulsiva, a demonstrar compaixão e a usar a cabeça para superar suas adversidades, porém ela usará tudo isso em conjunto com sua personalidade de sempre. Ela não deixou de ser quem era, mas sim aprendeu a se conhecer melhor para que possa encarar o mundo de frente.

Por estes motivos, esta é a primeira vez onde a escolha certa é a de encarar o problema de frente, para que assim Nona possa conquistar sua independência e amadurecimento.

Ao derrotar a Mãe-do-Ouro, Nona então se encontra em uma nova sala. Neste novo cenário a protagonista se encontra junto de Chapéricles e do companheiro adquirido na Torre, assim como também está na presença da Mãe-do-Ouro, esta agora possuindo uma forma mais modesta e simples.

A Mãe-do-Ouro então revela a Nona um vitral onde, através dele, a protagonista pode ver as luzes de uma civilização. A deusa então revela que aquele é o último andar da Torre Reversa e que a protagonista conseguiu seu objetivo de

conquistar aquela ruína. A Mãe-do-Ouro também revela que do outro lado do vitral se encontra o último resquício de civilização dos Antigos. Eles construíram uma civilização escondida, congelada no tempo, e usaram a Torre como porta de entrada, assim como também, uma barreira que os separa do mundo superior. A ideia dos antigos era a de salvar o que pudessem de sua civilização naquele mundo escondido, desta forma puderam preservar algo em meio a Ruptura.

Nona então se vê de frente com aquilo ao qual todo o seu mundo sempre buscou, todos os segredos dos Antigos estavam à sua frente e ela alcançou um feito que ninguém antes conseguiu. Seu maior objetivo e maior sonho está literalmente ao alcance de suas mãos.

A deusa então apresenta a Nona sua última escolha: ela pode retornar e revelar ao mundo o segredo da Torre, desta forma irá alcançar a glória máxima e botará seu nome na história. A protagonista então alcançará seu maior objetivo e todo o conhecimento ali salvo poderá ser compartilhado com o mundo. Nona se tornará a responsável por reviver o mundo a sua antiga glória. Em contrapartida, Nona também pode escolher entrar nesta civilização escondida e começar sua nova aventura. Ela estaria abandonando suas tradições e poderia acabar nunca retornando, nunca alcançando seu objetivo de botar seu nome na história. Nona estaria descartando sua ambição, porém mergulharia em uma mais nova jornada que pode fazê-la crescer ainda mais.

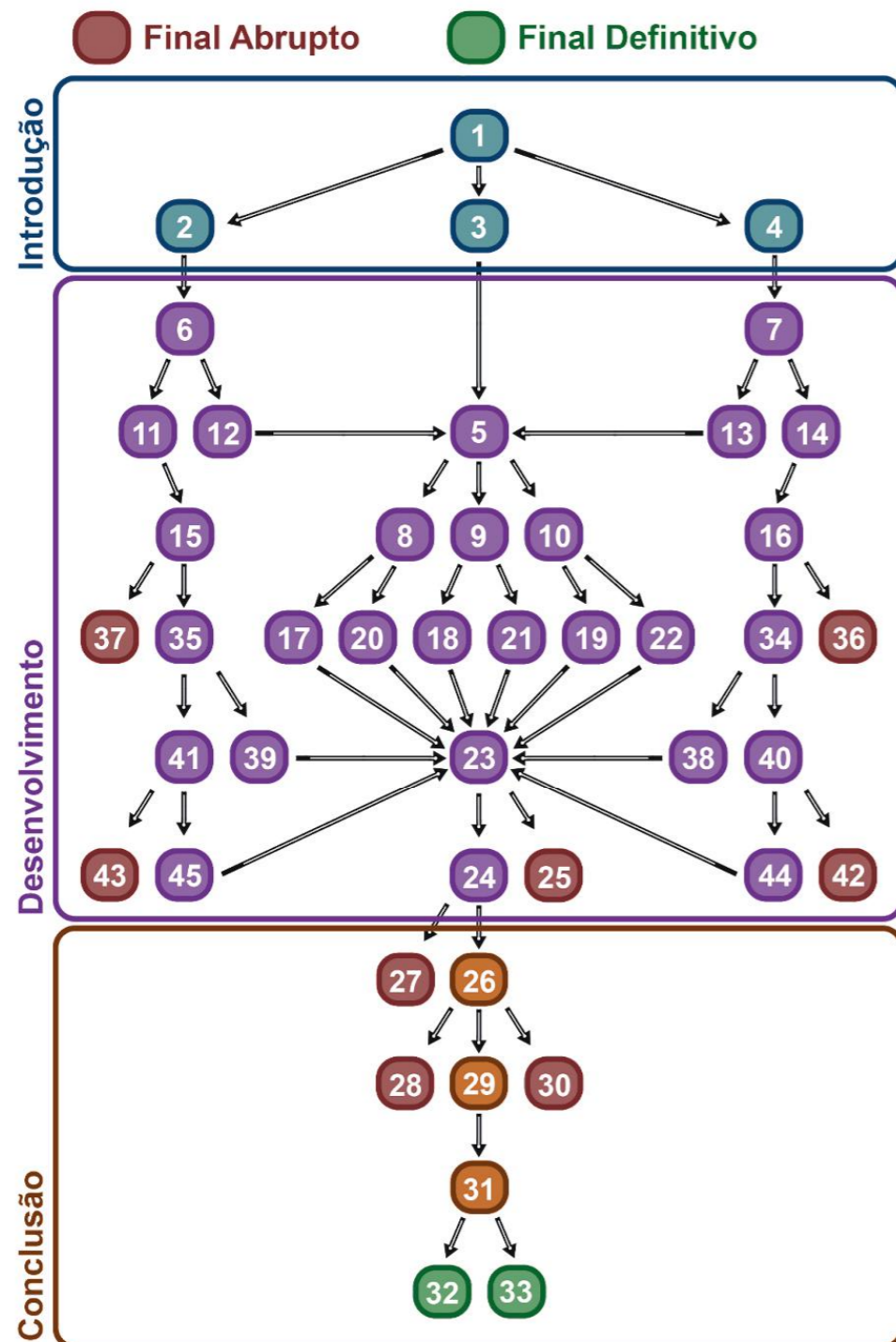
Esta é a última escolha apresentada ao leitor e aqui não há certo ou errado. Ambas as escolhas resultam em finais para a narrativa, ambos sendo finais positivos e que apresentam um desfecho satisfatório. Aqui o leitor é convidado a escolher o que mais lhe agrada, o que mais combina com seu estilo de desfecho, assim como, também é convidado a escolher o final de sua própria história.

#### 4.1.4.4 FLUXOGRAMA

Como já dito, o seguinte fluxograma tem como intuito o de ajudar na compreensão desta narrativa multilinear. Ele apresenta todo o esquema visto de cima e pode ajudar na leitura para que seja melhor entendido sobre como esta webcomic se apresentará ao leitor.

## Gostosuras ou Travessuras

### Fluxograma



Esquema 6: Fluxograma da HQ “Gostosuras ou Travessuras”

## 4.2 DESIGN DE PERSONAGENS

Agora que temos definidos todos os elementos da narrativa e a maneira como iremos trabalhá-la, podemos passar para a parte mais prática. Foram feitos os designs de apenas três personagens desta webcomic, pois a ideia é a de mostrar como o estilo artístico irá funcionar neste projeto. Tendo isto em mente, os três personagens escolhidos são os que aparecem na introdução da narrativa: Nona, Chapéricles e Mapinguarí. Desta maneira, poderemos trabalhar a protagonista e seu principal aliado, assim como também poderemos definir como um se comunica com o outro através do design. Nós também poderemos mostrar como os desafios serão representados na narrativa através do design do Mapinguarí.

Neste ponto falaremos um pouco mais sobre os designs de uma maneira mais técnica, porém, também trataremos como os visuais destes personagens ajudam a comunicar suas histórias e funções na narrativa. Elementos de seus designs servirão para comunicar tudo o que é possível sobre estes personagens através de suas aparências.

### 4.2.1 NONA TOMONEGRO [DESIGN]

Para começarmos nós temos a protagonista da história, a responsável por mover a narrativa adiante. Já sabemos qual é sua história e até mesmo já debatemos sobre como funciona a personagem, no entanto, vamos falar um pouco das ideias principais que guiaram as escolhas do design.

Primeiramente, a ideia central da história era a de que poderíamos acompanhar uma bruxa em sua aventura. Todo o conceito do mundo mágico e fantasioso veio graças ao desejo de acompanhar a narrativa de uma jovem bruxa em seus feitos, por isso este é o elemento principal da personagem e seu design. No entanto, apenas ser uma bruxa, no sentido tradicional da palavra não era o objetivo, então foram pensados em detalhes que pudessem inovar na figura da bruxa.

O primeiro destes detalhes foi a ideia dela ser uma aventureira, portanto, sua aparência deveria demonstrar a figura de alguém que está em constantes viagens, uma nômade. Robes e vestidos longos podem combinar com bruxas, mas não

combinam com esta personagem, por tanto foram escolhidas roupas que se assemelhavam às de uma mulher que vive na estrada.

O segundo elemento pensado para dar um ar mais único para a personagem foi o de dá-la traços de uma mulher latina. Este aspecto a distancia da imagem de bruxas velhas que se escondem em florestas sombrias e a aproxima mais de alguém que vive constantemente sob a luz do Sol. As características de uma mulher latino-americana também aproximam a personagem dos demais personagens que incorporam características de figuras do folclore brasileiro, fazendo assim com que haja sentido em tê-los habitando o mesmo mundo.

O terceiro elemento, e o mais importante de todos, foi inspirado no jogo *Wizard with a Gun*, lançado no ano de 2022 pelo estúdio Devolver Digital. Neste jogo os personagens utilizam de magias através de armas de fogo e esta ideia foi diretamente incorporada em Nona, fazendo com que a personagem carregue dois revólveres chamados de “Gostosuras” e “Travessuras”. Para acompanhar a estética que as armas traziam, a protagonista também ganhou elementos de uma vaqueira para suas vestimentas e estes são a parte de maior destaque no visual de Nona.

Todos estes elementos estéticos foram somados aos traços de personalidade de Nona (arrogante, ardilosa, espirituosa, aventureira, presunçosa e impulsiva) assim como aos conceitos que a cercam. Nona é uma personagem ágil, confiante, rápida, mágica e audaciosa, todos estes elementos deveriam transparecer em seu design e expressões. Com estas definições em mente, o design geral da personagem foi criado tendo como base poses comuns de personagens da mídia que atendem estas categorias, este método foi usado para ser possível checar se a figura de Nona se comportaria bem em poses que atendem ao tipo de personagem. Nos testes de poses também foram adicionados exemplos de magias possíveis de serem feitas pela protagonista ao longo da webcomic, desta forma seria possível ver como elas se comportariam nas ilustrações. Também é importante mencionar que uma regra foi criada a respeito das magias realizadas por Nona: nenhuma poderia se repetir ao longo da história. Desta forma, a personagem não cai na repetição e se torna mais evidente a sua capacidade de pensamento rápido e esperteza.



**Ilustração Autoral 1:** Teste de poses da personagem “Nona Tomonegro”<sup>16</sup>

Para acentuar a sensação de movimento da personagem, foram nela desenhados um casaco do tipo “sobretudo” e um cabelo longo. Quando a personagem estiver se movendo de um lado para o outro, estes dois elementos deixarão a velocidade destes movimentos em maior evidência, desta maneira eles podem demonstrar a agilidade de Nona. O sobretudo já se encaixa com o aspecto de viajante e aventureira da personagem, porém, para tornar isto mais evidente, o cabelo longo é desenhado de maneira desgrenhada e bagunçada.

Suas armas e coldres já deixavam bem destacados os aspectos de vaqueira, porém, para deixá-los em maior evidência, foram adicionados o chapéu, botas e poncho sobre o ombro. Todos estes elementos foram estilizados, porém ainda passam suficientemente os traços inspirados na figura da vaqueira.

Também devemos mencionar que as formas principais da personagem apresentam muitas pontas e podem ser reduzidas em triângulos. Estes foram utilizados para demonstrar o quão direta e ágil a personagem é, detentora de uma personalidade forte e afiada, assim como afirma Nancy Beiman (2017) em seu livro *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*<sup>17</sup>:

<sup>16</sup> Este teste de poses foi feito tendo como base ilustrações de outros. Nenhuma pose é autoral.

