

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE DESIGN E EXPRESSÃO GRÁFICA
CURSO DE ANIMAÇÃO

Marco Antônio Lima Porto

Webcomic Unspoken: o narrador não confiável nos quadrinhos digitais

Florianópolis

2022

Marco Antônio Lima Porto

Webcomic Unspoken: o narrador não confiável nos quadrinhos digitais

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Animação do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Animação.

Orientador: Prof. Dr. André Luiz Sens

Florianópolis

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Porto, Marco Antônio

Webcomic Unspoken : o narrador não confiável nos
quadrinhos digitais / Marco Antônio Porto ; orientador,
André Luiz Sens, 2022.

15 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis,
2022.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Narração não-confiável. 3. Webcomics. 4.
Animação. I. Sens, André Luiz . II. Universidade Federal de
Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Marco Antônio Lima Porto

Webcomic Unspoken: o narrador não confiável nos quadrinhos digitais

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do título de Bacharel e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação.

Florianópolis, 19 de Julho de 2022.

Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

Banca Examinadora:

Prof. Mestre, André Salomão (Universidade Federal de Santa Catarina)

Profa. Dra, Mônica Stein (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof. Dr. André Luiz Sens
(Orientador)
Universidade Federal de Santa Catarina

Florianópolis, 2022

RESUMO

A figura do narrador não confiável é uma que persevera através de muitas obras culturalmente significativas desde que sua definição surgiu em meados do século XX; agora, com esse conceito sendo traduzido para outras mídias, diferentes formas de representar tal figura surgem. Este artigo tem como objetivo analisar as possibilidades criativas e narrativas de aplicação do narrador não confiável em webcomics animadas, a partir do projeto do autor, Unspoken.

Palavras-chave: *Webcomic*; Animação; Narrador não-confiável.

ABSTRACT

The Unreliable Narrator is a figure present in many culturally significant works since its definition in mid 20th century; now, with such concept being brought into other media, different ways of representing the unreliable narrator emerge. This article searches to analyze the creative and narrative possibilities of representing the unreliable narrator in animated webcomics, using as example the author's project, Unspoken.

Keywords: Webcomic; Animation; Unreliable Narrator

1. Introdução

Um autor, de acordo com Wayne Booth (1983 p. 149), “é incapaz de evitar a retórica; ele pode somente escolher que tipo de retórica usar”, quando incumbido de passar uma mensagem. São inúmeros os recursos que cada mídia emprega para possibilitar a interpretação de suas mensagens além dos sentidos. Das mídias que dependem de imagens, palavras e sons, um recurso comumente utilizado – e obrigatório no âmbito da literatura ficcional (CHATMAN, 1978) – é o do narrador; sendo este explícito ou não, esta figura, que se expressa por meio de sua “voz” e que pode se encarnar em diferentes formas para razões divergentes. Na mesma obra, Booth cunha um tipo específico de narrador cujo propósito, à primeira vista, vai completamente contra aquele atribuído aos tipos convencionais.

A figura do narrador não confiável é uma que surge, primariamente, do conceito que personagens e nossa percepção sobre estes possam mudar ao decorrer de uma narrativa, e que tal conceito poderia, portanto, ser estendido à figura do narrador (BOOTH, 1983). A narração não confiável é aquela que, portanto, apresenta fatos e suposições que vão contra aquela de todos os outros personagens presentes na trama, e estando claro ao leitor que os fatos expostos a ele podem não ser verídicos, toda a retórica da história é transformada diante de seus olhos, e o narrador não confiável se estabelece. Esta figura, cuja missão é (estando ciente ou não) mentir e ser imperativamente descoberto em algum ponto durante a narrativa, é um recurso presente em inúmeros trabalhos de ficção, como nos livros *O assassinato de Roger Ackroyd*, *House of leaves* e *Psicopata Americano* (MARTIN, 2018); nos filmes *Os suspeitos*, *Rashomon* e *Clube da luta* (REDOBLADO, 2022); nos jogos *The Stanley Parable* e *Doki Doki Literature Club* (MITCHELL e ROE, 2019); e em quadrinhos como *Watchmen*, *King of Nowhere* e *Asilo Arkham: Uma Séria Casa em um Sério Mundo*. O recurso é especialmente útil quando, para causar impacto ao leitor, o autor faz uso do *plot twist* — uma mudança inesperada quanto ao desenvolvimento de uma narrativa. Cada mídia dispõe de recursos para controlar a percepção do leitor em relação ao narrador, podendo autores assim escolher quando será o melhor ponto para trazer elementos que mudam nossa percepção a tal figura.

Em seu livro *Desvendando os Quadrinhos*, Scott McCloud (1995, p. 21) afirma que, tendo a validação dos quadrinhos como um meio de arte sob o olhar crítico geral ainda não ocorrido, visto que tal meio é tido somente como uma junção de outras mídias, (ilustração e escrita) cabe ao futuro trazer a tona as qualidades próprias que afirmam a relevância deste

meio de comunicação. Desde a publicação do livro de McCloud, a revolução tecnológica das mídias têm de fato dado grandes passos para firmar o espaço da nona arte em nossa cultura, com novas plataformas e maneiras de comercializar obras através da internet (HANNAH, 2022). Mas como tais recursos podem vir a influenciar o problema proposto pelo autor? Formalizando assim a linguagem dos quadrinhos como algo único. Como todas as outras mídias previamente mencionadas, os quadrinhos também possuem seus próprios recursos que produzem efeitos sobre uma narrativa: sobreposição de imagem e palavra; utilização de elementos visuais nos storyboards como a “sarjeta” (espaço em branco entre cada painel em uma página de quadrinhos); enquadramentos e composições; e, no contexto das webcomics, a utilização de GIFS animados dentro das páginas e a leitura no formato de pergaminho, criando assim novas relações entre painéis subsequentes.

