

Barafunda: apropriações narrativas de uma história em quadrinhos multilinear¹

Liandro Roger Memória MACHADO²
Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

RESUMO

Motivado por um estudo teórico prévio, este artigo apresenta uma pesquisa de recepção da obra “Barafunda”, uma história em quadrinhos digital que explora o recurso da multilinearidade narrativa. A partir de 8 (oito) entrevistas individuais com leitores de quadrinhos, buscou-se realizar uma análise qualitativa no intuito de compreender suas apropriações particulares a partir dos caminhos narrativos que a obra propõe. Também foram realizadas entrevistas individuais com cada um dos três autores de Barafunda. Os resultados alcançados corroboram com as hipóteses levantadas no estudo teórico anterior: a multilinearidade é proposta como um campo de possibilidades, existindo no plano potencial da mensagem, porém, no plano da recepção, cada experiência particular de leitura traz à tona uma linearidade subjetiva, construída individualmente por cada sujeito em seu ato de leitura.

PALAVRAS-CHAVE: história em quadrinhos; multilinearidade; apropriação; recepção.

Introdução

Este trabalho resulta dos desdobramentos de um estudo teórico prévio acerca de narrativas multilineares em quadrinhos digitais (MACHADO; LUCAS, 2015)³ e teve por objetivo realizar um estudo de recepção de *Barafunda*⁴, um HQ (história em quadrinhos) digital que explora o recurso da multilinearidade narrativa (FRANCO,

¹ Trabalho apresentado no DT 5 – Comunicação Multimídia do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 29 de junho a 1 de julho de 2017.

² Professor do curso de Sistemas e Mídias Digitais da UFC, e-mail: liandroroger@virtual.ufc.br

³ Trabalho apresentado nas 3as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, em São Paulo, no ano de 2015. Tanto esse estudo prévio quanto o presente artigo foram realizados durante as disciplinas cursadas no Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará.

⁴ Originalmente, disponível em www.ramoncavalcante.com/barafunda. Porém, em função de problemas técnicos com a hospedagem, foi disponibilizada para os fins desta pesquisa, com autorização dos seus autores, no endereço alternativo www.liandroroger.br-web.com/barafunda

2008). Em oposição às histórias em quadrinhos tradicionais, que são estruturadas espacialmente como uma sequência linear de quadros com ordem de leitura direcionada segundo as convenções culturais do público consumidor (em geral, da esquerda para a direita e de cima para baixo, no caso das HQs ocidentais), Barafunda é apresentada em uma trama de telas interconectadas e dispostas de modo não-hierárquico em uma rede de *hyperlinks*. Assim, nas circunstâncias em que Barafunda se apresenta para o público, é possível que os leitores percorram a história em diversas direções.

O motivo da escolha desse objeto de estudo foi a relevância que sua proposta adquire considerando-se o plano da recepção: entende-se que ela funciona como um quebra-cabeças em que há mais de uma única forma de encaixar as peças, e que o leitor é responsável por juntar as partes de sua estrutura fragmentada e ambivalente e construir uma narrativa particular em seu percurso de leitura. Se, em uma obra tradicional de quadrinhos, os usos e mediações socioculturais permeiam e afetam o consumo da obra (OROZCO GOMEZ, 2014), levando diferentes leitores a modos significativamente particulares de apropriação (THOMPSON, 1995), em uma obra como Barafunda, cuja proposta a coloca na condição de narrativa multilinear, tais aspectos da recepção parecem ganhar ainda maior relevância, uma vez que, além dos vários modos de ler e interpretar, há também diversas sequencialidades possíveis a partir de variações na combinação dos fragmentos da narrativa.

A investigação da recepção de Barafunda teve como princípios norteadores as seguintes perguntas: 1) que estratégias de construção de sentido os leitores utilizam para construir a narrativa? 2) Como as narrativas construídas pelos leitores diferem do que foi imaginado inicialmente pelos autores?