<sup>17</sup> Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts - Tradução: Prepare-se para embarcar! Criação de histórias e personagens para longas e curtas de animação

Um triângulo é rápido, afiado, agressivo e perspicaz. Personagens triangulares antecipam a ação e fazem as coisas acontecerem. O triângulo aparece frequentemente em designs para vilões e heróis. Um personagem construído principalmente a partir de formas triangulares parecerá proativo ou agressivo (BEIMAN, 2017, p.82, tradução nossa).



**Ilustração Autoral 2:** Design final da personagem “Nona Tomonegro”



**Ilustração Autoral 3:** Design de cores da personagem “Nona Tomonegro”

O estilo artístico reforçado por fortes massas pretas foi escolhido para aproximar o traçado da história aos clássicos do quadrinho norte-americano. De mesma forma, o preto também é a cor principal da família Tomonegro, então demonstra a ligação forte que a personagem tem com seu clã. Para as cores foi escolhida uma composição de análogas com uma complementar, sendo elas do rosa ao azul, em contraposição ao amarelo e com foco principal no roxo. A escolha de dar maior destaque ao roxo foi feita para reforçar a ideia de magia e misticismo da personagem. Os diferentes elementos da caracterização dela se conectam à ideia principal de ser uma bruxa graças ao roxo tendo o papel principal na coloração de Nona. Os tons frios sendo os principais de seu vestuário provocam um destaque no tom quente de sua pele e assim seu rosto pode receber destaque mesmo no meio de tantos outros elementos chamativos. O casaco preto e roxo também serve como moldura para a personagem, podendo tanto destacá-la de cenários escuros, através do roxo, ou claros, usando o preto.

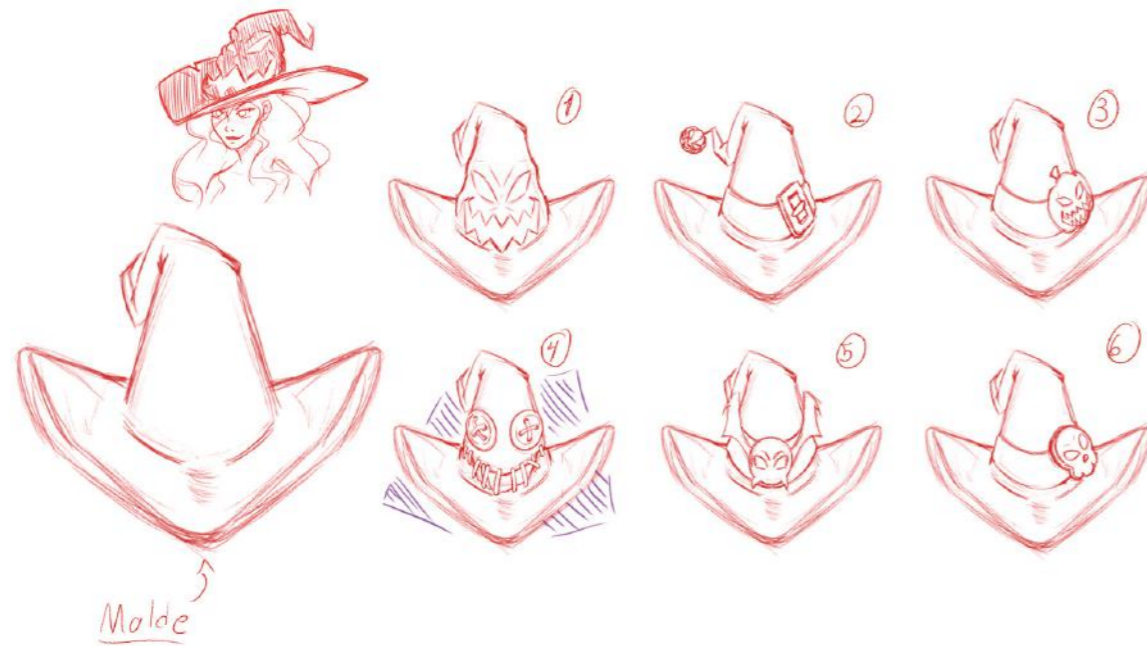
#### 4.2.2 CHAPÉRICLES [DESIGN]

A conceituação de Chapéricles foi demasiadamente simples, afinal, ele faz parte do vestuário de Nona, portanto, suas cores fundamentais e formatos tendem a combinar com o que já foi definido para a personagem.

O conceito principal de Chapéricles é o de ser o principal companheiro da protagonista. Ele é sarcástico, brincalhão, animado e expressivo, além de ser o equipamento mágico guia de Nona e também o alívio cômico da narrativa. Seu design deve demonstrar cada um destes elementos, além de também se encaixar com o visual da protagonista.

Outros pontos importantes na concepção do personagem são que ele deve demonstrar magia e misticismo, deve ter um ar que lembre os objetos amaldiçoados de bruxas e seus encantos. Chapéricles é literalmente feito de couro e magia, isto deve ser bem claro no seu visual para que a história seja contada tanto pelos desenhos quanto pelo roteiro.

Seu principal conceito visual é o do chapéu de bruxa misto ao de vaqueira. Chapéricles é o principal responsável por mostrar o elemento “*Wizard with a Gun*” de Nona, portanto deve ser uma completa mistura dos dois tipos de chapéus.



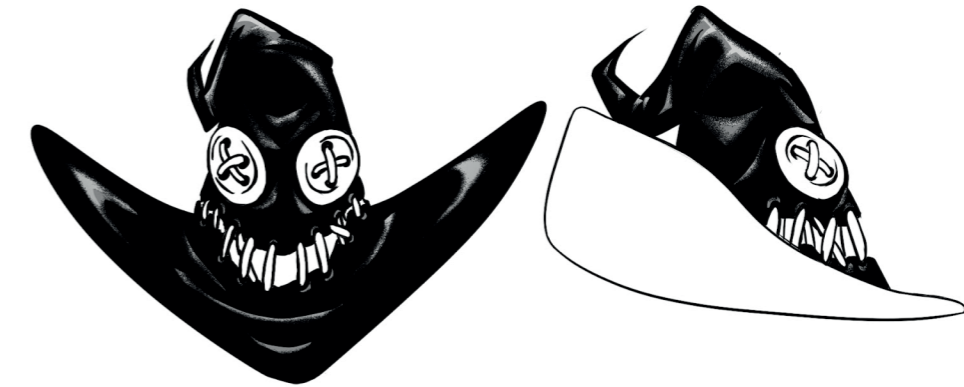
**Ilustração Autoral 4:** Testes de design do personagem “Chapéricles”

Foi decidido que seus traços faciais remetesse à figura de uma boneca de pano. Os grandes olhos sendo botões trazem o aspecto macabro e artificial para o personagem, fazendo assim com que o mesmo reforce a ideia dos traços sobrenaturais de uma bruxa. Sua boca se tornou um corte no couro com linhas o fechando. Desta maneira, quando Chapéricles não estiver ativo ele apenas parece com um chapéu remendado, apenas sendo visível a boca quando o mesmo está falando. As linhas costurando a boca também reforçam a ideia do personagem ser um falastrão e que seus lábios foram literalmente costurados para que parasse de falar. Os botões dos olhos são maleáveis, porém a ideia é que as expressões de Chapéricles sejam trabalhadas usando o couro, como rugas, e a boca.

O design do personagem é predominantemente assimétrico, desta forma ele pode demonstrar desequilíbrio e inconstância. De mesma forma, ele também se assemelha mais ainda à ideia de ser uma criatura e não uma pessoa. Beiman (2017) também explica sobre este fenômeno em seu livro:

Uma ligeira imperfeição pode realçar um rosto bonito. Personagens com proporções faciais altamente deformadas ou assimétricas são chamados de MONSTROS. Os seres humanos são atraídos ou repelidos por proporções

e expressões faciais. Rostos altamente irregulares podem provocar medo no espectador. Alguns monstros famosos possuem rostos parcialmente destruídos ou rostos que não têm um olho ou ouvido, ou têm olhos e ouvidos demais (BEIMAN, 2017, p.122, tradução nossa).



**Ilustração Autoral 5:** Design final do personagem “Chapéricles”



**Ilustração Autoral 6:** Design de cores do personagem “Chapéricles”

A escolha de cores de Chapéricles foi simples, afinal, ele apenas acompanha as cores de Nona. Seu esquema é análogo, indo do roxo ao azul, o que reforça a

ideia dele ser um ser de magia e encanto. O tom predominante do preto, além de representar o estilo de quadrinhos norte-americano, também reforça a ideia do Chapéricles ser uma criatura sombria, o que combina com a figura da protagonista, porém contrasta perfeitamente com sua personalidade espirituosa. Esse contraste acaba colocando esta personalidade em evidência e seu tom se torna facilmente notável. O couro escuro também serve perfeitamente para trabalhar as expressões do personagem através de suas rugas.

Para reforçar o aspecto de magia presente no personagem, lhe foi dado um tom luminoso em sua boca. A parte de dentro da boca de Chapéricles também é a parte de dentro do chapéu, desta maneira, colocando um brilho surgindo de sua boca, podemos destacar a ideia de algo mágico vindo de dentro.

#### 4.2.3 MAPINGUARÍ [DESIGN]

Os principais conceitos por trás de Mapinguarí já foram debatidos neste estudo, portanto vamos apenas reforçar as ideias principais. Ele se baseia na figura folclórica de mesmo nome misturada ao gigante de pedra da cultura popular de jogos e contos. Seu design deve fazer com que estes dois elementos se misturem e coexistam e, assim como Chapéricles, Mapinguarí deve ser uma criatura que exale magia.

Para o primeiro desafio de Nona, o Mapinguarí deve se apresentar como uma figura grandiosa e impassível, deve trazer a ideia de uma figura poderosa que não se submete às vontades da protagonista. Por ser também um dos guardiões da torre e um personagem sólido, ele apresenta a ideia do “objeto imóvel”. Ele não pode ser facilmente superado, para que assim possa demonstrar as capacidades e falhas da protagonista.

Por ser uma criatura responsável pela proteção e guarda da torre, o Mapinguarí não apresenta de fato uma personalidade, porém apresenta traços de uma criatura selvagem perigosa e uma construção humana. Ele deve representar perigo, pois seu intuito é o de afastar invasores e ser capaz de eliminar ameaças, porém também é uma criação dos Antigos e não um ser da natureza. Por este exato motivo o personagem apresenta traços de ser trabalhado pelas mãos humanas, mesmo que este seja um trabalho não refinado.



**Ilustração Autoral 7:** Testes de design do personagem “Mapinguarí”<sup>18</sup>

O Mapinguarí também apresenta em seu corpo formas triangulares e pontiagudas, porém aqui estão sendo usadas para representar o perigo. Garras e dentes afiados representam uma ameaça para a segurança humana, portanto estão aqui sendo usadas para demonstrar o perigo que a protagonista sofre por estar enfrentando este monstro. Sua forma geral é quadrada para que o Mapinguarí possa demonstrar a ideia de estabilidade. Ele então pode passar o conceito de “objeto imóvel” e representar uma figura sólida que não se submete aos desejos alheios.

Certas formas assumiram significados simbólicos ao longo dos séculos. Personagens circulares são vistos como fofos ou não ameaçadores. Quadrados (incluindo retângulos) são sólidos e confiáveis. Os triângulos estão ativos. [...] Um quadrado é confiável, leal e centrado ou pode ser um verdadeiro imbecil (BEIMAN, 2017, p.82, tradução nossa).

<sup>18</sup> O estudo deste personagem tem como referências as ilustrações de outros, porém o resultado final é completamente original.



**Ilustração Autoral 8:** Design final do personagem “Mapinguari”



**Ilustração Autoral 9:** Design de cores do personagem “Mapinguari”

A figura do Mapinguari é feita completamente de rochas, formando este um monstro de pedra. As rochas formam seus dentes, garras e membros. Para se vincular a figura folclórica, a boca em sua barriga circula o corpo todo e o único olho é formado por fissuras na rocha que emanam magia. Sua forma monstruosa é

reforçada por ombros largos e altos, além do personagem possuir seu peso concentrado na parte de cima de seu corpo. Tendo as pernas curtas em comparação com os braços faz com que o monstro pareça pesado e pouco ágil, mas detentor de uma grande força física.