Em *Unspoken*, webcomic criada por Marco A. Porto (autor deste artigo) e Rodrigo C. Rossi, técnicas únicas à mídia dos quadrinhos deverão ser constantemente empregadas para projetar a imagem de um narrador não confiável, porém, a possibilidade de se adicionar animações nas páginas configura uma experiência narrativa exclusiva às webcomics. Quando utilizados intencionalmente, elementos como a diferenciação do timing nas animações; a continuidade entre painéis, que possibilitam a interpretação dos acontecimentos e estabelecem o ponto de vista da história nas páginas; disposição dos textos e balões de fala, elementos que complementam as imagens e; principalmente, ao se restringir o uso da animação a momentos específicos da história, podem dar forma, através de tais elementos, a uma narrativa que segue um conjunto de características próprios dos narradores não confiáveis. O artigo, por tanto, propõe discutir os recursos narrativos, técnicos e criativos nas webcomics animadas que dão forma a um narrador não confiável, tendo como foco principal a obra *Unspoken*.

2. Narradores não confiáveis

Em se tratando de como uma história é, a priori, apresentada, James N. Frey (1994) afirma que “O narrador de uma história, pela própria natureza da arte do *storytelling*, deve reter fatos do leitor. No contrato padrão, o narrador, que sabe o fim da história, como exemplo, não o revela, mas conta a história de maneira linear, para que esta aparente se desenrolar diante de seus olhos.” Portanto, a abordagem escolhida para o desenvolvimento de uma história afeta a percepção do público em relação à referida obra.

Seguidamente deste ponto, o autor afirma que “não jogar limpo” com o leitor,

ocultando informações essenciais no decorrer da narrativa com o intuito de revelá-las somente no final da história seria uma maneira de quebrar o contrato previamente mencionado. É para tanto que, no decorrer de certas obras um autor pode optar por apresentar evidências, por menores que sejam, de que o narrador não deve receber a completa confiança do leitor para relatar os acontecimentos de maneira concreta. Sendo assim, a cunha de narrador não confiável foi dada pelo crítico literário Wayne C. Booth na década de 60, quando o mesmo discursou sobre suas percepções acerca do conceito hermenêutico dos “autores implícitos” – conjunto de características autorais que um leitor pode inferir baseado na maneira que uma obra literária é escrita– e a diferenciação entre esta invisível figura antropomórfica e os narradores “explícitos” de uma obra.

“Por falta de melhores termos, eu nomeei um narrador *confiável* quando ele fala ou age de acordo com as regras de uma obra (ou seja, as obras do autor implícito), e *não confiável* quando não acata com ditas normas.” (The Rhetoric of Fiction, 1982, tradução livre do autor)

Ainda que Booth atribua sua classificação dos narradores não confiáveis à inadequada terminologia presente em seu tempo para as divisões entre estes, Ansgar Nünning (1997) afirma que não houveram posteriores avanços dos conceitos impostos pelo autor original. Nas obras analisadas em seu artigo “*But why will you say that I’m mad?*”, Nünning (1997) disserta quanto ao uso do narrador não confiável na literatura britânica, afirmando que “a chave para ambas as questões do porque um leitor diria que um narrador é louco ou não confiável e para os complexos problemas de inconfiabilidade narrativa é o desenvolvimento de um relato sistemático de pistas para a narração não confiável.”, das quais ele afirma serem de cunho textuais e contextuais.

O autor utiliza uma plethora de análises anteriores para formar seu argumento em vista de relacionar as pistas descritas à nossa habilidade de distinguir entre sinais textuais como inconsistências internas e idiossincrasias verbais do narrador e pistas contextuais como discrepâncias entre o mundo apresentado no texto em relação ao conhecimento do leitor sobre o mundo real, assim como suas percepções em relação à normalidade.

Uma das tendências desse tipo de narrador são suas definíveis inconsistências textuais, dentro de seus discursos, é notável a presença de contradições internas e discrepâncias entre suas ações e palavras, conflitos entre a história percebida e o raciocínio apresentado, entre a representação dos eventos contrastados às explicações para os mesmos. "Além de contradições internas, hábitos e tendências linguísticas do narrador também servem

de pistas para desprover o mesmo de sua de confiança perante o leitor" (NÜNNING, 1997). Neste caso infere-se, por parte do autor, que hábitos gramaticais e preferência por discursos, – em sua maioria tendenciosos, tanto em julgamento quanto moralmente– e feitos de modo demasiadamente repetitivo na fala de um narrador podem servir como uma representação de viés negativo quanto a seu estado mental, podendo assim inferir justificativas à inconfiabilidade.

Na adaptação animada do conto *The Tell Tale Heart*, de Edgar Allan Poe e dirigido por Ted Parmelee (1953), técnicas visuais e narrativas são utilizadas de maneira a causar não somente a desconfiança por parte do leitor, mas também desconforto ao representar o ponto de vista de um homem enlouquecido. Imageticamente, o curta adota uma câmera em primeira pessoa que, juntamente do estilo visual surrealista, procura mesclar fatos aos delírios do protagonista. De modo verbal, o conto emprega uma série de escolhas gramaticais para apontar os distúrbios mentais do personagem: A repetição de palavras seguidas vezes na mesma frase; o hábito do narrador tentar persuadir ao leitor que o nervosismo o qual leva o personagem a cometer um assassinato não possui relação com seu estado mental, procurando ainda justificá-lo; e o constante sentimento de angústia passado por suas propensões linguísticas evidenciam ao leitor o uso do referido recurso narrativo.