Metodologicamente, a pesquisa desdobrou-se em duas etapas:

- a) A visão dos autores - Foram realizadas entrevistas individuais com os autores de Barafunda. A visão dos autores teve, como propósito, definir o referencial para uma análise comparativa posterior em relação aos pontos de vistas dos leitores.
- b) A visão dos leitores - Foram realizadas entrevistas individuais com 8 (oito) pessoas. Foi pedido que as pessoas lessem Barafunda e comentassem sobre

suas percepções acerca da obra. Optou-se por realizar entrevistas individuais porque se buscou contemplar mais as apropriações particulares dos diversos sujeitos, e menos a interação entre essas subjetividades. Os entrevistados foram contactados através da página de Barafunda em uma rede social e em outros nichos nessa mesma rede, sobretudo comunidades relacionadas a quadrinhos, comunicação e cultura Nerd. A seleção dos entrevistados, incluindo a quantidade total de sujeitos envolvidos na pesquisa, não foi planejada, mas condicionada conforme a disponibilidade das pessoas que se voluntariaram. Não foi exigido que os entrevistados tivessem tido contato prévio com Barafunda. Observou-se que se enquadrassem no perfil de público-alvo da obra: adulto, qualquer gênero, classe média, leitor habitual de quadrinhos. Por razões de ordem prática, das oito entrevistas, sete foram realizadas por videoconferência, e uma, presencialmente. Também incluíram-se nessa análise os relatos dos autores de Barafunda acerca de experiências de recepção que eles mesmos realizaram durante a elaboração da obra. A identidade dos leitores entrevistados foi preservada neste relato.

A obra e os autores

Barafunda é uma HQ (história em quadrinhos) digital que explora o recurso da multilinearidade narrativa (FRANCO, 2008), apropriando-se de uma das características mais relevantes da web - o hipertexto - e propondo flexibilidade na ordem de leitura, bem como diversas possibilidades de construção do sentido da história. A HQ se configura como uma obra de caráter experimental na qual o leitor é convidado a uma participação ativa na construção da história.

Ao acessar-se o site, vê-se uma das “páginas” (telas) da HQ com seis quadros da história dispostos em duas fileiras horizontais (Figura 1). Não há título ou balões de fala, apenas ilustrações. Ao lerem-se as imagens na tela sequencialmente, apreende-se um senso de história em desenvolvimento, uma cena cotidiana: um rapaz que, sentado em uma lanchonete ou café, vê uma moça passar e parece receber dela um olhar interessado. No canto inferior direito da tela, vê-se um diagrama que, com a interação,

descobre-se ser um conjunto de botões virtuais, um mapa de navegação do site. Ao clicar nesse mapa, o leitor pode transitar entre diferentes telas (25, no total), cada uma exibindo um novo conjunto de seis quadros com ilustrações (Figura 1).

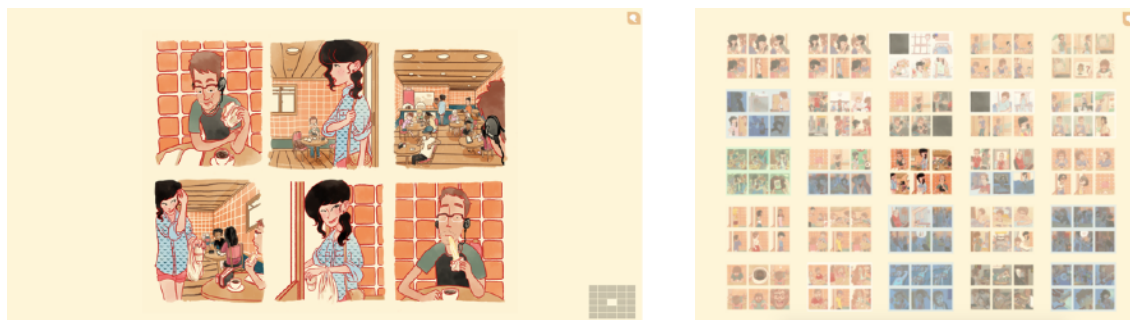


Figura 1 - Tela inicial de Barafunda (à esquerda) e visão geral de todas as 25 telas (à direita).