Assim como Chapéricles, o Mapinguari também usa da luz em seu corpo para demonstrar que se trata de uma criatura mágica, ou uma criatura imbuída de magia. No caso do Mapinguari, ele também tem as luzes concentradas nos locais que representam o maior perigo: os dentes e as garras. Esta concentração de luz mostra ao leitor quais são os pontos que realmente devem ser notados e, no caso do olho, faz com que o “rosto” da criatura ganhe destaque. A luz e magia do personagem também funcionam como ferramenta narrativa que mostra o gás de sua boca como sendo algo relevante para o combate, desta maneira o ponto fraco do monstro se torna mais evidente.

Para as cores do personagem foram escolhidos o cinza, para demonstrar o material que seu corpo é composto, e o verde, para que ele se misture ao cenário enquanto que Nona ganha destaque. O verde também é uma cor ligada a ideia de “magia natural”, algo que dá ao personagem um reforço para o aspecto selvagem.

#### 4.3 FORMATO

Nesta parte final deste estudo iremos debater um pouco sobre ideias e conceitos que podemos aplicar ou ignorar para a construção da webcomic. A ideia aqui é a de elaborar o formato final do projeto e como o mesmo seria apresentado para os leitores.

Para início, falaremos do estilo artístico escolhido. Nas webcomics modernas é comum vermos o estilo asiático sendo predominante, graças as grandes empresas coreanas responsáveis por revitalizar o gênero. No entanto, também temos um grande número de webcomics que possuem estilos cartunescos ou mais “originais”, sendo estes estilos que se adequam aos costumes do artista e não a convenções de um gênero. Para este projeto, o estilo escolhido foi o dos quadrinhos tradicionais norte-americanos.

Um traço carregado em grossas linhas pretas e blocos completamente preenchidos formam o estilo artístico que dá a base para este projeto. Estes traços

são acompanhados de cores detalhadas através de degradês para dar os efeitos de massas e texturas. Este estilo foi escolhido por ser o que o leitor de quadrinhos ocidental pode estar mais acostumado. A ideia é a de incorporar este estilo em uma webcomic sem ser apenas a imagem da página tradicional em uma tela de computador, desta forma o quadrinho deste projeto traz familiaridade e inovação em seu cerne.



**Ilustração Autoral 10:** Tela 09 da HQ “*Gostosuras ou Travessuras*”

Em seguida, temos uma proposta com relação ao formato. A tela infinita é responsável por impulsionar as webcomics modernas e, ao mesmo tempo, por

dá-las à sua identidade, como já debatemos neste estudo. O ideal seria criar a história *Gostosuras ou Travessuras* seguindo este mesmo formato, ao menos esta era a ideia inicial, ainda mais por conta de ser uma webcomic focada em exposição através de dispositivos mobile. No entanto, esta história traz uma outra ideia de formato.

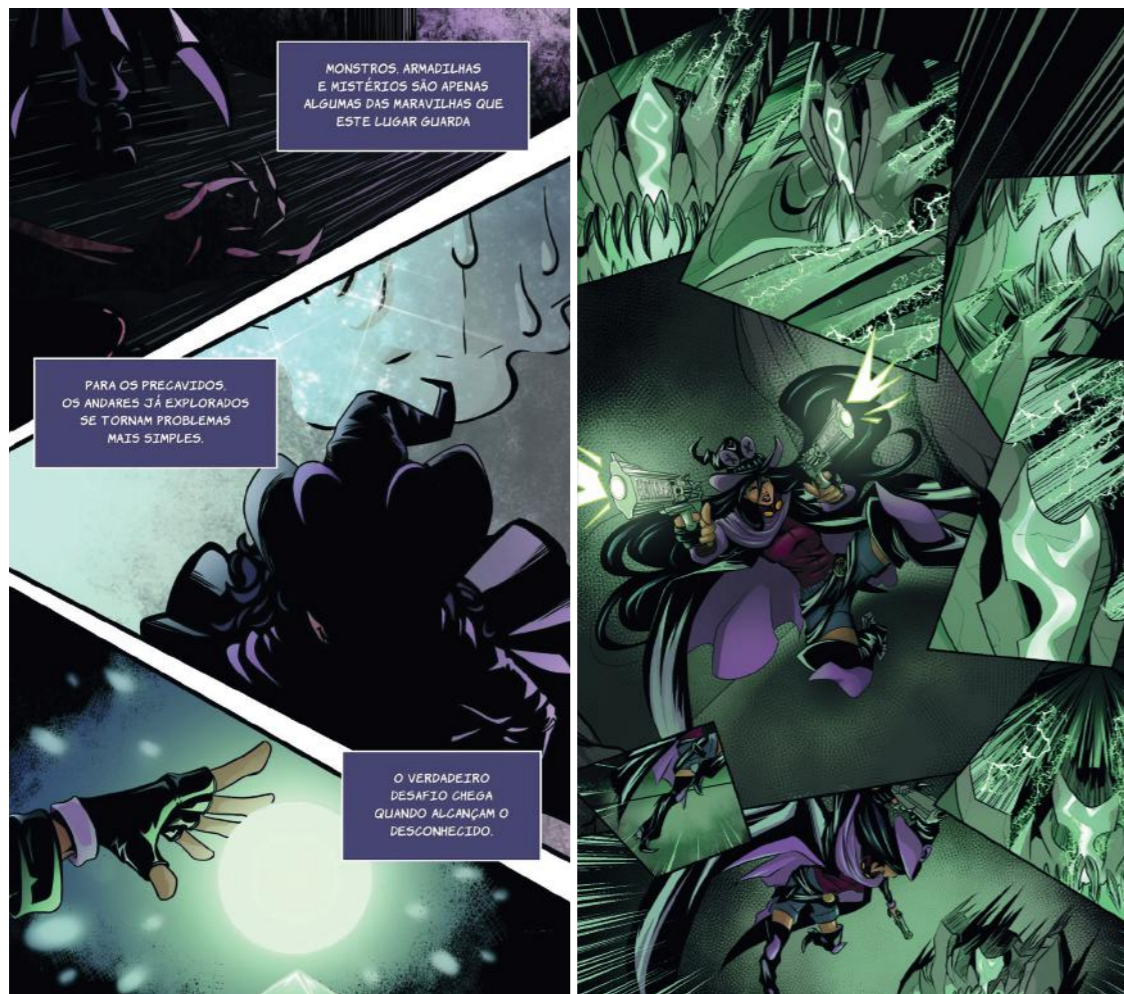
Webcomics, em suas concepções, debatiam entre incorporar na tela a página tal qual como é feita no tradicional ou priorizar a exibição de quadros individuais para que possuíssem uma melhor leitura. Em um dos lados nós temos a versão tradicional piorada, no outro temos a descaracterização dos quadrinhos em sua essência, tal como nos diz McCloud (2005): “Fragmentar uma história em quadrinhos em imagens soltas é rasgar este mapa em pedaços, e com isso rasgar o próprio tecido da identidade essencial da forma” (MCCLLOUD, 2005, p.215). No entanto, a tela infinita muitas vezes também apresenta esta mesma descaracterização, apesar de formar a identidade moderna das webcomics. Muitas vezes a tela infinita apenas mostra um ou dois quadros por vez, desta maneira o leitor nunca pode ter acesso a composição como um todo. Claro que, com o tempo, foram surgindo apropriações exclusivas da tela infinita, como quadros extremamente longos que vão se desenrolando conforme o leitor desliza sobre estes. A tela infinita se aproveita do fato de não poder mostrar o mapa como um todo e usa o elemento da revelação como ferramenta de narrativa.

Por mais que a tela infinita possua suas vantagens narrativas, para este projeto foi escolhido o formato da “meia página”. A ideia é a de fazer os quadros se ajustarem no formato de uma tela de 18.5:9, ou 2960px por 1440px, para que assim possua um valor bom de resolução e facilite a leitura. Como este projeto possui como foco o de ser lido em dispositivos móveis, sua orientação é vertical, desta forma a leitura se dá de maneira mais confortável para quem segura o dispositivo em suas mãos.

Tendo os quadros dispostos em uma única tela nós podemos evitar o problema apresentado por McCloud (2005), onde o mapa imagético que caracteriza os quadrinhos é destruído. A tela então passa a se comportar como uma página, apenas não apresenta o vasto número de quadros que podemos ter na mídia tradicional.



No entanto, este formato não foi escolhido apenas para poder apresentar o mosaico de quadros, mas também para se aproveitar da apresentação dos quadros para ditar o ritmo da leitura. Se pensarmos que os quadros de uma tela não são apresentados todos ao mesmo tempo, então podemos expandir neste conceito para melhorar o fluxo da leitura. A ideia aqui é a de botar cada quadro aparecendo individualmente conforme o leitor toca no lado direito da tela e retornando quando toca no lado esquerdo. Desta maneira o leitor pode escolher ter cada quadro sendo uma surpresa e só tocando na tela quando acabou de ler o quadro atual, assim o mosaico vai se formando aos poucos diante dos olhos do leitor. Em contrapartida, o leitor também pode tornar todos os quadros visíveis antes de começar a ler a tela atual, neste ponto o leitor estará no controle do fluxo da leitura, porém isso pode mudar dependendo das animações usadas.



**Ilustrações Autorais 11 e 12:** Telas 04 e 15c da HQ “Gostosuras ou Travessuras”

É importante deixar claro que aqui não estamos falando de animações diretas na arte que transformam o quadrinho em um filme mal animado. McCloud (2005) já nos alerta dos perigos desta escolha:

Em Synkha, imagens tridimensionais luxuriantes, criadas digitalmente - algumas estáticas, outras animadas - são acompanhadas por música, frequentemente justaposta e combinada com o texto. A meta de fazer com que os quadrinhos "ganhem vida" parece estar mais próxima em obras desse tipo, nas quais o som, o movimento e as imagens geram uma experiência imersiva. Aqui, contudo, a própria meta torna-se uma ladeira escorregadia. Se o som e o movimento parciais podem ajudar a criar uma experiência imersiva, será que o som e o movimento totais não fariam isso com mais eficácia? Conforme a meta de dar vida é atingida mais e mais graças ao som e ao movimento, que representam o tempo por meio do tempo, a estrutura de múltiplas imagens dos quadrinhos - o retrato do tempo por meio do espaço - torna-se supérflua, quando não um estorvo, e provavelmente não perdurará. Quando o assunto é a imersão baseada no tempo, a arte dos filmes já faz um trabalho melhor do que seria possível a qualquer história em quadrinhos incrementada. (MCCLLOUD, 2005, p.210).

Quando falamos de animações neste projeto, estamos falando de coisas muito mais simples, como a velocidade com a qual os quadros irão aparecer, se irão aparecer em rápida sequência através de um único toque na tela, se deslizarão até se encaixarem em seu lugar ou se apenas surgirão do nada em um esmaecimento ou corte direto. Claro que essas animações super simplificadas também podem ser usadas em elementos visuais da história, como em um explosão, onde a mesma pode se expandir quando surge, um objeto sendo lançado pode cruzar a tela até chegar em seu devido lugar na arte e um personagem pode surgir com um certo atraso com relação ao cenário. A ideia aqui não é a de criar movimentos completos onde a interpolação de quadros se torna um incômodo, mas sim usar do breve movimento para tornar esta interpolação mais intrigante e atrativa, para ditar o ritmo da narrativa e fazer com que o leitor acompanhe o rumo com o qual a história é contada. Tudo isso sem tirar o controle do avanço e retrocesso da mão do leitor, obviamente.

Em contrapartida, também há o desejo de usar de recursos sonoros neste projeto, porém de maneira igualmente minimalista. O plano aqui é o de usar de

trilhas sonoras que possam acompanhar um grande trecho da narrativa. As trilhas não serão capazes de engrandecer ou suavizar conforme a narrativa flui, porém podem gerar um som ambiente genérico que trás o leitor para o enredo sem se prender aos eventos da história. Para os momentos de impacto, a simples adesão de efeitos sonoros curtos já serve. Quando uma porta se abre na cena, seu som pode ser ouvido pelo leitor, quando um tiro é dado, o áudio acompanha e, quando uma árvore cai, todos podem ouvir seu estrondo.