Outra maneira de inferir inconsistências à narradores específicos é o uso de múltiplos pontos de vista, descreve Nünning (1997): "A justaposição de dois ou mais narradores concede ao leitor a possibilidade de tirar suas próprias conclusões e avaliar os personagens diante dos eventos expostos." Tal é o caso do quadrinho *Hero Squared* (DEMATTEIS, GIFFEN e ABRAHAM, 2005) em que, a partir do segundo volume, presenciamos duas narrativas, cada uma proferida por um personagem diferente, sobre um mesmo fato. Em acordo com as afirmações anteriores de Nünning, ambos personagens referidos apresentam incongruências em suas falas, ao passo que um incumbe conclusivamente a culpa dos fatos ocorridos (referindo-se à destruição do universo na obra) ao narrador oposto e vice-versa. Outra maneira com que o autor demonstra a incapacidade de ambos os personagens para relatar a verdade é expondo suas inclinações morais, que servem de indício ao mal julgamento das figuras.

Por demais, como explica o autor, deve-se levar em conta também as maneiras diretas e conscientes com que o narrador se comunica ao seu leitor. Podendo ser tomados como uma espécie de aviso, estes por vezes apontam que suas palavras podem não exprimir a realidade

de maneira totalmente fiel. Na obra “King of Nowhere”, o protagonista/narrador encontra-se perdido em um mundo desconhecido e possui plena confiança de que seus sentidos estão sendo afetados a todo tempo pela presença de substâncias em seu sistema, dando origem ao sonho no qual ele se encontra na narrativa (fig. 1).



Figura 1 - King of Nowhere #1, painel na página 4 (PRINCE e JENKINS, 2020)

Em prol da categorização dos narradores não confiáveis, por fim, em seu livro “*Pícaros, Madmen, Naïfs, and Clowns: The Unreliable First-Person Narrator*” William Riggan (1982) busca desenvolver o argumento de Booth, categorizando assim quatro tipos principais de narradores não confiáveis em um livro que, por mais que tenha sido alvo de críticas por depender demasiadamente na obra que originou o termo, e sendo considerada desatualizada (Nixon, 1982) provêm categorizações relevantes..

O primeiro tipo de narrador não confiável recorrente, explica Riggan (1982) é a figura apelidada como “o Pícaro”, cujo nome se enraíza em uma categoria de personagens trazido da literatura romântica espanhola. Estes são aqueles que atribuem a si características de demasiada importância e exagero, além de se representar de maneira vaidosa. A título de exemplificação, podemos levar em consideração as obras de Alan Moore, das quais *Watchmen* (1986) nos apresenta a figura do Pícaro na forma de um dos vários personagens principais: o vigilante referenciado na obra como Rorschach que, desde o início da série deixa claro ao leitor a visão própria de seu esplendor (fig. 1); outra maneira que se destaca as desilusões de grandeza do personagem é a maneira como Moore representa o mesmo possuindo uma desassociação com sua outra identidade, Walter Kovacs, que é tido como um mendigo. No quadrinho esta diferenciação se realiza de duas maneiras: diretamente através

da narração, onde Kovacs múltiplas vezes refere-se à máscara usada por ele como “Minha face”; E indiretamente, através de uma técnica de enquadramento em que quando se referido como Rorschach, vemos Walter Kovacs através da primeira pessoa (fig. 2) porém quando se referido à sua identidade original, o vemos em terceira pessoa.



Figura 1 - Watchmen 1, painel na página 1 (MOORE e GIBBONS, 1986)



Figura 2 - Watchmen 5, painel na página 11 (MOORE e GIBBONS, 1986)



Figura 3 - Watchmen 5, painel na página 28 (MOORE e GIBBONS, 1986)

A segunda espécie abordada na obra (RIGGAN, 1982), que as características são de especial interesse ao presente artigo, é a figura do “Louco”, um narrador cujas dissociações à realidade são causa de seu falível estado mental — normalmente como causa de uma doença ou advinda de uma alienação causada por terceiros. Além de se enquadrar nas características que descrevem a narração/ponto de vista do objeto de estudo deste artigo, este tipo é o mais comumente associado à figura do narrador não confiável.

A narração por parte de Amadeus Arkham em *Arkham Asylum: a serious house on a serious earth* (1989) retrata esta tipificação: cercado por trauma durante toda a sua vida, as anotações no diário de Arkham nos são apresentadas em formato de narração explícita pelo quadrinho através de caixas de diálogo (fig. 4) e, em contraste às imagens dos painéis com figuras imagéticas, apresentam discordâncias entre a visão do personagem e dos fatos no mundo real. Mais notavelmente, tal contraste pode ser exemplificado quando se analisa as páginas 11 e 80. Respectivamente, o personagem reconta na primeira página o fato de a mãe ter cometido suicídio com uma navalha (fig. 4), porém é sugerido posteriormente, através de flashbacks, que o próprio Amadeus Arkham teria cometido o assassinato (fig. 5).



Figura 4 - Batman: Arkham Asylum, página 11 (MORRISON e MCKEAN, 1989)

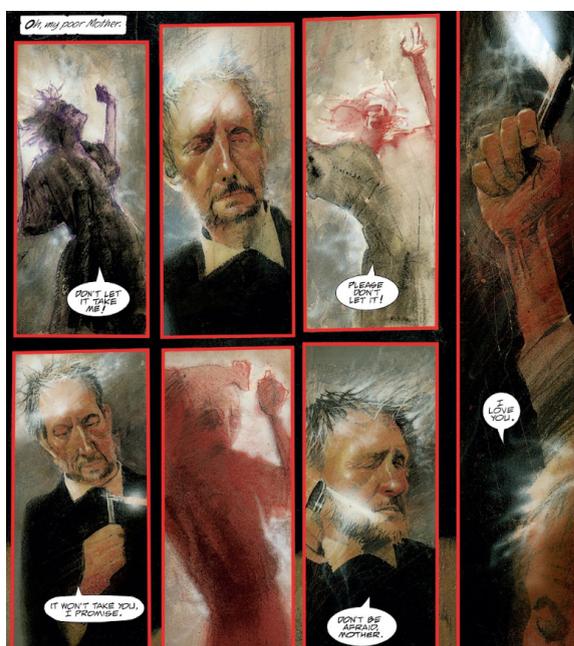


Figura 5 - Batman: Arkham Asylum, painéis na página 80 (MORRISON e MCKEAN, 1989)