Fonte: www.liandroroger.br-web.com/barafunda

A transição de uma tela para outra também pode ocorrer com o uso das setas no teclado do computador. Nas demais telas, figuram os mesmos personagens em cenários e momentos distintos. Com a passagem de uma tela para outra, o leitor exerce a “conclusão”, estabelecendo relações de continuidade entre os quadros e construindo a compreensão da sequência narrativa (COHN, 2012). Esse processo de conclusão acontece, igualmente, em qualquer história em quadrinhos tradicionais (McCLOUD, 2005), porém, o fator diferencial de Barafunda é que sua diagramação rompe as convenções tradicionais de leitura, de modo que não está explícita uma ordem sequencial definida: a partir da primeira tela, o leitor pode seguir para qualquer outra, cumprindo uma linearidade horizontal, vertical, diagonal, circulando, de maneira ordenada ou aleatoriamente, por adjacências ou fazendo “saltos”, e pode também rever, de maneira ilimitada, telas vistas anteriormente. Ao teclar-se “Esc” no computador, tem-se uma visão geral de todas as telas e do modo como estão dispostas espacialmente - e nota-se que a tela inicial do site (em tese, o começo da história) não é o grupo de quadros da esquerda superior (como é convencionalizado no modo de leitura ocidental), mas está localizada na área central do *layout*.

Barafunda foi lançada em 01 de Janeiro de 2015 e está hospedada em um site na Internet. Sua divulgação foi feita, principalmente, por meio de uma página em rede

social, em cuja descrição lê-se: “Barafunda é uma história em quadrinhos sem manual de instruções [...], só termina quando o leitor quiser parar de ler”⁵. Os autores são três cearenses: Ramon Cavalcante, Talles Rodrigues e Boro Lacerda. Ramon foi o líder do projeto, responsável pela ideia inicial, por desenvolver o conceito e a estrutura, escrever o roteiro e orientar a condução do trabalho dos demais; Talles foi convidado por Ramon para desenvolver as ilustrações; e Boro foi responsável pela programação do site, atuando de forma bastante próxima a Ramon na implementação do projeto.

O primeiro contato que tive com os autores ocorreu bem antes do início deste estudo, em um *workshop* de *webcomics* durante um evento na cidade de Fortaleza-CE em meados de 2015. O *workshop* foi ministrado por Ramon e Boro, que apresentaram diversos projetos, entre eles, Barafunda. Após o *workshop*, tive a oportunidade de ter, com os autores, uma conversa casual bastante rica, durante a qual Ramon descreveu Barafunda como uma obra pensada para “brincar com a ideia de multilinearidade”: o leitor é convidado a construir a história ao definir, por sua própria conta, a ordem de leitura. Diferentes leitores poderão construir diferentes histórias, dependendo do trajeto que seguirem durante a navegação através do site.

Meses depois, quando elaborei, de forma mais sistematizada, a proposta desta pesquisa, pude realizar entrevistas individuais com os três autores. Ramon contou que a ideia inicial para criar Barafunda surgiu provavelmente em 2008, enquanto ministrava uma aula na Oficina de Quadrinhos da UFC⁶. A escolha da multilinearidade narrativa como recurso a ser explorado não foi algo cuidadosamente planejado; simplesmente, ocorreu-lhe a ideia de uma história em quadrinhos “que pudesse ser lida em qualquer direção”. Ele disse que pesquisou, mas não conseguiu encontrar nenhuma obra que seguisse essa proposta então. Ao desejo de por em prática esse *insight*, acrescentou-se uma angústia pessoal do autor quanto à exploração da linguagem dos quadrinhos no meio digital: Ramon contou que lhe incomodavam as HQs que mimetizavam a forma dos quadrinhos impressos, que sentia vontade de testar e explorar os recursos específicos que a mídia digital tem a oferecer.

⁵ Vide <http://www.facebook.com/barafundahq>

⁶ Universidade Federal do Ceará.

A ideia inicial passou cerca de um ano em período de incubação. Outros detalhes que se revelariam depois em Barafunda foram surgindo aos poucos, como o interesse pelos microcontextos, pelo cotidiano e pelas “pequenas narrativas”. Ramon descreve Barafunda como uma obra sobre “como pequenas decisões influem nas nossas vidas”. Isso se entrevê não só no tema da narrativa, que propõe tratar de relações e acontecimentos entre pessoas comuns, mas também nos modos de leitura da obra: a maneira como cada leitor lê, compreende e se apropria da história é um reflexo da sua história de vida, das suas experiências, da sua visão de mundo, da sua constituição como sujeito em suma, bem como dos aspectos que mediam sua relação com a leitura e a obra, e diferentes “escolhas” no momento da leitura podem levar a diferentes desdobramentos da história.