Para esta parte mais auditiva não devem ser usados elementos de dublagem ou sons a todo momento, fora a trilha sonora, porém esta também não deve estar presente em uma constante. A ideia aqui não é a de transformar este quadrinho no ponto médio entre a mídia física e a animação, mas sim o de trazer a atenção do leitor mais para dentro do universo que é exibido através da narrativa. Os elementos auditivos somados aos visuais são capazes de gerar uma imersão ainda mais profunda para o leitor, fazendo com que o mesmo possa se sentir mais participativo desta história.

Como vimos, McCloud (2005) nos avisou dos erros gerados por tentar fazer o trabalho da mídia dos filmes pela metade, por isso esta é uma ideia para ser abordada com cuidado. O objetivo é o de tornar a leitura mais fluida e fazer com que a imersão possa ser amplificada, não o de tornar os elementos do quadrinho uns estorvos para o leitor. Por isso mesmo que, tanto as animações quanto os efeitos sonoros, devem ser breves e não distrativos. A última coisa que desejamos é que estes elementos sensoriais removam o leitor da narrativa que está sendo apresentada.

Em seguida temos o método de navegação desta narrativa multilinear. Em determinados pontos da história o leitor é forçado a realizar escolhas para poder prosseguir, porém todas estas escolhas serão apresentadas como sendo as magias da protagonista. A ideia aqui é a de que o leitor deve escolher qual magia Nona deve usar para superar um desafio ou impasse. As magias serão apresentadas na tela através de ícones que exprimem a ideia do que o encantamento irá fazer, seu nome é uma dica da ação que será tomada.

Como exemplo, temos o momento já citado neste estudo: a primeira escolha da cena que é dividida entre agressiva, pacifista e ardilosa. Estas serão apresentadas com estes mesmos rótulos, junto de ícones e os nomes “Bola de

Fogo”, “Canhão de Gelo” e “ Moldar Rochas”. Para o leitor, ele deverá escolher a magia que deseja que Nona use sabendo de qual atitude esta magia representa. Esta magia ditará o rumo que a narrativa tomará para o próximo segmento.

Por fim, nós temos introduzido neste projeto as ideias apresentadas por Marcelo Paschoalin (2015) em “Mistério na Vila da Neblina”. Como já dito, este livro apresenta elementos clássicos de jogos, como desafios mentais e a necessidade de certos itens para que haja a progressão. A ideia é utilizar estes exatos elementos interativos neste projeto.

O objetivo aqui, no entanto, não é o de transformar esta leitura em um jogo, por tanto não pode ser algo tão interativo que leve o leitor a parar a leitura para fazer outra coisa caso queira progredir. Estes elementos interativos devem se incorporar naturalmente na narrativa. Para que haja tal sinergia, estas interações devem estar incluídas nas escolhas a serem tomadas pelo leitor. Uma charada que para ser respondida deve ser feita a escolha A ao invés da B ou uma escolha que leve Nona a adquirir certo ítem já são suficientes para esta narrativa. Desta maneira o leitor permanece dentro da narrativa enquanto interage com estes elementos mais elaborados. O leitor também se torna mais ativo na tarefa de fazer a história avançar, o que aumenta mais ainda sua característica de co-autor desta narrativa multilinear.

Este conjunto de ideias finalizam a formatação deste projeto. Como pudemos ver, se tratam de ideias um pouco fora do padrão para uma webcomic multilinear, porém nada novo ou revolucionário. A ideia aqui é a de expandir no que já foi feito e tentar acertar onde foi errado, por isso que nos apoiamos em ideias de artistas do passado para realizar a criação deste projeto. No fim, se deu uma história multilinear com propriedades narrativas ainda mais fortes e únicas.

## 5 CONCLUSÃO

Começamos este estudo falando a respeito do potencial não aproveitado que as webcomics possuem e com a proposta de debater a respeito de uma maneira de torná-las ainda mais efetivas neste ambiente virtual. Ao longo destas páginas pudemos ver diversas outras tentativas e projetos que exalam um belo uso da criatividade humana, porém em uma mísera escala. O número de pessoas que estão por aí explorando maneiras de reinventar quadrinhos na era moderna ainda é ínfimo se comparado com o número de criadores desta mídia, no entanto, suas contribuições fazem com que outros queiram também experimentar e expandir neste mundo. Foi exatamente por este motivo que este projeto foi criado.

A inspiração vinda dos criadores anteriores foi usada para escrever estas páginas, tudo com o intuito de fomentar o debate a respeito das maneiras com que os quadrinhos podem ser explorados através da tecnologia atual. Nós somente esbarramos na superfície do que pode ser feito e os quadrinhos estão apenas esperando que os manipulemos de maneiras ainda mais criativas para que então possam assumir formas ainda mais surpreendentes.

Neste estudo vimos os benefícios de uma narrativa multilinear, analisamos a maneira como esta pode gerar uma experiência mais profunda e íntima com o leitor de quadrinhos, assim como também vimos maneiras de incorporar esta multilinearidade nas webcomics modernas. No entanto, esta ideia não deve ser vista como sendo o destino final dos quadrinhos virtuais ou como um sucesso completo. A ideia deste estudo é a de levar o debate adiante e contribuir para o crescimento dos quadrinhos, porém o projeto Gostosuras ou Travessuras pode se demonstrar sendo um completo fracasso. Isto sinceramente não importa, pois também somos capazes de aprender com as tentativas falhas e, no fim, elas são tão importantes para o crescimento de uma mídia quanto os sucessos. Tudo o que importa é que este projeto possa inspirar assim como foi inspirado pelos que vieram antes.

Quadrinhos são uma mídia de fácil produção e há diversos criadores por aí botando seus trabalhos para o mundo, assim como também há vários estudiosos analisando maneiras de fazer com que cresçam. A ideia de quadrinhos em meio a

uma narrativa multilinear não é nova, como também não é inovadora, porém mostra resultados. Apenas pense no que seríamos capazes de produzir se esse tipo de ideia fosse mais explorada. Pense na qualidade que as webcomics poderiam ter se mais testes a respeito de maneiras de melhorar a experiência fossem feitos. Nós pudemos ver esse crescimento na indústria dos videogames, porém os quadrinhos muitas vezes parecem ser uma mídia estagnada.

A interatividade pode ser responsável por fazer as webcomics crescerem e tomarem novas formas, porém nada disso será possível se os quadrinhos permanecerem no mesmo molde de sempre, sem exploração ou inovação. Esta mídia parece até mesmo possuir medo de se aventurar em novos mundos ou formatos, porém, como o próprio McCloud (2005, p.239-240) afirmou, a forma dos quadrinhos é “pequena... como um átomo... à espera da fissão!”

“Um brinde ao grande debate!” (MCLOUD, 1995, p.23)

## REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. **Poética**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008.

AS AVENTURAS DE NHÔ QUIM OU IMPRESSÕES DE UMA VIAGEM À CORTE. In: **WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre**. Flórida: Wikimedia Foundation, 2021. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=As\\_Aventuras\\_de\\_Nh%C3%B4\\_Quim\\_ou\\_Impress%C3%B5es\\_de\\_Uma\\_Viagem\\_%C3%A0\\_Corte&oldid=60523338](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=As_Aventuras_de_Nh%C3%B4_Quim_ou_Impress%C3%B5es_de_Uma_Viagem_%C3%A0_Corte&oldid=60523338). Acesso em: 02 jul. 2022

BARTHES, Roland. **A Aventura Semiológica**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2001.

BEIMAN, Nancy. **Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts**. Boca Raton: Taylor & Francis Group, 2017.

BENDIS, Brian. **Escrevendo para quadrinhos: A arte e o mercado de roteiros para HQs e graphic novels**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2020.

BRANDÃO, Luis. **Jogos Cinematográficos ou Filmes Interativos? A semiótica e a interatividade da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos**. Brasil: SBC - Proceedings of SBGames, 2012.

DIANA, Daniela. **História e origem da lenda do Boitatá**. In: Toda Matéria, 2015 Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/boitata/>. Acesso em: 27 jul 2022

DIANA, Daniela. **Lenda da Cobra Grande**. In: Toda Matéria, 2017 Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/lenda-da-cobra-grande/>. Acesso em: 27 jul 2022

DIANA, Daniela. **Lenda da Iara | Folclore**. In: Toda Matéria, 2015 Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/lenda-da-iara/>. Acesso em: 27 jul 2022

DIANA, Daniela. **Mãe-de-Ouro**. In: Toda Matéria, 2017 Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/mae-de-ouro/>. Acesso em: 27 jul 2022

DIANA, Daniela. **Matinta Pereira**. In: Toda Matéria, 2015 Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/matinta-pereira/>. Acesso em: 27 jul 2022

EISNER, William. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora, 1989.

ECO, Umberto. **Obra Aberta: Forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva S.A., 1991.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro: Os Fundamentos do Texto Cinematográfico**. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2001.

FIGUEIREDO, Karoline. **Mapinguari**. In: InfoEscola, 2019 Disponível em: <https://www.infoescola.com/folclore/mapinguari/>. Acesso em: 27 jul 2022

FRANCO, Edgar, LUIZ, Lucio. **Os Quadrinhos na Era Digital – HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2013.

FURTADO, Fabio; FURTADO, Felipe. **Narrativas Multilineares em Mídias Digitais: Fatídico - Projeto audiovisual interativo**. Curitiba: Pontifícia Universidade Católica do Paraná, 2018.

GANCHO, Cândida. **Como Analisar Narrativas**. São Paulo: Editora Ática, 2002.

GENETTE, Gérard. **Fronteiras da Narrativa**. Petrópolis: Vozes, 2011.

MACHADO, Liandro. **Narrativas multilineares e o leitor de webcomics: um ensaio teórico sobre a ótica dos Estudos de Recepção em Comunicação**. Ceará: Universidade Federal do Ceará, 2015.

MARCUSCHI, Luiz. **O hipertexto como um novo espaço de escrita em sala de aula**. Pernambuco: Universidade Federal de Pernambuco, 2001.

MARTINEZ, Marina. **Caboclo d'água**. In: InfoEscola, 2010 Disponível em: <https://www.infoescola.com/folclore/caboclo-dagua/>. Acesso em: 27 jul 2022

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MCCLLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos: Como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte**. São Paulo: M. Books, 2005.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Fundação Editora da Unesp, 2001.

PAIVA, Ana. **As Novas Estruturas Narrativas Cinematográficas No Cinema Português – Realidade Ou Utopia?**. Porto: Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa, 2015.

PAIXÃO, Márcio. **HQtrônicas: O fim de uma era de experimentações?**. Brasília: Universidade de Brasília, 2016.

SMARRA, André. **O início de tudo: o primeiro quadrinho da história**. In: NuPeQ - Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos, 2020 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=27SfDk9HdXc&t=315s>. Acesso em: 02 jul 2022

SMITH, Quintin. **Comic Artists Are Waging a War, and We Joined the Frontlines**. In: People Make Games, 2021 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8Jm8URxXFF0>. Acesso em: 25 jul 2022

THE YELLOW KID. In: **WIKIPEDIA, The Free Encyclopedia**. Flórida: Wikimedia Foundation, 2022. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=The\\_Yellow\\_Kid&oldid=1095855307](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Yellow_Kid&oldid=1095855307). Acesso em: 02 jul. 2022.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: Estruturas míticas para escritores**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2006.

WEBCOMIC. In: **WIKIPEDIA, The Free Encyclopedia**. Flórida: Wikimedia Foundation, 2022. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Webcomic&oldid=1105647478>. Acesso em: 05 jul. 2022.

WEBTOON. In: **WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre**. Flórida: Wikimedia Foundation, 2022. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Webtoon&oldid=64157677>. Acesso em: 08 jul. 2022.