“O Tolo”, também tido como ingênuo, tipifica o terceiro modelo principal de narradores não confiáveis, (RIGGAN, 1982) sendo tido como um relator cujas habilidades de observação e descrição são impedidas pela sua inexperiência, incapacidade cognitiva ou idade, normalmente para causar efeito cômico ou velar críticas sociais em inúmeras obras que seguem a perspectiva de crianças. Por último, a modo de se destacar como o mais deliberado dos narradores não confiáveis, está “O Mentiroso”, como seu nome sugere, é aquele que fabrica fatos, histórias ou oculta informações para ganho próprio, (RIGGAN, 1982) este tipo de narrador pode normalmente ser contrastado com outras perspectivas no decorrer de uma história para causar efeitos de surpresa.

2.1 Projeto Unspoken

Ao decorrer dos capítulos, Unspoken segue a perspectiva de sua protagonista Heli, uma idosa cuja percepção dos fatos é acometida pelos efeitos da demência no decorrer da narrativa. A história segue exclusivamente uma visão subjetiva da percepção da personagem, que em certo ponto se divide entre o mundo real e um mundo de fantasia, alternando entre fatos reais e alucinações, ou períodos de confusão mental. Tais elementos a caracterizam como uma narradora não confiável, especificamente em razão de seu estado mental, o qual serve de indício ao leitor que as experiências transmitidas pelo quadrinho podem nem sempre representar factualmente a realidade, e em acordo com os padrões previamente explicitados, é possível portanto enquadrar Heli na figura do “Louco” no âmbito dos narradores não confiáveis. Unspoken foi inteiramente produzida com a intenção de ser publicada na plataforma *Tapas*, que possibilita a utilização de GIFs animados. Durante toda história, o uso de animação é contida dentro dos painéis, e utilizado explicitamente no contexto das alucinações de Heli.

Por consistir de uma história dividida entre múltiplos capítulos, buscou-se exprimir o tom subjetivo do tema aos poucos, através do plano geral de uma *storyline* tangível. Portanto, ainda que Heli passe por situações diferentes — como é de costume em obras serializadas — seu foco não muda em meio ao caminho. Foi então definido que a webcomic assumiria o gênero de mistério: a protagonista necessita desvendar algo de seu passado, porém sua enfermidade age como obstáculo principal para tal, levando aos eventos principais e trazendo a dramaticidade da história. O projeto foi então dividido em cinco capítulos onde o primeiro capítulo conviria para introduzir a trama, o segundo para definir a missão que Heli tomaria para si mesma, os dois seguintes para desenvolvê-lo, e por fim definir sua resolução no quinto capítulo.

Em cada capítulo, Heli estritamente se define como uma narradora não confiável, não conseguindo garantir a si mesma que tudo o que vê é real. O primeiro capítulo busca introduzir sua motivação para partir em sua jornada apresentando uma segunda personagem: Thalia, neta de Heli. Em um momento em que ambas as personagens interagem em uma conversa, esta cena porém é interrompida quando Heli precisa sair do cômodo e encontra uma pequena presilha de cabelo guardada no interior de um velho livro de contos de fada que ela pensava estar em posse de Thalia, tal descoberta faz com que a protagonista conclua que sua interação com a neta não passava de uma alucinação. Angustiado, ela procura pela garota

e não obtém sucesso, em seguida recebe um telefonema do qual ela atribui ao sequestrador de sua neta. Secundariamente, o capítulo introduz uma narrativa secundária advinda do imaginário de Heli, onde uma heroína em um universo de fantasia parte atrás de uma princesa que se perdeu em uma floresta.

Do capítulo dois até o quatro ocorre a principal seção de desenvolvimento da história, onde seguimos desde um debate interno por parte de Heli para decidir seus próximos passos e onde se começa a traçar os paralelos entre as histórias de Heli e da anteriormente dita heroína que ela projeta em sua mente. Personagens de suporte são eventualmente introduzidos com o desenrolar da trama, e por fim, o confronto final com os fatos, onde a protagonista finalmente se encontra com o suposto “sequestrador”. O quinto capítulo é então utilizado para entregar a conclusão dos fatos, onde Heli se encontra fisicamente e mentalmente fraca. Finalmente se reunindo com sua família a tempos desconjuntada que, mesmo com o mistério não estando explicitamente resolvido ou explicado, aceita Heli em seu estado frágil e com isto trazendo a narrativa a uma conclusão.

2.2 Páginas

A presente seção visa elucidar como a figura do narrador não confiável foi estabelecida nas páginas da webcomic animada Unspoken, trazendo a análise de 3 páginas, a fim de explicitar as técnicas próprias ao meio (webcomics) que contribuíram para a dita narrativa. Por se tratar de uma Webcomic cujo estilo de leitura é predominantemente em formato de “pergaminho”, as páginas possuem resolução 770 x 2156 pixels assimilando duas páginas tradicionais de quadrinhos posicionadas uma abaixo da outra, tal decisão foi feita para estabelecer um ritmo de leitura mais adequado ao padrão tradicional das webcomics, que são lidas no formato de “scroll”. Neste artigo, porém, as páginas estão divididas ao meio horizontalmente, de maneira a facilitar a leitura.