Em diálogo com Boro desde o início, Ramon elaborou um roteiro que serviu de ponto de partida para o trabalho dos três autores, e que foi se moldando às novas ideias que surgiram ao longo do tempo, conforme o projeto foi se desenvolvendo. Um elemento particularmente interessante está presente nesse roteiro: um “diagrama do tempo”, um gráfico indicativo de uma ordem de leitura imaginada inicialmente pelos autores (Figura 2). É interessante notar que, mesmo na condição de narrativa multilinear, Barafunda revela, em seu projeto, indícios da intencionalidade autoral em relação a uma possível sequência narrativa imaginada. Em outras palavras, há uma linearidade prevista que se evidencia no plano da criação da obra.

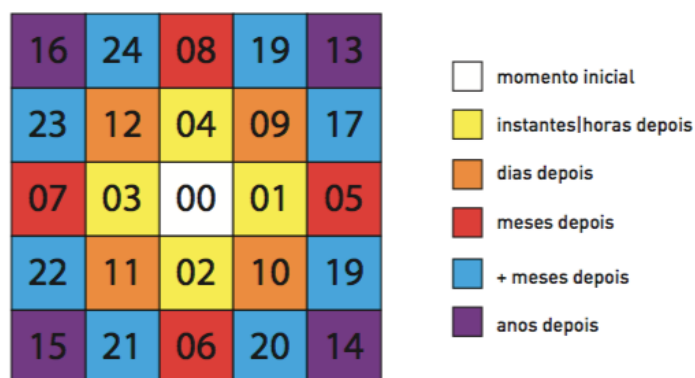


Figura 2 - Diagrama do tempo de Barafunda (parte do roteiro)
 Fonte: arquivo pessoal de Ramon Cavalcante

Entretanto, a sequência imaginada no plano da autoria e expressa nesse diagrama não invalida a qualificação de Barafunda como uma narrativa multilinear. O diagrama do tempo, segundo os autores, foi uma estratégia de roteiro e não está evidenciado aos leitores em nenhum sentido na configuração final da obra. Foi proposital que essa sequência não se revelasse para o leitor, já que a proposta da obra é se apresentar como algo aberto a construções. Os autores enfatizaram, durante as entrevistas, que o diagrama do tempo não é a “ordem certa”, mas representa apenas uma sequência utilizada pelos autores para estruturar mentalmente a narrativa durante seu processo de produção, e que as construções dos leitores é que darão sentido à história. A sequencialidade imaginada pelos autores é, portanto, flexível: prevista durante o desenvolvimento do projeto, porém encarada como algo que não se concretizará na recepção necessariamente, uma vez que o leitor, por não ter indícios de sequencialidade, é levado a um processo mais árduo de exploração e descoberta. É parte da proposta de Barafunda deslocar o leitor do contexto de uma narrativa “dada” e levá-lo a construir a sequência de fatos através da exploração dos caminhos. Com efeito, os autores mencionaram também que Barafunda se propõe a ser uma experiência de estranhamento e de surpresa, que visa levar o leitor a sair da sua zona de conforto, das certezas e dos modelos pré-concebidos em relação à linguagem das histórias em quadrinhos. Em suma, “a confusão é parte intencional da experiência”. Curioso notar que “barafunda” significa exatamente “confusão”.

Analisada enquanto possível sequência de leitura, de fato, a ordem proposta no diagrama do tempo não apresenta uma lógica completa por si; não parece “esconder” uma linearidade intencional dos autores. Seguindo à risca a sequência numérica do diagrama do tempo, não se obtém uma narrativa fechada; será possível encontrar uma série de incongruências. Por exemplo, as telas 03 e 04 mostram o mesmo fato (o rapaz saindo do café para procurar a moça), porém com desdobramentos diferentes: na tela 03, ele marca um encontro com ela; na tela 04, ele é atropelado antes de conseguir alcançá-la. Se forem tomadas em sequência conforme proposto pelo diagrama do tempo, a passagem de uma tela para outra não segue uma lógica linear. Outro exemplo:

a tela 24, a última na sequência evidenciada no roteiro, apresenta uma situação que causa suspensão, tensão narrativa: a expressão no rosto do personagem ao notar que sua namorada lançou um olhar para outro rapaz; essa tela seria, portanto, inadequada para o que se pode considerar um “final” para a história. Esses e outros aspectos levam a crer que a ordem de leitura imaginada pelos autores também é fragmentada: não há uma história linear no roteiro, apenas trechos que, em certas sequências, fazem mais sentido do que em outras. Não parece haver uma “história oculta” na sequência que o diagrama do tempo propõe. Seguindo-se ou não a ordem imaginada pelos autores, parece caber ao leitor, de fato, a tarefa de conectar os fragmentos e exercer, efetivamente, a conclusão à medida que a história é lida.