**APÊNDICE A – Roteiro da história em quadrinhos**  
*Gostosuras ou Travessuras*

**Gostosuras ou Travessuras**

Um roteiro por Lucas Teixeira de Oliveira

## Pretexto:

Aventureiros do mundo inteiro sonham em conquistar a Torre Reversa, uma construção antiga que desce na rocha até pontos nunca antes explorados. Ninguém sabe o que reside na base da torre, pois ninguém foi capaz de finalizar a jornada. Mesmo com o gol não sendo conhecido, de uma coisa se tem certeza: aquele que chegar ao fundo terá seu nome gravado nos pilares da história.

### **Legenda de personagens:**

**C** - Chapéricles

**D** - Deusa Mãe-do-Ouro

**E** - Estátua

**F** - Fantasma

**I** - Rei Inferior

**N** - Nona Tomonegro

**S** - Rei Superior

### **-1)**

Os primeiros quadros trazem uma narração que apresenta o cenário enquanto mostram a protagonista entrando na Torre e descendo os primeiros níveis. Nos quadros finais é mostrada a primeira criatura: o Mapinguarí que guarda os portões do próximo nível.

### **Escolha entre:**

**Bolas de Fogo (Agressiva) - Vá para o 2)**

**Raios de Gelo (Pacífica) - Vá para o 3)**

**Moldar Rochas (Astuta) - Vá para o 4)**

**-2)**

A protagonista começa a disparar contra a criatura, porém as balas ricocheteiam em sua couraça de pedras e isto permite que o monstro tome vantagem no combate contra a protagonista.

C - Ok, Nona, tá na hora de mudar a estratégia, não acha? Isso é uma besta feita de rocha sólida! Sair atirando de qualquer jeito não vai resolver a situação.

N - Saquei. Nesse caso, eu já tenho uma ideia melhor.

C - E qual seria?

N - Não tá sentindo o cheiro de gás?

Mirando um tiro perfeito de uma bola de fogo na boca do Mapinguarí a protagonista causa uma grande explosão que elimina o monstro. No entanto, esta explosão também lança a protagonista voando até uma fresta na parede que se conecta a um túnel descendente.

**Vá para o 6)**

**-3)**

A protagonista começa a disparar contra a criatura, porém as balas ricocheteiam em sua couraça de pedras e isto permite que o monstro tome vantagem no combate contra Nona.

C - Ok, Nona, tá na hora de mudar a estratégia, não acha? Isso é uma besta feita de rocha sólida! Sair atirando de qualquer jeito não vai resolver a situação.

N - Saquei. Nesse caso, é só eu parar de tentar matá-la.

C - Endoidou, é?!

N - Observe.

A protagonista então muda para tiros congelantes. Atirando de vários ângulos diferentes, a protagonista vai de pouco em pouco restringindo os movimentos da criatura até que finalmente esta se encontra como uma estátua congelada. Nona então, livre do combate, apenas abre as portas de acesso para o próximo nível.

**Vá para o 5)**

**-4)**

A protagonista começa a disparar contra a criatura, porém as balas ricocheteiam em sua couraça de pedras e isto permite que o monstro tome vantagem no combate contra Nona.

C - Ok, Nona, tá na hora de mudar a estratégia, não acha? Isso é uma besta feita de rocha sólida! Sair atirando de qualquer jeito não vai resolver a situação.

N - Rocha sólida, é? Então eu conheço a magia perfeita pra esta dança.

C - E qual seria?

N - Observe.

A protagonista então decide mudar para tiros que reformam a rocha e começa a deformar a criatura para ir restringindo seus



movimentos. Finalmente um tiro de misericórdia é dado, o que acaba deformando o solo por acidente. Isto faz com que o chão ceda, fazendo com que ela e a criatura caiam em um buraco recém criado.

**Vá para o 7)**

**-5)**

No próximo nível a protagonista encontra um jardim vazio. Ele possui um teto alto, flores vibrantes e correntes de água que vão do chão ao teto, formando assim rios que correm para cima.

C - Água que cai pra cima? Uuuuuh, esse lugar tá ficando cada vez mais chique!

N - É... Espero que ele continue assim. Se a gravidade dessa água voltar ao normal nós vamos saber como é sentir o céu desabar.

A porta no fim da sala apresenta as figuras de uma serpente, uma ave e um peixe, além de um cristal canalizador de mana em sua frente.

C - Hey, princesa, esse é um Cristal Elemental. Acho que pra abrir a porta você vai precisar fazer ele absorver algo.

N - Qualquer elemento serve?

C - Sei lá. Tenta um aí.

N - Mas qual...?

**Escolha entre:**

**Tiro de Fogo (Serpente) - Vá para o 8)**

**Tiro de Vento (Ave) - Vá para o 9)**

**Tiro de Água (Peixe) - Vá para o 10)**

**-6)**

N - Au! Ui! Mano- AH!!

Após cair em uma série de protuberâncias da caverna a protagonista esfrega seu corpo dolorido e pergunta:

N - Onde nós estamos?

C - Eu sei lá! Você teve a ideia brilhante de explodir tudo! Agora estamos totalmente fora do caminho oficial!

N - Quer parar de berrar no meu ouvido e ser útil pelo menos uma vez?

O Chapéu se ilumina e, após uma breve exploração, a protagonista percebe que se encontra em uma sequência de túneis que formam um longo labirinto.

C - Que ótimo! Isso aqui parece um labirinto! Melhor voarmos de volta por onde caímos.

N - Sem chance. A passagem desabou na explosão. Vamos ter que nos aventurar por aqui.

C - Você quer tentar a chance por túneis aleatórios de uma caverna?

N - Esses caminhos não parecem naturais... Talvez tenha uma passagem pra próxima sala em algum lugar.

C - Ou talvez você encontre a... morte - diz Chapéu indicando um esqueleto caído no chão da caverna - Você vai ter que ser mais criativa que ela se quiser sobreviver. E aí, qual vai ser?

**Escolha dentre:**

**Falar com os Mortos (Prosseguir no Labirinto) - Vá para o 11)**

**Invocar Familiares (Retornar) - Vá para o 12)**

**-7)**

C - Hey! Hey, Nona! Acorda pra cuspir, mulher! JADE!

O chapéu acorda a protagonista que se vê caída em um túnel úmido. A passagem de volta está bloqueada por conta do deslizamento.

N - Wow... Onde estamos?

C - Em algum lugar fora do planejamento natural da torre.

N - E parece que não tem volta daqui.

C - É o que acontece quando você atira uma magia de moldar rochas em uma área toda de rocha, né gênio?

N - Não enche, Couro Velho. Eu fiz o que tive que fazer para sobreviver.

C - Ótimo! E o que fazemos agora?

N - Agora a gente procura uma forma de sair daqui. Anda, para de resmungar e seja útil.

Então a protagonista decide explorar o túnel indo adiante.

Aos poucos o nível da água no chão vai subindo, até o momento em que a protagonista se depara com um grande pilar de água que sobe, com a água presente no chão do túnel se unindo a ele.

C - Opa! É isso! Se pegarmos essa subida podemos voltar pro caminho de onde viemos!

N - Certo... Mas a meta é chegar no ponto mais baixo da torre, né? Então se formos por baixo talvez encontremos um atalho.

C - Bom, seja o que for, decide logo. Essa umidade toda tá me fazendo enruguar.

**Escolha entre:**

**Bolha (subir) - Vá para 13)**

**Bolhas (descer) - Vá para 14)**

**-8)**

A protagonista atira chamas no cristal que logo cresce para se transformar em uma enorme serpente feita de chamas.

N - Uuuh! Esse aí é grandão. Pra essa brincadeira talvez seja melhor usar um pouquinho mais de espaço...

A protagonista então invoca sua vassoura e se prepara para o combate alado.

N - Tenta não acabar caindo, Chapéricles!

**Escolha entre:**

**Tiro de Inversão (Agressivo) - Vá para o 17)**

**Tiro de Plantas (Pacífico) - Vá para o 20)**

**-9)**

A protagonista atira uma lufada de ar no cristal que logo cresce para se transformar em um enorme pássaro feito do próprio vento.

N - Uuuh! Esse aí é grandão. Pra essa brincadeira talvez seja melhor usar um pouquinho mais de espaço...

A protagonista então invoca sua vassoura e se prepara para o combate alado.

N - Tenta não acabar caindo, Chapéricles!

**Escolha entre:**

**Tiro Buraco Negro (Agressivo) - Vá para o 18)**

**Tiro de Nevasca (Pacífico) - Vá para o 21)****-10)**

A protagonista atira um jato d'água no cristal que logo cresce para se transformar em uma enorme sereia feita de água.

N - Uuuh! Essa aí é grandona. Pra essa brincadeira talvez seja melhor usar um pouquinho mais de espaço...

A protagonista então invoca sua vassoura e se prepara para o combate alado.

N - Tenta não acabar caindo, Chapéricles!

**Escolha entre:****Tiro Escaldante (Agressivo) - Vá para o 19)****Tiro de Canto (Pacífico) - Vá para o 22)****-11)**

A protagonista atira no esqueleto próximo a ela e dele surge o fantasma de uma antiga aventureira.

F - Ola...

N - Olá, bonita. Desculpa te incomodar no seu descanso eterno, mas eu to precisando de umas dicas que talvez me ajudem a... não entrar para o seu grupo.

F - Você deseja uma saída? É inútil pedir isto a qualquer um que encontrar neste labirinto, afinal, todos morremos tentando encontrá-la.

N - Ui! Ok, compreensível, mas ainda assim... você não teria qualquer coisa pra ajudar?

F - ... Talvez. Cada um que aqui pereceu tentou criar um mapa para se orientar neste lugar. Com o tempo, se tornou uma atitude comum a de pegar o mapa mais completo e expandir nele, fazendo assim um esforço coletivo pela sobrevivência. O meu é o mais atualizado do qual possuo conhecimento - a fantasma então aponta para seu esqueleto e diz - Talvez meu fracasso possa te ajudar, mas ainda assim, andar com prudência é importante. Até mesmo os caminhos secundários da Torre Reversa são mortais.

A fantasma então desaparece.

N - Bom... Boa sorte pra mim então - A protagonista olha uma última vez para o esqueleto - Obrigada.

A protagonista então recolhe o mapa e segue sua jornada pelos túneis escuros.

**Vá para o 15)****-12)**

A protagonista dá tiros que invocam pequenas criaturas felpudas aladas que dançam e brilham no ar.

N - Ok cambada, se espalhem! Cubram o maior espaço possível deste inferno e achem um caminho de volta! Bora!

C - Adoro esses caras. São tão fofos!

Não muito tempo depois, com eles a guiando, a protagonista finalmente chega no nível inferior do caminho principal.

**Vá para o 5)**

**-13)**

A protagonista atira em si mesma e com isso gera uma bolha protetora enquanto se joga na corrente.

N - Cê tá certo. Essa viagem não vai ter graça se pegarmos atalhos. Bora lá então, parceiro!  
Rapidamente ela é levada em uma subida que logo se transforma em túneis sinuosos. Não depois de muito tempo, estes túneis desembocam diretamente na sala que era guardada pelo Gólem.

**Vá para o 5)****-14)**

A protagonista atira na coluna de água e a transforma numa corrente de bolhas que flutuam suavemente.

N - Sem tempo pra ficar dando uma de certinho, parceiro. Se tem uma chance de cairmos direto no fim desse lugar, então só vamo!

Sem exitar, ela desce o caminho pulando de uma bolha para outra, empolgada para descobrir o que encontrará abaixo.

**Vá para o 16)****-15)**

Com a ajuda do mapa a protagonista segue em meio aos túneis do labirinto. Não demora muito até que ela possa encontrar uma saída que a leve direto para uma abertura na caverna.

O lugar é amplo e escuro, porém um ponto de brilho é visível no centro. Ao se aproximar a protagonista descobre que se trata de um obelisco com runas brilhantes que tornam o ambiente mais tranquilizante.

C - Fiiiiiuu... Lugar bacana, mas o que temos por aqui, bonita?

N - Hmm... Estas marcas... Este obelisco está cheio até a boca com magia dos Antigos.

C - Tá bom... Mas qual a novidade? Tipo, esse lugar todo foi construído pelos Antigos, que diferença faz se uma pedra ou outra tem umas marcas estranhas?

N - A diferença é que estamos fora do caminho principal, cabeça. Isso aqui era pra ser como uma caverna natural, então, por que tem algo trabalhado pelos Antigos aqui?