Dentro das páginas, animações em estilo tradicional 2D foram adicionadas de modo a expressar melhor elementos da história que, de outra maneira, dificultariam sua compreensão. Para melhor esclarecimento, as páginas a seguir tiveram os painéis que apresentaram animação destacados em vermelho.

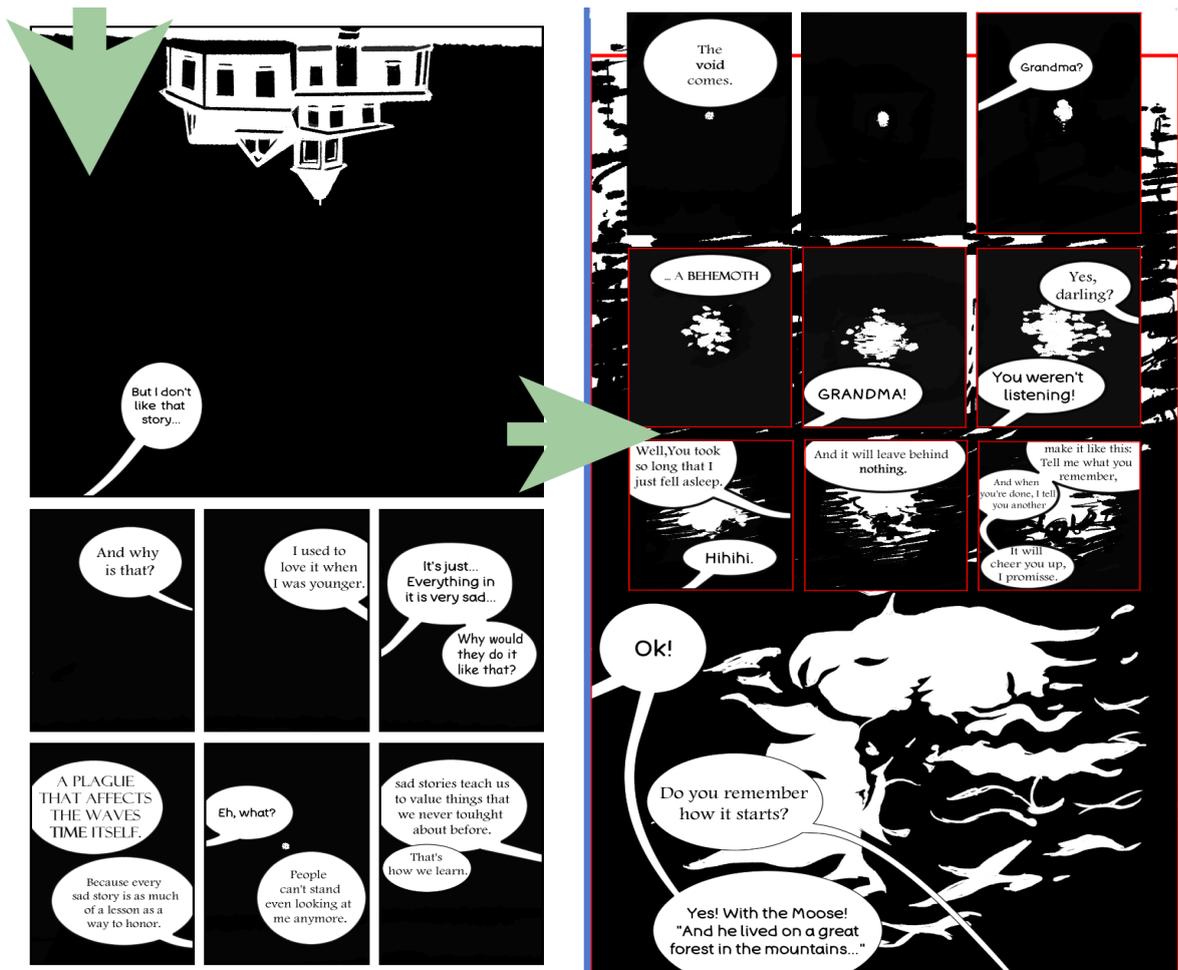


Figura 7 - Página 1 do prólogo de Unspoken (autor, 2022)

Nesta primeira página, buscou-se propositalmente introduzir de maneira ambígua o contexto da história ao leitor, de início, é possível notar um diálogo entre duas fontes desconhecidas (diferenciadas pela direção das “caudas” dos balões) que tão logo seriam reconhecidas com as duas personagens centrais a trama, porém logo são intermediadas por falas fora de contexto. retirada dos capítulos futuros.

A ambiguidade dos painéis que contêm somente falas buscam enfatizar a narração não confiável, ao passo que abrem espaço à livre interpretação: Os comunicadores estão em uma sala escura? Ou dentro de um sonho? A falta de contexto de algumas falas evidenciam diretamente os problemas de memória do qual a personagem enfrenta, mas a falta de informação disposta ao leitor neste ponto da narrativa busca colocá-lo na mesma situação confusa da protagonista – e enfatiza sua posição como principal transmissor dos fatos.

A disposição dos painéis, inicialmente arranjados de maneira uniforme, também são usados para causar ambiguidade, visto que eles podem ser tidos como “unidades de tempo”

(MCCLLOUD, 2004). A composição destes painéis, juntamente à ausência de imagens e diálogos desorganizados podem abrir à interpretação que se trata tanto de eventos subsequentes, como sequências que não possuem nenhuma relação entre si. Ao que McCloud se refere como progressão de ação-para-ação, em contraste a progressão do tipo *non-sequitur*. A dificuldade do leitor de extrair conclusões óbvias ao progredir de painel a painel corrobora com a maneira que a história é contada como um todo. Tal efeito não somente entra em acordo com os temas de perda de memória e dificuldade de compreender a passagem do tempo pela protagonista, como também é exclusiva à mídia dos quadrinhos e se faz presente mesmo com a adição de animações nos quadros.