As construções dos leitores: apropriações

As entrevistas que realizei para esta pesquisa ocorreram durante o mês de Dezembro de 2015. A seleção dos entrevistados foi realizada por conveniência, conforme a disponibilidade de pessoas que se disponibilizaram como voluntárias, e em nenhum momento partiu de outro critério que não a mera aleatoriedade das circunstâncias. Das oito pessoas que entrevistei, quatro já eram minhas conhecidas, e quatro, não. Por questões de ordem prática, sete delas foram contatadas por rede social e entrevistadas por videoconferência, e uma foi contatada e entrevistada presencialmente. Cinco são homens, e três, mulheres. Todos se enquadram no perfil de adulto, classe média, leitor habitual de quadrinhos tradicionais. Dois dos entrevistados já haviam lido Barafunda antes; os outros seis nunca haviam tido contato com a obra. Apenas um dos entrevistados demonstrou ter mais conhecimento sobre a linguagem dos quadrinhos porque seu trabalho está associado à produção e à crítica de HQs; os demais entrevistados mantêm sua relação com os quadrinhos no âmbito do consumo e trabalham em áreas que não têm relação imediata com o estudo dessa linguagem. O tipo de quadrinhos mais consumido pelos entrevistados é o impresso; nenhum entrevistado consome quadrinhos digitais predominantemente, porém alguns relataram que buscam por versões digitais de obras tradicionais na Internet em função do mais baixo custo.

Durante as entrevistas, foi pedido que as pessoas lessem Barafunda e comentassem sobre suas percepções acerca da obra. O tempo que os entrevistados levaram para considerarem concluída a leitura de Barafunda teve média de 3,5 minutos. Um aspecto recorrente foi que a apresentação de Barafunda é confusa. Alguns sujeitos foram mais enfáticos com relação a esse aspecto, outros menos, mas o desconforto e a percepção de desordem foi um ponto em comum em todas as entrevistas. Isso não impediu os leitores de construir sentido na narrativa: todos relataram uma história linear coerente criada a partir dos quadros vistos (embora, para alguns, o desenvolvimento da história fosse indefinido ou mostrasse múltiplas possibilidades). O mote central da narrativa (relacionamento amoroso entre um rapaz e uma moça) se manteve recorrente, porém, alguns relatos chegaram a se assemelhar entre si até mesmo em alguns detalhes da trama.

Apesar de todos os leitores terem narrado histórias com sentido, as narrações descrevem apenas trechos da extensão de acontecimentos em Barafunda, de modo que é possível inferir que os leitores não consideraram todas as telas ao construir suas narrativas particulares. Cada leitor parece ter selecionado um grupo de 3 a 7 telas - aquelas que faziam mais sentido dentro de sua percepção particular da obra - e, com isso, considerou a história completa. Nenhum leitor seguiu a sequência imaginada pelos autores.

Além disso, foi possível perceber, de maneira bastante clara, o incômodo e a dificuldade de entendimento: alguns leitores expressaram em palavras, diretamente, que a história estava “bagunçada, fora de ordem”; outros deixaram entrever essa opinião nas sutilezas do discurso, nas incertezas ao relatar as possíveis sequencialidades da história, nas interjeições de surpresa e nas suas expressões faciais. Nesse sentido, pode-se dizer que a proposta maior dos autores com Barafunda se efetivou plenamente na recepção: causar estranhamento, levar o leitor a sair da zona de conforto. O confusão como elemento inerente à experiência da obra é um dos resultados mais relevantes que se encontrou com esta investigação.