C - Bom, talvez a gente descubra se soubermos pra que ele serve. Você sabe ler esse troço?

N - Eu estudei a Escrita Perdida, mas eu consigo apenas identificar o conceito geral. Pelo que eu vejo... A magia no obelisco serve tanto como... algo voltado para o descanso como... um farol?

C - Farol? Pra que?

N - Não sei, mas de qualquer jeito, não adianta muito já que a marca para o descanso está corrompida e não há energia o suficiente sobrando para que o farol seja ativado.

C - Cê não pode dar um jeito nisso? Um lugar pra descansar seria bom depois do sacode que a gente tomou.

N - Eu até posso, mas admito que to com a cabeça nessa do farol. Tipo... Pra que um farol no meio de uma caverna?

C - Bom... Qual vai ser?

**Escolha entre:**

**Amplificar Magia (Farol) - Vá para o 35)**

**Restaurar Magia (Runas) - Vá para o 37)**

**-16)**

A protagonista finalmente chega em um corpo de água no fim do túnel descendente. Dando um tiro em si mesma, ela rapidamente modifica seu corpo para se adaptar debaixo d'água. Ao explorar, a protagonista percebe que está em uma vasta caverna subterrânea totalmente inundada, tão vasta que não era possível ver as paredes no meio da escuridão.

C - Quem diria, todo um lençol freático dentro da Torre Reversa. Esse lugar é insano!

N - É... Talvez possamos realmente usar esta passagem para chegar aos níveis inferiores, mas...

C - O quê?

N - Não tá sentindo uma sensação de... Estarmos sendo observados?

Finalmente um enorme olho se abre no meio das trevas, um olho grande ao ponto de fazer a protagonista se sentir insignificante.

**Escolha dentre:**

**Telepatia (Pacífica) - Vá para o 34)**

**Explosões Sonoras (Agressiva) - Vá para o 36)**

**-17)**

A protagonista se engaja em um combate com a serpente, usando todo o espaço aéreo através de sua vassoura. Ainda assim, seus ataques parecem ter poucos efeitos contra o monstro. Não só isso, mas também, cada ferida que deveria aparecer na criatura aparece no próprio corpo de Nona.

C - Vamo lá, parceira, você não pode só bater de frente quando estiver brigando com uma criatura elemental. Até porque, você só tá se machucando! Cê tem que ser mais esperta!

N - Fácil falar, né, Couro Frouxo?! Não é tu que tá na treta!

C - Se tu morrer eu viro cinzas também, espertona! Para logo de reclamar e usa a cabeça. Veja tudo que tem a sua disposição e ache uma forma de sair desta confusão!

N - Droga... Se segura então!

Finalmente a protagonista atira nas colunas de água uma magia de inversão de gravidade, o que a faz cair no sentido normal e sobre a criatura. A água definitivamente iria acabar com as

chamas, porém, água por si só não machucaria Nona. Com um chiado estridente, a serpente é eliminada.

A porta então se abre permitindo que a protagonista possa prosseguir para o próximo nível.

**Vá para o 23)**

**-18)**

A protagonista se engaja em um combate com a ave, usando todo o espaço aéreo através de sua vassoura. Ainda assim, seus ataques parecem ter poucos efeitos contra a criatura. Não só isso, mas também, cada ferida que deveria aparecer na criatura aparece no próprio corpo de Nona.

C - Vamo lá, parceira, você não pode só bater de frente quando estiver brigando com uma criatura elemental. Até porque, você só tá se machucando! Cê tem que ser mais criativa!

N - Fácil falar, né, Couro Frouxo?! Não é tu que tá na treta!

C - Se tu morrer eu viro cinzas também, espertona! Para logo de reclamar e usa a cabeça. Veja tudo que tem a sua disposição e ache uma forma de sair desta confusão!

N - Droga... Se segura então!

Finalmente a protagonista atira no meio da sala uma magia que gera um pequeno buraco negro mágico. A ave é sugada, até que

finalmente desaparece junto com o buraco negro. Como Nona estava a uma maior distância da criatura, ela pode se manter segura até o pequeno buraco negro colapsar em si mesmo.

A porta então se abre permitindo que a protagonista possa prosseguir para o próximo nível.

**Vá para o 23)**

**-19)**

A protagonista se engaja em um combate com a sereia, usando todo o espaço aéreo através de sua vassoura. Ainda assim, seus ataques parecem ter poucos efeitos contra a criatura. Não só isso, mas também, cada ferida que deveria aparecer na criatura aparece no próprio corpo de Nona.

C - Vamo lá, parceira, você não pode só bater de frente quando estiver brigando com uma criatura elemental. Até porque, você só tá se machucando! Cê tem que ser mais criativa!

N - Fácil falar, né, Couro Frouxo?! Não é tu que tá na treta!

C - Se tu morrer eu viro cinzas também, espertona! Para logo de reclamar e usa a cabeça. Veja tudo que tem a sua disposição e ache uma forma de sair desta confusão!

N - Droga... Se segura então!

Finalmente a protagonista decide ser agressiva e lança uma esfera brilhante no meio da sala que faz com que a temperatura no ambiente suba rapidamente. Logo toda a água do lugar começa

a evaporar e, mesmo que Nona esteja sentindo o mesmo calor, como o ponto de ebulição da água é mais baixo do que seu próprio corpo, a sereia acaba desaparecendo antes da protagonista.

A porta então se abre permitindo que Nona possa prosseguir para o próximo nível.

**Vá para o 23)**

**-20)**

A protagonista se engaja em um combate com a serpente, usando todo o espaço aéreo através de sua vassoura. Ainda assim, seus ataques parecem ter poucos efeitos contra o monstro. Não só isso, mas também, cada ferida que deveria aparecer na criatura aparece no próprio corpo de Nona.

C - Vamo lá, parceira, você não pode só bater de frente quando estiver brigando com uma criatura elemental. Até porque, você só tá se machucando! Cê tem que ser mais criativa!

N - Fácil falar, né Couro Frouxo?! Não é tu que tá na treta!

C - Se tu morrer eu viro cinzas também, espertona! Para logo de reclamar e usa a cabeça. Nem sempre a resposta é descer chumbo nos seus problemas!

N - Droga... Eu quero deixar claro que se eu morrer a culpa é sua!

A protagonista então atira no chão magias de crescimento de plantas que aos poucos vão formando um gigante coelho feito de galhos e folhas. A serpente imediatamente pula para devorar o coelho e conforme vai se alimentando, as chamas de seu corpo vão diminuindo de intensidade.

C - Eu... não to acreditando. Você ganhou ele pelo estômago?!

N - Acho que a frase que você queria falar era, "obrigado, Nona. Você é uma gênio!"

C - Me mata...

Finalmente a gigantesca criatura se transforma em uma pequena serpente vermelha que se dá como amigável para a protagonista como agradecimento pela refeição.

N - Olha... até que olhando assim ele é até fofinho.

C - Essa coisa estava tentando nos comer até agora a pouco.

N - Ah, para. Ele parece que gostou da refeição.

C - Melhor se afastar antes de se apegar.

N - Tarde demais! Diga oi para o Fernandinho, nosso novo companheiro!

C - Sério, me mata logo...

A protagonista então aceita a pequena serpente como um companheiro animal e, com isso, a porta se abre permitindo que Nona possa prosseguir para o próximo nível.

**Vá para o 23)**

**-21)**

A protagonista se engaja em um combate com a ave usando todo o espaço aéreo através de sua vassoura. Ainda assim, seus ataques parecem ter poucos efeitos contra a criatura. Não só isso, mas também, cada ferida que deveria aparecer na criatura aparece no próprio corpo de Nona.

C - Vamo lá, parceira, você não pode só bater de frente quando estiver brigando com uma criatura elemental. Até porque, você só tá se machucando! Cê tem que ser mais criativa!

N - Fácil falar, né Couro Frouxo?! Não é tu que tá na treta!

C - Se tu morrer eu viro cinzas também, espertona! Para logo de reclamar e usa a cabeça. Nem sempre a resposta é descer chumbo nos seus problemas!

N - Droga... Eu quero deixar claro que se eu morrer a culpa é sua!

A protagonista então começa a atirar magias de nuvens no teto, o que permite que a neve caia. Com a ventania gerada pela criatura a neve se transforma em uma nevasca que, primeiramente, parece fazer a situação piorar e rapidamente cobre todo o chão com neve, porém, aos poucos, a forma da ave vai diminuindo até se transformar em um pequeno pássaro tremendo de frio.

C - Pera, o que aconteceu?

N - Baixa temperatura na base de um furacão é o que normalmente acaba os gastando até que se dissipam. Eu imaginei

que se funciona assim na natureza então talvez funcionasse aqui, mas olha... não esperava por essa criaturinha fofa.

A protagonista tira sua sua echarpe e a usa para esquentar o pequeno pássaro que se demonstra agradecido.

N - Olha... até que olhando assim ela é até fofinha.

C - Essa coisa estava tentando nos comer até agora a pouco.

N - Ah, para. Ela parece que curtiu o quentinho.

C - Melhor se afastar antes de se apegar.

N - Tarde demais! Diga oi para Fabinha, nossa nova companheira.

C - Me mata...

A porta então se abre permitindo que a protagonista possa prosseguir para o próximo nível.

**Vá para o 23)****-22)**

A protagonista se engaja em um combate com a sereia usando todo o espaço aéreo através de sua vassoura. Ainda assim, seus ataques parecem ter poucos efeitos contra a criatura. Não só isso, mas também, cada ferida que deveria aparecer na criatura aparece no próprio corpo de Nona.



C - Vamo lá, parceira, você não pode só bater de frente quando estiver brigando com uma criatura elemental. Até porque, você só tá se machucando! Cê tem que ser mais criativa!

N - Fácil falar, né Couro Frouxo?! Não é tu que tá na treta!

C - Se tu morrer eu viro cinzas também, espertona! Para logo de reclamar e usa a cabeça. Nem sempre a resposta é descer chumbo nos seus problemas!

N - Droga... Eu quero deixar claro que se eu morrer a culpa é sua!

A protagonista então atira em sua própria garganta, o que a faz começar a cantar como um anjo. A Sereia então muda de postura imediatamente, completamente hipnotizada pela voz da protagonista. Aos poucos a forma da criatura vai diminuindo até se transformar em um pequeno peixe espectral que começa a rodear a protagonista amigavelmente.

C - Boa cantoria, bonita. Parece que você a encantou completamente.

N - Olha... até que olhando assim ela é até fofinha.

C - Essa coisa estava tentando nos comer até agora a pouco.

N - Ah, para. Ela parece que gostou de você.

C - Melhor se afastar antes de se apegar.

N - Tarde demais! Diga oi para a Fátima, nossa nova companheira.

C - Me mata...

A porta então se abre permitindo que a protagonista possa prosseguir para o próximo nível.

### Vá para o 23)

#### -23)

Após atravessar a porta, Nona tem de percorrer um longo lance de escadas para chegar ao próximo nível. Quando finalmente chega, ela pode ver um longo salão com uma enorme estátua de uma deusa no centro. Na frente da estátua reside uma pequena abertura no chão e todo o ambiente possui uma baixa iluminação.

C - Uh... Olha só. Quem é a estilosa? - Pergunta Chapéricles se referindo a estátua.

N - Não era para você ser o detentor da história desse mundo? Não é pra isso que eu te visto?

C - Detentor da história conhecida, minha querida. Esta deve ser uma figura importante para os Antigos e quase tudo deles se perdeu.

N - Bom, seja quem for, é só uma estátua. Vamos só procurar pela próxima porta e-

Finalmente os olhos da estátua se iluminam e uma voz reverbera por toda a sala.

E - Congratulações por até aqui chegar. Muitos desafios por vós foram superados e seus esforços lhe trouxeram para diante de mim. A glória da conquista já lhe pertence e muito mais lhe aguarda adiante, porém apenas um coração generoso o bastante

para conquistar a confiança daqueles que encontra pelo caminho poderá prosseguir. Que aquele que foi cativado se revele!