De modo a finalmente contextualizar o leitor, animação 2D foi adicionada a partir do décimo painel, onde está um pequeno ponto de luz que continuamente aumenta de tamanho. A presença contínua deste elemento finalmente sugere uma clara progressão de tempo linear entre os painéis e, adicionalmente, esta mesma progressão é utilizada para expressar uma noção de movimento implícito – levando a crer que o ponto de luz está se aproximando da tela. Enquanto a animação nos quadros demonstram o ponto de luz mudando constantemente de formato, buscando reproduzir o efeito de oscilação comum ao se observar a luz quando submersa em água, gerando assim um movimento explícito para o leitor. O uso de animação nestes quadros torna claro, quando posto no plano geral da narrativa, que a visão retratada pertence à protagonista, porém este fato somente pode ser notado em uma segunda leitura. Além disso, a presença de animação neste contexto age em prol de facilitar a interpretação dos quadros, que por possuírem um estilo visual simplificado podem vir a gerar confusão quando estáticos.

Levando em consideração todos os elementos explicitados anteriormente e em acordo com as categorizações apresentadas por Riggan (1982) e Nünning (1997), é possível notar como “O Louco” comunica os eventos de seu ponto de vista. Por se tratar de uma mídia com recursos diferentes aos da literatura, as evidências presentes se diferenciam em seu formato, por mais que haja uma ausência de imagens. A presença dos painéis enquadram as falas de modo a sugerir uma conexão entre elas – tanto em contexto como em progressão – tal fator salienta também as maneiras únicas pelas quais a mídia dos quadrinhos narra suas histórias.

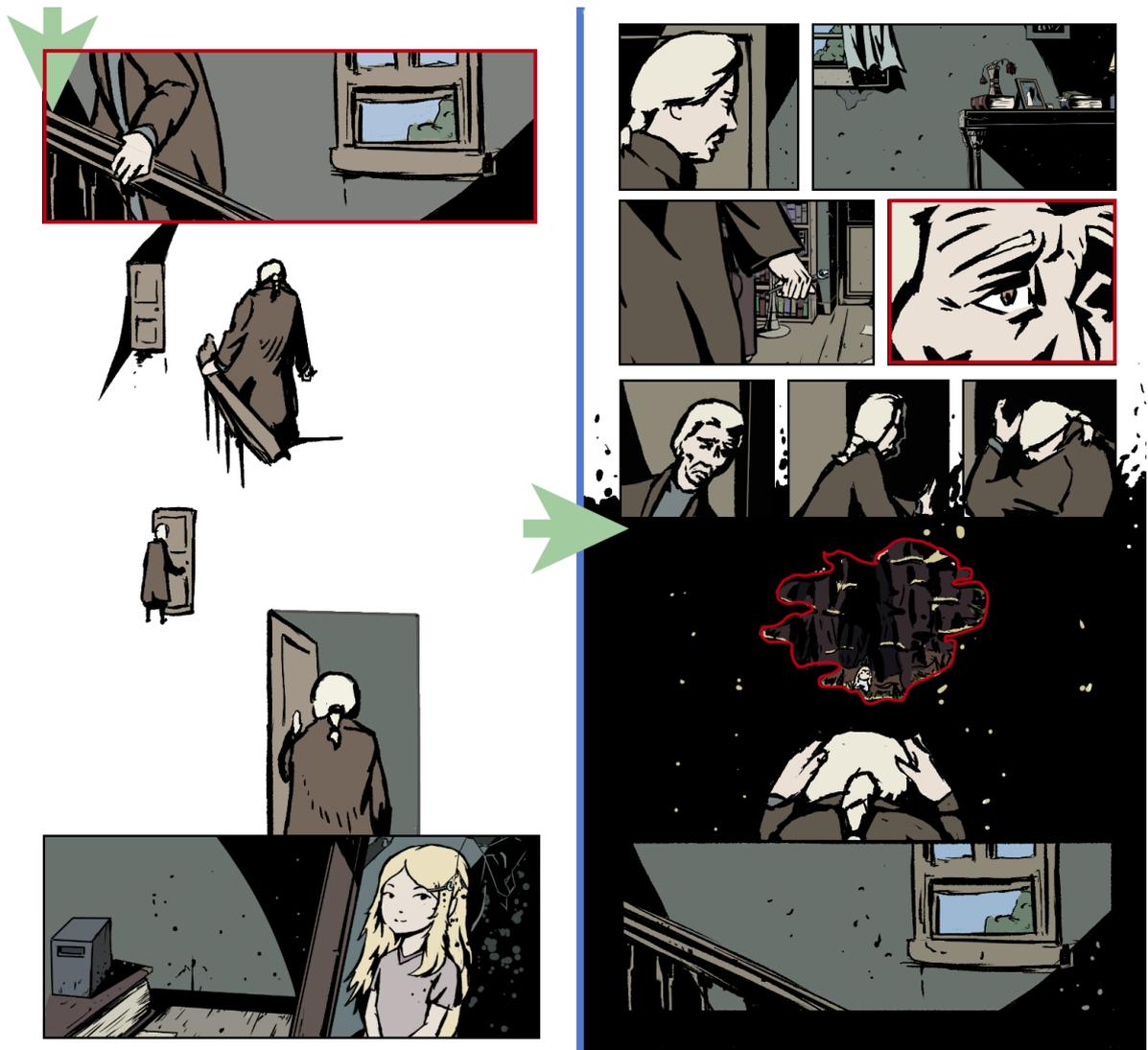


Figura 8 - Página 6 do capítulo 2 de Unspoken (autor, 2022)

O exemplo acima se destaca em relação ao anterior por trazer uma porção mais substancial de conteúdo imagético em seus painéis, possibilitando uma interpretação mais definitiva dos eventos retratados. Este fato separa esta página da anterior, visto que é necessário interpretar a personagem como uma narradora não confiável sem a presença dominante de ambiguidade, empregou-se, então, outro conjunto de técnicas narrativas.