É possível que essa percepção seja acentuada em parte pela indicação de passagens de tempo em determinados trechos de Barafunda. A tela inicial mostra o

personagem com cabelos curtos, sem barba; mas telas adjacentes já o mostram com a barba e os cabelos crescidos, em outros momentos de sua vida. Ao transitar da tela inicial para a outra, o leitor entende que houve passagem de tempo; mas se, por acaso, voltar para a tela inicial, causa-se a confusão: é uma lembrança? Ele voltou no tempo? É outro personagem? Ou é uma história paralela? Todas essas foram possibilidades levantadas pelos leitores, segundo sua compreensão sobre a história: o reconhecimento dos personagens, com inferências sobre seu deslocamento no tempo e no espaço conforme as relações entre os quadros, foi uma das estratégias de construção de sentido que os leitores utilizaram. Sabe-se que os autores não previram todas as possibilidades de interação dos diversos leitores com a obra, todas os possíveis caminhos a seguir - isso dificilmente seria possível, considerando-se a diversidade de subjetividades e mediações envolvidas no processo de recepção. Se a intenção de passagem de tempo designada pelo autor é deslocada do contexto no qual foi prevista - em outras palavras, se o leitor se apropria (THOMPSON, 1995) de um trecho da história em uma sequência diferente daquela imaginada pelo autor -, essa passagem de tempo não tem o sentido inicial que lhe foi atribuído, portanto precisa ser reinterpretada, recontextualizada.

Dos leitores que entrevistei, apenas um alegou desistência da leitura, expressando extremo desconforto e frustração: “não está dando certo, não entendi nada, acho que estou lendo errado”. Os autores de Barafunda haviam relatado que, entre os sujeitos observados por eles, também houve poucas desistências: quase todas as pessoas liam a obra até chegar a um ponto que lhes parecesse um final satisfatório. A “necessidade de marcar de um final” foi um aspecto que chamou atenção dos autores.

De fato, a não existência de um fechamento pré-definido é um aspecto relevante para uma compreensão dos processos de recepção de uma obra como Barafunda, sobretudo pelo fato de ser uma obra de quadrinhos. A maioria das histórias em quadrinhos tradicionais segue uma sequência narrativa aristotélica - início, meio e fim (EISNER, 2005). Em Barafunda, o início é dado (ainda que não necessariamente aceito pelos leitores) ao abrir-se o site, e o desenvolvimento acontece na medida do percurso do leitor por entre as telas. O final, porém, não está determinado por nenhum elemento indicial na obra, cabendo unicamente ao leitor a decisão do momento em que ele deve

ocorrer, seja por uma conclusão da narrativa, seja pela desistência da leitura. Condicionados como estamos aos modos de leitura convencionais, parece sensato esperar que as pessoas (ao menos, a maioria), caso não abandonem a leitura, resolvam a angústia da ausência explícita de um fechamento convencendo o “fim” para si, escolhendo como final o momento que lhes parecer mais apropriado.

Ainda conforme relatos dos autores de Barafunda, muitos leitores demonstraram aceitação da condição de experimento da obra: compreenderam que o propósito central não era apenas contar uma história, mas “brincar” com o formato e os conceitos de linguagem dos quadrinhos. Durante as entrevistas que realizei com os leitores, tive uma percepção semelhante: ao compreenderem a proposta da obra, alguns entrevistados reagiam de modo simpático: “ok, não é uma HQ convencional, é um experimento, e é interessante como tal”. Em contraste, outros leitores parecem ter-se sentido desafiados a encarar Barafunda como uma espécie de jogo, em que os quadros estão desordenados, e é preciso encontrar a “ordem certa” para que a história possa ser lida. Ainda, outra parcela de leitores reagiu à proposta de Barafunda com indignação e frustração, desistindo da leitura.

Esses três formas de se posicionar diante da obra se revelaram como os três principais modos de recepção nesta pesquisa: 1) o sujeito que “abraça a causa” da proposta obra e explora sua leitura como um território fluido; 2) o sujeito que a encara como um desafio lúdico, em que é preciso ordenar as partes para descobrir a narrativa “oculta”; e 3) o leitor que, por frustração ou falta de interesse, abandona a leitura. Com base no discurso das oito pessoas que entrevistei, é possível dizer que quatro delas mostraram atitude de aceitação da condição da obra (perfil 1), três apresentaram uma visão de desafio lúdico sobre a obra (perfil 2) e uma abandonou a leitura (perfil 3). Obviamente, em se tratando de um estudo qualitativo, não é possível generalizar essas tendências a contextos mais amplos; entretanto, é possível inferir que os diferentes sujeitos entrevistados tendiam para um perfil ou para outro dependendo das condições que mediassem a recepção: sua história particular de vida, suas referências culturais, dos seus hábitos de leitura, do contexto específico de consumo da obra, valores nos quais foi educado pela escola, pela família etc. (OROZCO GOMES, 2014)