**Se a protagonista possui um companheiro animal consigo - vá para o 24)**

**Se a protagonista não possui um companheiro animal consigo - vá para o 25)**

**-24)**

O companheiro animal da protagonista se aproxima da estátua para se demonstrar presente e seus olhos brilham na mesma cor que os dela. Finalmente os olhos de seu companheiro animal param de brilhar e a protagonista pode ouvir a voz reverberar novamente.

E - Calma em frente aos desafios e compaixão para com seus inimigos lhe trouxeram ao seu maior desafio, pouco falta para que o fim chegue. Se prosseguir é o seu desejo, então terá que demonstrar inteligência e astúcia. Se aproxime.

A protagonista então se aproxima da abertura na frente da estátua e a mesma diz:

E - Vocês fizeram de mim divindades, porém, mesmo assim, 12 vezes por ano meu toque por minha irmã é rejeitado. Minha existência agrava minha inexistência e, de todos os presentes que lhe dou, poucos são guardados.

E - Diga meu nome.

**Escolha dentre:**

**Luz - Vá para o 26)**

**Sombra - Vá para o 27)**

**-25)**

E - Aquele incapaz de alcançar os corações alheios não sobreviverá no caminho adiante. Somente os que encaram as adversidades com compaixão podem gerar mudanças valiosas no mundo. A falta de aliados marca a conclusão de sua aventura.

A estátua então se apaga.

**Sua jornada termina aqui.**

**-26)**

A protagonista se aproxima da pequena abertura no chão enquanto pondera os versos citados. Ela então puxa Gostosuras e, com o cano diretamente na abertura, puxa o gatilho disparando um feixe de luz. A luz se espalha por entre as frestas do piso e envolve a estátua, transformando sua forma e revelando a imagem de uma deusa guerreira, a Mãe-do-Ouro.

D - Persistência, compaixão e intelecto. Existe em ti os dons necessários para seguir adiante. Agora só é necessária a sabedoria para... sobreviver.

N - Heh... Só isso? Então essa já tá no papo!

A Mãe do Ouro se prepara para o combate, a protagonista faz o mesmo.

**Escolha entre:**

**Tiros Fantasma (Força nos Números) - Vá para o 28)**

**Tiro de Projeção Elemental (Força nos Aliados) - Vá para o 29)**

**Tiros de Força - (Força Bruta) - Vá para o 30)**

**-27)**

A protagonista se aproxima da pequena abertura no chão enquanto pondera os versos citados. Ela então puxa Travessuras e, com o cano diretamente na abertura, puxa o gatilho disparando uma rajada de sombras. As sombras se espalham por entre as frestas do piso e rapidamente crescem como tentáculos que prendem a protagonista por todos os ângulos.

N - QUE?! EU TENHO CERTEZA QUE DEI A RESPOSTA CERTA! MAS QUE MER-

As sombras vão crescendo, cada vez mais consumindo o ambiente e sufocando a protagonista. Um último grito de horror ecoa pelo salão antes de tudo sucumbir às trevas.

**Sua aventura termina aqui.**

**-28)**

O combate começa e a protagonista lança magias de todos os tipos, porém a deusa se demonstra implacável e resiste a tudo que é lançado em sua direção.

N - Heh... Você é fortinha em... Não importa o que eu jogue em você, apenas não tem efeito...

E - Seus esforços são inúteis, criança. Apenas desista e poupe sua vida, não é necessário que mais sangue seja derramado neste lugar sagrado.

N - Essa é a parada, gatona, esse tempo todo nós estivemos encarando esta torre de um em um. E se dessa vez for geral junto?

A protagonista então usa um tiro que invoca os fantasmas dos mortos para lhes dar uma última chance de lutar.

N - Todos aqueles que esta Torre levou desejam uma segunda chance de se superarem! Eu serei sua força e através de mim todos vamos... ADIANTE!

A deusa, porém, subjuga todos de uma única vez.

E - Aqueles indignos de sequer chegar a este ponto jamais serão capazes de me enfrentar. Seu esforço foi nobre, jovem exploradora, porém infelizmente... Sua aventura termina aqui.

Neste momento, a Mãe do Ouro executa seu golpe final na protagonista, que cai, derrotada perante a última guardiã.

**Sua aventura termina aqui.**

**-29)**

O combate começa e a protagonista lança magias de todos os tipos, porém a deusa se demonstra implacável e resiste a tudo que é lançado em sua direção.

N - Heh... Você é fortinha em... Não importa o que eu jogue em você, apenas não tem efeito...

E - Seus esforços são inúteis, criança. Apenas desista e poupe sua vida, não é necessário que mais sangue seja derramado neste lugar sagrado. Uma mera bruxa jamais poderá se equiparar a uma deusa!

N - Essa é a parada, gatona, esse tempo todo eu estive lutando sozinha. Bom, Chapéricles sempre me ajudou, mas no fim, sempre fui eu apontando minhas armas para os céus por mim mesma. A parada é... esse "lugar sagrado" me ensinou a fazer amigos, não é mesmo?

Nona decide então lutar usando a força do aliado que conquistou nesta jornada. Ela então absorve seu companheiro animal em sua arma e o atira ampliando seu poder elemental. A criatura retorna para sua forma original, porém com muito mais poder e transformado pela magia da protagonista. Imediatamente a situação se reverte e a balança do combate pende para o lado da protagonista, porém nem isso aparenta ser o suficiente.

D - Tola! Eu sou o poder supremo da Torre! O maior orgulho dos Antigos! Todos aqueles que vieram antes de mim possuem seu lugar sob meus pés!

Então, a divindade recupera sua compostura e muda sua forma para gerar uma supernova que consome todo o salão. A protagonista dá seu suspiro final enquanto encara seu fim perante uma força implacável.

**Sua aventura termina aqui.**

**-30)**

O combate começa e a protagonista lança magias de todos os tipos, porém a deusa se demonstra implacável e resiste a tudo que é lançado em sua direção.

N - Heh... Você é fortinha em... Não importa o que eu jogue em você, apenas não tem efeito...

E - Seus esforços são inúteis, criança. Apenas desista e poupe sua vida, não é necessário que mais sangue seja derramado neste lugar sagrado. Uma mera bruxa jamais poderá se equiparar a uma deusa!

C - Ela tá certa, Nona! Acho melhor você chamar o-

N - Não! Chapéricles, eu te amo, mas acho que essa é uma parada que eu preciso resolver sozinha. Eu sei que lutar em grupo e não ser arrogante é a receita para o sucesso, porém existe algo que eu ainda tenho que provar para mim mesma.

Nona então encara a Deusa para poder respondê-la diretamente:

N - Afinal, eu não sou só uma mera bruxa - Ela então aponta suas armas para a divindade - Eu sou uma Tomonegro, a Nona da Geração Esclarecida!

A protagonista então usa sua magia mais poderosa e começa a lançar tiros de pura energia que distorcem a própria fábrica da realidade. Rochas são reformadas, o ar é empurrado e por um momento a protagonista parece estar levando vantagem contra a deusa. No entanto, a divindade recupera sua compostura e muda sua forma para gerar uma esfera de energia pura.

N - Um fato interessante que descobrimos depois da era dos Antigos: a energia pode ser convertida e armazenada!

Nona então abre o barril de suas pistolas e as mesmas começam a absorver a energia desta nova forma da deusa. O poder é demais para ser contido, por tanto, Nona pode sentir a energia penetrando seu próprio corpo e o corrompendo por dentro.

C - Nona! Larga as pistolas! Você vai morrer!

N - Nem pensar! Fui eu quem deu poder para ela despertar, eu posso o tomar de volta! Além do mais - diz Nona sorrindo em meio a dor - Ela é só uma deusa! Eu sou uma Tomonegro! Ela não tem a menor chance comigo!

A sala então é engolfinhada pela luz da explosão de Gostosuras e Travessuras. Após este brilho supremo, tudo se apaga.

**Vá para o 31)**

**-31)**

A luz retorna com a protagonista em uma nova sala onde o chão de cristal mostra luzes piscando no fundo. A Mãe-do-Ouro se revela em sua forma natural, sendo esta muito mais simples e humilde.

D - Congratulações. Você foi capaz de provar que não só possui sabedoria e empatia, mas que também é capaz de se manter firme diante a maior das adversidades. Você foi capaz de realizar o que nenhum outro antes conseguiu: conquistar a Torre Reversa.

A protagonista, o Chapéu e o companheiro animal celebram com a notícia, mas logo a deusa continua.

D - Agora que este feito é seu, eu lhe devo a explicação por trás da criação da Torre - a deusa então gesticula para o chão de cristal e continua - Consegue ver aquelas luzes? Atrás deste último nível existe a Arca, um lugar sagrado criado para preservar os últimos dos Antigos durante a Ruptura.

N - Pera, fala dos próprios antigos! este lugar guarda um pedaço da Civilização Perdida?!

D - Exatamente. Eles viveram todos estes séculos paralisados no tempo, incapazes de envelhecer ou expandir seus domínios. A

arca foi feita com o intuito de preservar seus conhecimentos até que a humanidade fosse capaz de recebê-los novamente.

N - Então este é o propósito da Torre, testar a capacidade da humanidade até que estivéssemos prontos para encontrá-los...

D - Exatamente. Você representa o esforço de séculos para o acúmulo de conhecimento e habilidades. Muitos caíram antes de ti para que pudesse chegar a este lugar. Não é este mesmo todo o propósito do clã Tomonegro?

N - Eu acho que sim... - responde Nona tonta com toda a nova informação.

D - No entanto, a decisão do que será feito em seguida está inteiramente em suas mãos. Eu não posso forçá-la a prosseguir, então é você que decide como esta história irá terminar. Vossa senhoria pode decidir retornar, carregando consigo a glória de ter conquistado a Torre Reversa, feito este que ninguém jamais foi capaz. Seu nome certamente será lembrado pela eternidade e o conhecimento dos Antigos será compartilhado por toda Ocágia. De mesma forma, também pode decidir prosseguir. No entanto, nem mesmo eu sei dizer qual o estado da civilização dos antigos atualmente. Eles passaram anos demais enclausurados em uma pequena civilização, portanto, não há como dizer como será recebida. No entanto, esta será certamente a maior das aventuras.

**Escolha entre:**

**Não atirar (Retornar) - Vá para o 32)**

**Atirar (Prosseguir) - Vá para o 33)**

**-32)**

A protagonista decide que já viveu uma boa jornada, que pode levar esta como motivo de glória para toda a existência. Toda aventura precisa ter um fim e a vivência que ela conseguiu na Torre Reversa será carregada com ela pelo resto da vida. Ela usará o que aprendeu ali para se tornar uma pessoa melhor e este conhecimento pode ser útil para aqueles que apenas imaginam o que deve existir nos últimos andares daquele lugar.

Após a torre ser devidamente explorada por grupos grandes a sociedade de Ocágia pode então aprender com os Antigos a evoluir e ser melhor. Uma era de prosperidade está diante do mundo. A protagonista decide não atirar no chão de cristal e retornar para casa.

**Sua aventura termina aqui, porém a glória irá lhe acompanhar enquanto vive. Agora seu nome ecoará pelos palácios da história.**

**-33)**

A protagonista decide que descer a Torre Reversa foi apenas um pequeno gosto do que o desconhecido tem para oferecer. Sua vida só é completa quando ela pode conhecer novos seres, novos lugares e criar novas histórias. Se apenas alguns breves encontros como os da Torre puderam fazê-la crescer tanto, então um completo mundo novo pode fazê-la chegar a pontos que nem mesmo é capaz de imaginar.

Nona está então abandonando os costumes e tradições de sua família. Se provar para suas ancestrais não é mais algo tão importante assim, afinal, ela foi capaz de se provar para si mesma.

A ideia de um novo caminho e de uma nova jornada a enche de empolgação enquanto puxa suas armas para atirar no chão de cristal. Com os cacos voando é revelado que as luzes de baixo mostram a imagem de toda uma cidade subterrânea. A protagonista então cai com um sorriso no rosto enquanto se prepara para o novo mundo diante de seus olhos.

#### **Rumo a uma nova aventura.**

#### **-34)**

A protagonista atira na própria cabeça, permitindo que assim sua mente possa se estender até alcançar a de outros seres inteligentes. Ela então começa a se comunicar com a criatura que aparenta ter uma voz cansada.

I - Bom... Agora podes me ouvir... Ótimo...