A este ponto na história, o leitor já possui uma noção quanto à figura de Heli e de sua neta Thalia, as duas interagem em um extenso diálogo em que Heli conta uma curta história para sua neta, e logo após deixa o cômodo para buscar um livro. Heli encontra um objeto dentro do livro que a deixa confusa, e volta ao cômodo para reaver sua neta. A partir deste ponto vemos os acontecimentos da página, onde Heli volta ao quarto somente para encontrá-lo vazio, e significativamente mais deteriorado do que previamente visto. No contexto narrativo geral da história, o narrador não confiável é utilizado aqui para causar impacto: Os fatos previamente

estabelecidos pelo narrador são desmentidos pela realidade, colocando em dúvida a veracidade dos fatos a partir deste ponto.

Diferentemente da página um, a presença de diálogo é substituída por uma narração visual. Assim como na maior parte da narrativa, Heli assume o papel do que Chatman (1978) descreve como um “narrador disfarçado”, cuja voz não é explicitamente direcionada ao leitor dando lugar à exposição em outras formas. Aqui, Heli é novamente estabelecida como narradora pois seguimos exclusivamente os eventos ao seu redor, e seu estado mental afeta o conteúdo que nos é mostrado, como é possível ver ao final da página.

Embora limitada, a animação contida nesta página exerce seu papel principal como parte da narrativa de *Unspoken*: painéis animados são limitados somente para representar, de forma imagética, os devaneios da narradora. função que age em acordo com a narrativa, visto que de seu ponto de vista Heli possui dificuldade em medir a passagem do tempo e presencia ocasionalmente alucinações que fogem de seu mundo natural, servindo então para estabelecer uma nova dimensão à personagem e reforçar novamente o ponto de vista unilateral da história.

A segunda função que o limite de painéis animado exerce na narrativa é a do contraste: expondo de modo sutil o que pode ou não ser parte do imaginário de Heli, e, deste modo, quebrar expectativas quanto à progressão da história. Neste exemplo, onde o leitor se encontra no início da história, e por tanto não contextualizado à maneira como o recurso age na narrativa, seguimos Heli ao passo que ela sai de sua ilusão para o mundo real.

Com isto, é possível notar o contraste entre o primeiro e último quadros: Respectivamente, o primeiro faz uso de animação, com uma árvore ao fundo se balançando ao vento, adicionalmente, as cores possuem um tom mais claro e vivo, e o painel está posicionado sobre um fundo branco, que também age na composição dos três painéis posteriores, em que o Foco de Heli está na porta à sua frente. O último painel, porém, apresenta ausência de animação, as cores apresentam tons escurecidos e detalhes foram adicionados a parede para demonstrar desgaste, e o painel encontra-se posicionado sobre o fundo em preto do painel anterior. A animação, por tanto, atua em conjunto de outros elementos para demonstrar os efeitos da desilusão da protagonista sob o tom da cena, agindo assim em prol do impacto narrativo.

Por fim, procurou-se utilizar a animação para definir o ritmo de leitura, isto foi feito definindo o timing de cada um dos quadros animados, fazendo com que, sucessivamente, estes apresentem movimentos cada vez mais lentos. A título de comparação, o segundo quadro

animado foi planejado para mostrar os olhos de Heli tremendo freneticamente enquanto olha pelo quarto, enquanto que no último o movimento das águas foi planejado para ocorrer de maneira suave. De maneira adicional, este último possui um maior foco devido a seu tamanho na página, quando contrastado aos outros painéis que o antecedem, intencionou-se mostrar a personagem sendo consumida pela suas visões.



Figura 9 - Página 16 do capítulo 3 de Unspoken (autor, 2022)

Nesta página temos a aparição da outra metade da narrativa de Unspoken, onde a personagem Heli dá vida, através de sua imaginação, a uma heroína em diversos cenários de fantasia. Essa história paralela, que se passaria somente no imaginário da protagonista, se desenvolve simultaneamente aos eventos no mundo real, ao passo que a Heli tenta se espelhar

nas ações da personagem imaginária, Róisín. Neste aspecto, a presença desta segunda narrativa expõe parte da personalidade de Heli como narradora não confiável, visto que a mesma se apoia a expectativas além de seu alcance.

Para uma melhor contextualização, a página se passa no ponto do meio da narrativa .Heli, após ser introduzida a um dos personagens secundários da trama, o acompanha para procurar informações sobre o desaparecimento de sua neta, porém após um episódio neurótico, foge acreditando que está sendo enganada. Simultaneamente a estes fatos, Heli imagina Róisín fugindo de um monstro através de um cenário de fantasia.

Como citado anteriormente, Heli se espelha nas ações da heroína fictícia para escolher seu próprio rumo durante sua jornada, ocasionalmente a levando a cometer ações drásticas, essa página procura expressar uma dessas ocasiões, principalmente através da continuidade.

O primeiro painel da página apresenta Róisín rapidamente avançando do plano de fundo até ultrapassar o limite do painel, enquanto o cenário é destruído atrás dela. Sem a presença da animação, múltiplos painéis seriam necessários para comunicar tais movimentos e os painéis que vêm em sequência dependem do conteúdo retratado através da animação deste primeiro painel.

Os últimos sete painéis colocam Heli e Róisín lado a lado em uma situação de estresse visível onde, apesar dos painéis mostrarem situações diferentes, sua composição foi pensada para conectar ambas as cenas. Simultaneamente, os quadros e balões de fala podem ser atrelados a qualquer uma das duas personagens. Neste sentido, a animação nos quadros continua a exercer seu papel de contrastar o mundo real do mundo imaginário de Heli, pois tais escolhas de composição permitem tanto ver as ações do narrador não confiável, quanto interpretar a motivação de tais atos. Tal contraste, possibilitado pela linguagem das webcomics, é a principal fonte de tensão na cena, visto que presenciamos a protagonista em um estado frágil e aflito, agindo sobre pretextos irrealis.