Dentre os sujeitos que enxergaram Barafunda como uma narrativa desordenada, vários empenharam esforços em, de fato, descobrir uma ordem correta para a sequência de quadros. Ramon relatou, surpreso, que, após a leitura, diversas pessoas o procuravam para lhe dar *feedbacks* e recontavam para ele a história, “com a maior certeza do mundo”, de que aquela era a narrativa certa. Com efeito, na página de Barafunda em uma rede social, é possível encontrar postagens de leitores que alegam ter definido, cuidadosamente, uma reordenação dos quadros para dar um sentido lógico à história, de acordo com o seu ponto de vista. Ramon contou ainda que houve quem buscasse orientação na barra de endereços do navegador de Internet para dar ordem às telas: é que, na organização dos arquivos digitais que compõem o site, as imagens correspondentes às telas possuem numerações diferenciadas que, segundo os autores, é apenas uma "ordem de produção", não tem nenhuma relação com a sequência narrativa planejada; entretanto, essa numeração é visível caso o usuário clique sobre a barra de endereços no navegador, e isso acabou por ser adotado por alguns leitores como critério para a compreensão da sequência narrativa.

Essa busca por “uma resposta certa” é um aspecto de grande relevância numa perspectiva sociocultural, pois é um comportamento extremamente reforçado pelo modelo educacional que media o desenvolvimento dos sujeitos, com efeito, os que compõem o público-alvo da obra. E mesmo no caso das pessoas que compreenderam Barafunda como um campo de múltiplas configurações possíveis, a construção de uma narrativa definida se efetivou na recepção: mesmo ao enxergar diversas possibilidades e circular errantemente pelas telas, cada leitor, no final das contas, acabou por construir para si um fio condutor da história. Observar isso durante as entrevistas foi bastante enriquecedor, pois tratou-se de um vislumbre empírico de uma das considerações centrais que elaboramos em um artigo escrito anteriormente a essa pesquisa de campo, porém já tratando do tema da multilinearidade narrativa nos quadrinhos:

A multilinearidade existe apenas no plano da mensagem, enquanto potência narrativa, conjunto de possíveis percursos. No plano da recepção, a história e o discurso se efetivam, em função das escolhas de cada leitor, como narrativas sequenciais, lineares, muito embora essa linearidade seja inerente a cada experiência individual. (MACHADO; LUCAS, 2015)

Por outro lado, considerando-se a individualidade dessa experiência de (re)construção narrativa, é salutar destacar-se que, no caso de Barafunda, a linearidade construída no plano da recepção não é uma decisão consciente do leitor, uma vez que existe um fator de aleatoriedade extremamente relevante que permeia a interação do leitor com a obra. O desenvolvimento da narrativa não é uma consequência da escolha volitiva do leitor, mas do mero fator de acaso, pois não há vislumbre das possibilidades anteriormente à escolha da “próxima tela”. Assim, não é possível afirmar que Barafunda é uma obra que dá liberdade de escolha ao leitor; parece mais coerente afirmar que conduz o leitor em uma experiência de aleatoriedade, um “tiro no escuro”. Esse modo de interagir corrobora com o propósito expresso pelos autores de proporcionar uma experiência incômoda, confusa.

Contudo, é possível imaginar, pelo menos, três maneiras de contornar essa condição de imprevisibilidade. A primeira delas é a descoberta acidental da visão geral das 25 telas com a tecla “Esc” (que existe em Barafunda como algo que o discurso popular midiático chama de “*easter egg*”⁷: um recurso implícito, escondido do público, tornando-se conhecido apenas no momento alguém o descobre “sem querer”). A segunda maneira é a experiência prévia do leitor com a obra: em uma segunda, terceira ou quarta leitura, as memórias das leituras passadas concedem ao leitor um maior grau de consciência na escolha da sequência pelo conhecimento do conteúdo das telas: nesse sentido, as mediações individuais e situacionais entram em jogo com grande relevância (OROZCO GOMEZ, 2014).