N - Anh... Olá. Peço perdão por chegar assim sem avisar, é que eu não sabia que... tinha alguém aqui, hehe...

I - Não há necessidade de desculpas, pequenina... Sua presença nada mais é do que uma tangência do meu lamento...

N - Ah... Então você não é como os outros monstros da Torre que quer... você sabe, me matar?

I - Não há com o que se preocupar... Não temos motivos para tirar a vida um do outro... Eu só desejo... silêncio.

N - Nesse caso então... é melhor eu ir andando?

I - Se seu coração assim desejar... então deve ser feito. Se prosseguir pelo caminho adiante irá encontrar o que busca... Apenas... Se mantenha no caminho...

N - ...mas e você? É isso o que o seu "coração" deseja? Que eu apenas o deixe em paz?

I - Meus desejos não podem ser atendidos... Já faz eons que este fardo foi imposto a minha alma e tudo o que me resta é permitir que o silêncio me console... Mas não lamente por mim, pequenina... Não há nada que possa ser feito...

N - Não sei não... eu nunca gostei muito desta frase. O que acha Chapéricsles?

C - Talvez ele tenha razão... Dá pra sentir que este lugar tem algo que me deixa exausto, como se sugasse algo de mim. Algo que tira minha própria capacidade de... raciocínio. Mas eu não consigo identificar o que é.

I - Cesse suas dúvidas e a de seu companheiro, pequenina. Apenas olhem para o topo...

Olhando para cima ambos podem ver um obelisco de ponta-cabeça emitindo uma luz leve.

I - As marcas inscritas na rocha absorvem a magia presente nesta água. Minha existência e a de seu companheiro só são permitidas graças a magia que nos foi imbuída... Agora mesmo a torre se alimenta de meu cerne e de muitos outros escondidos neste lugar ancião... Sempre sendo exigido de nós... Sem que nos

seja permitida a partida. Desta maneira esta construção pode sobreviver não importa quanto tempo passe... Até que alguém cumpra o propósito nela depositado.

N - Hmm... Obelisco parasita dos Antigos, né? Talvez eu possa fazer algo sobre esta situação.

C - Ou talvez isto te mate. Brincar com a magia dos Antigos é uma aposta perigosa, morena, você pode acabar numa situação de vida ou morte. Além do mais, pelo que ele disse, basta completar a Torre que este lugar vai parar de se banquetear desses caras, então nossos objetivos estão mais ou menos alinhados.

N - Peguei a visão, mas ainda assim...

C - Você que sabe, vaqueira.

**Escolha entre:**

**Manifestação Selvagem (seguir adiante) - Vá para o 38)**

**Conhecimento Arcano (Investigar o Obelisco) - Vá para o 40)**

**-35)**

A protagonista atira na runa do farol e com isso a ponta do obelisco brilha e projeta um pilar de luz que sobe para os confins da escuridão acima.

N - Wow... Esse lugar é maior do que eu imaginei...

C - É, mas olha! Uma saída!

N - Isso! Sabia que iríamos achar um jeito de voltar.

Por conta da nova iluminação a protagonista pode ver uma porta distante, porém também percebe que algo se move na escuridão. Logo é capaz de perceber que a forma que se move rodopia o farol. Então, a enorme cabeça da serpente se projeta na luz.

C - Nona! É uma armadilha!

N - Mas que porcaria...

**Escolha entre:**

**Teletransporte (Fugir) - Vá para o 39)**

**Mesmerizar (Atacar) - Vá para o 41)**

**-36)**

Assustada, a protagonista começa a atirar ondas sônicas no olho gigante.

C - Ondas sônicas?! Sério?!

N - O som viaja mais rápido na água! Assim o estrago é maior!

C - Fala isso pra ele! Esse olho só parece irritado!

A protagonista então vê que tentáculos vão surgindo ao seu redor, ao mesmo tempo que uma bocarra se abre.

N - MAS QUE MER-

**Sua aventura termina aqui.**



**-37)**

A protagonista atira na runa corrompida fazendo com que a mesma retorne para seu estado normal. O brilho suave do obelisco se estabiliza e logo a protagonista começa a sentir uma tranquilidade que nunca havia sentido antes.

N - Uau... O lugar de repente ficou tão quentinho... Acho que eu saquei, aqui parece perfeito para descansar um pouco...

Então ela se senta encostada no obelisco e rapidamente começa a dormir.

C - Ou! Tem certeza que dormir de qualquer jeito num lugar desses é uma boa ideia? É melhor se montarmos acampamento em um ponto menos chamativo, não acha, morena? ... Nona? Nona, acorda! Nona! Nona...

A protagonista nunca mais irá acordar.

**Sua aventura termina aqui.**

**-38)**

N - Acho que você tá certo, Chapéu... Olha, não se preocupe, eu vou completar esta maldita Torre. Quando chegar no último andar você e todos os outros vão poder sair livres.

I - Não se preocupe, pequenina. Mesmo que o contrário fosse escolhido, não há o que fazer quanto ao meu lamento... Continue

sua jornada em paz... Meu coração será eternamente grato por esta breve tangente...

N - Ainda assim... Não se preocupe. Eu vou finalizar a Torre, com certeza!

Logo ela atira na direção do caminho e de sua arma uma raia espectral é criada. A protagonista então é puxada e rapidamente começa a ser guiada para uma porta que levará para a última sala da Torre Reversa.

**Vá para o 23)**

**-39)**

A protagonista rapidamente atira na direção da porta e, com isso, sua forma se desfaz, sendo puxada na direção do tiro. Logo a figura da protagonista se refaz na frente da saída.

N - O que diabos é aquilo?!

C - Eu não sei, mas não para agora! Ela tá vindo com fome!

Sem perder tempo ela passa para a próxima sala, antes que a criatura possa a engolir com uma única mordida.

**Vá para o 23)**

**-40)**

A protagonista mais uma vez atira em sua própria cabeça e em seguida atira no obelisco. Todo o conhecimento do artefato místico de repente surge em sua mente, fazendo assim com que ela descubra que se trata de um coletor e replicador de energia mágica.

N - Vocês estavam certos, este obelisco funciona como um repetidor de magia num geral. Porém, por qual motivo a minha magia anfíbia não foi absorvida?

C - Não sei... Mas é melhor fazer algo logo... Tá batendo um sono...

N - Ah, sim! Deixa eu ver... Eu posso mandar essa coisa pelos ares ou tentar anular seus efeitos... O obelisco por si só possui magia que é alimentada pelo seu próprio efeito, como um gerador de energia infinita... Se eu evaporar a runa que faz esta ligação com seu núcleo... Ou se fizer a energia cíclica parar pelo menos por um instante... Talvez dê pra me livrar dessa situação...

C - Nona!

N - Droga!

**Escolha entre:**

**Desintegrar (Destruir) - Vá para o 42)**

**Dissipar Magia (Anular as Runas) - Vá para o 44)**

**-41)**

A protagonista é rápida no gatilho e, sem nem mesmo pensar, atira na cabeça da criatura. O raio mágico é absorvido e ela

espera ter conseguido mesmerizar a serpente, porém o que vem em seguida é uma risada forte e profunda que faz a caverna reverberar.

S - Tola! Eu vivi milênios a mais que sua pobre alma efêmera. Minha mente possui muito mais conhecimento e experiência. Não é fácil me domar, ainda mais para um ser patético como uma mera Bruxa.

N - Hey! "Mera bruxa" é teu rabo! Ou eu diria corpo? Cobras tem rabo?

C - Sim. A cauda de uma serpente tem seu início após sua-Pera! A gente não tem tempo pra uma aula de anatomia reptiliana!

N - Certo! O que eu queria dizer era: Eu sou uma Tomonegro! A última da geração Esclarecida! Nenhuma minhoca super crescida vai olhar pra mim de cima!

S - GIAHAHAHAHAHA! Sua arrogância me diverte, humana! Quase me deixa tentado a não lhe devorar...

N - Devorar... Erm... Não acha que ao invés disso podemos chegar numa espécie de acordo?

S - Um acordo... Não, mas eu ofereço uma aposta. Tente uma nova magia mental. Veja se a grande Tomonegro é capaz de domar minha mente imortal. Se conseguir por apenas um instante, eu irei permitir que prossiga para a saída. Caso falhe...

A serpente então abre um sorriso malicioso e já começa a deslocar sua mandíbula.

**Escolha entre:**

**Controle da Mente (Comprar a Aposta) - Vá para o 43)**

**Reduzir (Trapacear) - Vá para - o 45)**

**-42)**

A protagonista atira no obelisco invertido e rapidamente o mesmo começa a se desintegrar. A protagonista fica feliz com o resultado, porém logo descobre que o efeito replicador da orbe permanece, fazendo com que tudo ao redor comece a se desintegrar também. Logo chega a vez da protagonista que, impotente, apenas assiste enquanto seu corpo se reduz a moléculas soltas.

**Sua aventura termina aqui.**

**-43)**

A protagonista mais uma vez atira na cabeça da criatura, dessa vez uma magia muito mais poderosa de controle mental. Por um momento parece dar certo, mas logo a serpente ri novamente, finalizando sua atuação.

S - Devo admitir minha trapaça. Minha mente não é apenas cheia de infinita experiência, mas também possui barreiras arcanas capazes de superar qualquer magia psiônica. Você é mesmo uma tola, jovem bruxa. Parece que o nome Tomonegro não passa de uma piada...

Finalmente satisfeita com a diversão, a cabeça da serpente se aproxima para desfrutar de sua refeição.

**Sua aventura termina aqui.**

**-44)**

A protagonista atira no obelisco invertido um raio gentil que faz com que o brilho do mesmo rapidamente se apague. A criatura então suspira de alívio.

I - Não existem palavras para expressar minha mais do que eterna gratidão. Eu lhe devo toda a minha existência, pequenina.

N - Relaxa, Tchutchuco. Eu to aqui pra isso.

I - Ainda assim, deixe-me demonstrar minha gratidão ajudando-a a finalizar sua jornada.

A forma do grande olho então brilha ao ponto de ofuscar a protagonista e, quando finalmente para, a mesma pode ver que em sua frente se encontra um pequeno peixe feito da própria água.

N - Ouwn! Não é que você é bem fofinho nesta forma? Eu aceito então. Vou te levar junto para o fim da torre e depois você estará livre para ver o mundo. Aliás, qual o seu nome?

I - Meu verdadeiro nome é impronunciável para a língua humana. Por esta razão, permito que me chame da maneira que achar mais adequado.

N - Certo, então seja bem vindo ao time, Reginaldo!

I - ...Certo.

Reginaldo então, apesar de confuso, brinca feliz em volta do Chapéu, enquanto que os três se movem para a porta que leva para a última sala.

**Vá para o 23)**

**-45)**

A protagonista sorri e, mais uma vez, atira na criatura, o que faz com que sua forma se reduza rapidamente até se transformar em uma pequena e inofensiva serpente.

S - E-espere! O que você fez? Isto não era parte da aposta!

N - E você acha mesmo que eu vou confiar num cara que sobrevive atraindo pessoas para uma armadilha no fundo de uma torre lendária? Por favor! Você deve ganhar a vida passando a perna nas pessoas.

S - Isso não é-

N - Verdade? Talvez não, mas eu não vou dar o braço a torcer. É capaz que eu realmente não possa fazer sua mente se curvar perante a minha magia, mas eu não preciso. Só me basta ser mais esperta que sua mente imortal.

S - Humpf! Bem jogado, Tomonegro. No entanto, não pense que a próxima será tão fácil.

N - Falando em próxima...

Nona então pega a serpente e a enrola em seu pescoço.

N - Que tal se você for conosco? Assim pode nos ajudar a conquistar a torre.

S - Mas isto é um ultraje! O que te faz pensar que eu me tornaria um aliado?

N - Se vier conosco você pode se preparar para sua vingança. Ou vai me dizer que aceita fácil assim que uma mera humana tenha sido mais esperta que sua grandeza imortal?

O Rei Superior então bufa e, relutantemente, aceita ser levado como companheiro.

N - Ótimo! eu vou te chamar de Rogerinho.

S - Ultraje!

Nona apenas ignora as reclamações de seu mais novo companheiro e segue para a porta no fim da caverna.

**Vá para o 23)**