3. Conclusão

Tendo em vista a importância dos temas debatidos neste artigo para a formação da obra em questão, é notável como, durante a fase de pesquisa para este trabalho, o autor foi incapaz de encontrar material publicado em âmbito nacional sobre assuntos que serviram aqui como base teórica, sendo que o total corpo de livros e artigos referenciados que debatem a figura do narrador não confiável, aqui, encontram-se exclusivamente na língua inglesa. Tratando-se do assunto próprio das Webcomics, que possuem uma pletora de recursos que podem diferenciar

esta mídia dos quadrinhos tradicionais, igualmente, o autor não pôde encontrar quaisquer referências bibliográficas, apontando a escassez de estudos narrativos do meio. Ademais, durante a pesquisa deste artigo, foi possível notar que, atualmente, a maneira convencional pelo qual grande parte das webcomics adotam o uso de animação o fazem para utilizá-la como um tipo de "enfeite"; adicionando efeitos que se movem, *lip syncing* e movimentos de personagem, porém sem motivos que remetem à narração. Torna-se claro a necessidade de fomentar o debate sobre tais tópicos em âmbito acadêmico, considerando o potencial que tal meio possui para a cultura e ao mercado.

A linguagem das Webcomics traz consigo toda uma pletora de recursos que vão além do que vemos nos quadrinhos tradicionais, abrindo portas para experiências narrativas inusitadas, muitos dos quais não puderam ser incorporados à obra *Unspoken* (tendo como exemplo o uso de efeitos sonoros e temas musicais durante a leitura, recurso este que se encontra disponível na plataforma Tapas).

Desde a obra de Booth (1982), e das discussões de McCloud (2004), incontáveis foram as obras de mídias diferentes cujas estratégias narrativas podem ser subsumidas a definir o narrador não confiável. Apesar de tal produtividade dentro das várias indústrias do entretenimento, e de maneira a reiterar as afirmações de Booth, continuam sendo muitas as questões acerca da narração não confiável, dos quais problemas em narrativa visual, animação e questões em ficção literária necessitam serem abordadas para gerar uma melhor compreensão acadêmica acerca de tais conceitos.

Com o presente artigo, espera-se que tenha sido possível alcançar a criação de visões em relação aos processos que trouxeram a conclusão de *Unspoken* como um produto em seus estados finais, assim como esclarecer quanto a utilização do narrador não confiável e suas singularidades dentro da mídia dos quadrinhos. Durante a produção de *Unspoken*, a incorporação de animação tradicional tornou-se parte integral do produto final, fica claro a maneira como a animação pode, em teoria, exercer múltiplas funções em prol de qualquer narrativa – não somente aquelas que apresentam um narrador não-confiável.

Referências

- BOOTH, Wayne C.. **The Rhetoric of Fiction**. 2. ed. Chicago: The University Of Chicago Press, 1982. 574 p.
- C, HANNAH. Webtoon e Tapas viraram o jogo das webcomics. Genkidama. Disponível em: <https://www.genkidama.com.br/blog/2021/01/16/webtoon-e-tapas-iraram-o-jogo-das-webcomics/> Acesso em: 11 de fev. 2022.
- CHATMAN, Seymour. **Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film**. Ithaca: Cornell University Press, 1978. 288 p.
- DEMATTEIS, J.M.; GIFFEN, Keith; ABRAHAM, Joe. **Hero Squared**. Los Angeles: Boom! Studios, 2005. 3 v. (Hero Squared).
- FREY, James N.. **How to Write a Damn Good novel, II: advanced techniques for dramatic storytelling**. New York: St. Martin's Press, 1994. 167 p.
- MARTIN, Emily. **50 MUST-READ BOOKS WITH UNRELIABLE NARRATORS**. 2018. Disponível em: <https://bookriot.com/books-with-unreliable-narrators/>. Acesso em: 25 jul. 2022.
- MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M.Books, 2004. 266 p.
- MITCHELL, Alex; ROE, Curie. **“Is This Really Happening?”: game mechanics as unreliable narrator**. 2019. 16 f. TCC (Graduação) - Department Of Communications And New Media, National University Of Singapore, Singapura, 2019. Disponível em: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2019_paper_201-min.pdf. Acesso em: 25 jul. 2022.
- NIXON, Rob. [Untitled]. Substance: Ecocriticism and Narrative Form. Baltimore, 1982. Reviews, Seção 4, p. 88-90. Disponível em: <https://doi.org/10.2307/3684320>. Acesso em: 25 fev. 2022.
- NÜNNING, Ansgar. "But why will you say that I am mad?": on the theory, history, and signals of unreliable narration in british fiction. **Aaa: Arbeiten aus Anglistik und Amerikanistik**, Tübingen, v. 22, n. 1, p. 83-105, 21 abr. 1997. Anual. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/43025523>. Acesso em: 22 fev. 2022.
- PRINCE, W. Maxwell; JENKINS, Tyler. King of Nowhere #1. Los Angeles: Boom! Studios, 2020. 29 p. (King of Nowhere).
- REDOBLADO, Simoun Victor. **10 Films Told From The Perspective Of An Unreliable Narrator**. 2022. Disponível em: <https://collider.com/10-films-that-were-told-from-the-perspective-of-an-unreliable-narrator/>. Acesso em: 25 jul. 2022.
- RIGGAN, William. **Picaros, Madmen, Naifs, and Clowns: the unreliable first-person narrator**. Norman: University Of Oklahoma Press, 1982. 206 p.