A terceira forma de contornar o elemento de acaso na leitura de Barafunda (não evitá-lo, mas apenas resolver o incômodo gerado por ele) é, simplesmente, “ignorar” as partes da história que não agradam ou não fazem sentido, desconsiderá-las caso apareçam. Esse foi, provavelmente, o caminho pelo qual optaram os leitores, descritos por Ramon, que percorriam todas as telas, depois voltavam para algumas já vistas anteriormente para, só então, considerar a narrativa concluída. Isso é um aspecto de grande importância no plano da recepção, pois evidencia autonomia do leitor sobre a

⁷ Do inglês, “ovo de páscoa”. O termo faz alusão ao elemento surpresa envolvido no jogo de caça a ovos de chocolate escondidos (“egg hunt”), uma prática comum a alguns grupos cristãos no período da Páscoa e em outras datas comemorativas.

apreensão do conteúdo da obra. “Recalcar” os trechos da narrativa que não se enquadram na lógica de sentido que o leitor espera, deseja ou aceita construir parece ser uma estratégia de burlar o desconforto da imprevisibilidade.

Os leitores que compreenderam a condição de Barafunda enquanto obra experimental, em geral, demonstraram satisfação com sua proposta. Entretanto, é possível imaginar outras configurações também enquadradas no conceito de multilinearidade, mas que proporcionem um tipo diferenciado de experiência - menos desconfortável, no mínimo. Por exemplo: um dos entrevistados levantou a sugestão de um recurso no site que permitisse ao público um espaço disponível para reordenação dos quadros: uma espécie de “linha do tempo”, para a qual o leitor pudesse “arrastar” os quadros da HQ, dispondo-os na ordem que quisesse e, assim, construindo, conscientemente, uma narrativa linear com intenção e sentido, conforme as possibilidades que enxergasse. Tal recurso, caso fosse implementado na configuração estrutural de Barafunda, certamente a levaria a um outro patamar enquanto experimento de quadrinhos em uma linguagem híbrida, bem como impactaria diretamente na sua proposta enquanto obra multilinear, eliminando o fator incômodo do acaso e colocando o leitor, de fato, na condição explícita de responsável pela construção da narrativa. Independentemente das razões, se essa funcionalidade não foi implementada em Barafunda, resta-nos especulá-la como alternativa para uma futura nova versão da obra ou como uma possibilidade em outras propostas de experimentações em HQs digitais.

Considerações finais

Os resultados desta pesquisa corroboram com o estudo teórico realizado em etapa anterior (MACHADO; LUCAS 2015): a multilinearidade em uma histórias em quadrinhos é proposta como um campo de possibilidades, existindo apenas no plano potencial da mensagem. No plano da recepção, cada experiência individual de leitura determina o surgimento de uma linearidade específica, particular: o leitor se apropria da narrativa e constrói a sequencialidade da história conforme os usos que faz dela (os modos de interação) e as mediações socioculturais envolvidas nos contextos de recepção.

É mister ainda ressaltar que os desígnios do autor, sobretudo em uma narrativa multilinear como Barafunda, figuram apenas como uma das alternativas em meio à vasta gama de possíveis reconfigurações e apropriações que ocorrem no ato de recepção. Por mais que o autor busque antecipar os caminhos possíveis, os olhares diferenciados dos muitos leitores, sob a guia de suas diversas subjetividades, eventualmente trarão à tona novas interpretações.

REFERÊNCIAS

CAVALCANTE, Ramon; RODRIGUES, Talles; LACERDA, Boro. **Barafunda**. História em quadrinhos. Disponível em: <<http://www.liandroroger.br-web.com/barafunda>>

COHN, Neil *et al.* (Pea) nuts and bolts of visual narrative: structure and meaning in sequential image comprehension. **Cognitive psychology**, v. 65, n. 1, p. 1-38, 2012.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas**: do suporte papel à rede Internet. 2 ed. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008.

MACHADO, Liandro Roger Memória; LUCAS, Ricardo Jorge Lucena. **Narrativas multilineares e o leitor de webcomics**: um ensaio teórico sob a ótica dos estudos de recepção em Comunicação. Anais das 3as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. São Paulo: USP, 2015. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/jornadas/CadernoDeResumos-3asJornadas.pdf>>

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.

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

OROZCO GOMEZ, Guillermo. **Educomunicação**: recepção midiática, aprendizagem e cidadania. São Paulo: Paulinas, 2014.

THOMPSON, John. **Ideologia e cultura moderna**: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa. Petrópolis: Vozes, 1995.