

Universos alternativos e narrativas colaborativas: o caso do quadrinho de *Underfell*

Alternative universes and collaborative narratives: a case study of the Underfell comic

Matheus Serafim Rodrigues^[*] - matheusserafim@virtual.ufc.br
Ricardo Jorge de Lucena Lucas^[*] - ricardojorge@ufc.br

RESUMO

O artigo analisa a relação entre fandoms e narrativas colaborativas, tendo como estudo de caso o quadrinho digital de Underfell, um universo alternativo (AU) do jogo Undertale. A pesquisa discute como comunidades digitais participam ativamente da construção de histórias, explorando conceitos como cultura participativa e transmídia. Underfell surgiu como uma proposta estética para artes de fãs e evoluiu para uma narrativa coletiva, onde múltiplos criadores contribuem de maneira descentralizada. O quadrinho analisado, publicado no Tumblr, exemplifica essa colaboração ao integrar elementos do jogo original e adaptar sua metanarratividade ao formato digital. A publicação fragmentada e interativa na plataforma reforça a conexão entre autor e comunidade, destacando a influência do meio digital na produção e recepção dessas obras. A pesquisa conclui que essas narrativas colaborativas desafiam noções tradicionais de autoria, demonstrando um novo modelo de construção coletiva de ficção na internet.

Palavras-chave: narrativa colaborativa; webcomic; fandom; universos alternativos.

ABSTRACT

This paper analyzes the relationship between fandoms and collaborative narratives, using the digital comic Underfell, an alternate universe (AU) of the game Undertale, as a case study. The research explores how digital communities actively participate in storytelling, examining concepts such as participatory culture and transmedia. Underfell initially emerged as an aesthetic proposal for fan art and later evolved into a collective narrative, where multiple creators contribute in a decentralized manner. The analyzed comic, published on Tumblr, exemplifies this collaboration by integrating elements from the original game and adapting its metanarrative to the digital format. Its fragmented and interactive publication on the platform strengthens the connection between the author and the community, highlighting the influence of the digital medium on the production and reception of these works. Our research concludes that such collaborative narratives challenge traditional notions of authorship, demonstrating a new model of collective fiction creation on the internet.

Keywords: collaborative narrative; webcomic; fandom; alternate universes.

^[*] Universidade Federal do Ceará (UFC). Av. da Universidade, 2853 – Benfica – Fortaleza (CE). CEP: 60020-181.

No mundo digital, desenvolveram-se novos modos de narrar e contar histórias. Alguns desses são resultado das características procedimentais do meio, outros são produto das dinâmicas sociais, interações e relações construídas a partir das comunidades que ocupam o espaço digital. É sobre essa segunda situação que trataremos neste trabalho. Especificamente, buscamos entender a relação entre o fenômeno dos *fandoms* da internet e o conceito de narrativa colaborativa, histórias construídas através da coordenação e colaboração de diversas pessoas. Nesse contexto, optamos pelo estudo de caso do quadrinho digital de *Underfell*, publicado na rede social *Tumblr*. *Underfell* se trata de um AU (ou Universo Alternativo) do popular jogo independente *Undertale*. Essa escolha se dá em primeiro lugar devido à relevância do *game*, que não só é detentor de diversas premiações, como também criou uma engajada comunidade de fãs ao seu redor (Newcombe, 2022).

Para este fim, discutimos o conceito de *fandom* e cultura participativa como proposto por Jenkins (2009) e apontamos suas divergências e confluências com a ideia de cultura colaborativa que diretamente se relaciona com as narrativas colaborativas. Em seguida, apresentamos um breve panorama quanto aos quadrinhos no meio digital, focando principalmente nos quadrinhos e revistas produzidos de maneira coletiva por comunidades de fãs. Apresentamos o conceito de AU como a reinterpretação e ressignificação de personagens e cenários de uma história original, que pode ser gerenciada coletivamente e que organiza uma série de outros trabalhos individuais ao seu redor.

Com base nessa premissa e a partir do estudo de caso, buscamos identificar de que maneira os modos de financiamento, produção e publicação podem interferir na própria forma do quadrinho, bem como que conexões ele constrói com o próprio universo alternativo e com o jogo original, posicionando-se dentro de um complexo multiverso de diferentes mundos e narrativas.

Fandom e narrativas colaborativas

Jenkins (2009) aponta um novo paradigma de comunicação que não é exclusivo da era digital, mas que encontrou um espaço propício para sua expansão e enraizamento na cultura popular através das novas mídias: A Cultura da Convergência. Esta é atravessada por três conceitos: **convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva**.

A circulação de conteúdos – por meio de diferentes sistemas de mídia, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras nacionais – depende fortemente da participação ativa dos consumidores. Meu argumento aqui será contra a ideia de que a convergência deve ser compreendida principalmente como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Em vez disso, a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos. (Jenkins, 2009, p.27)

A convergência, mais que a colaboração entre os diversos meios de comunicação, implica, também, em uma nova maneira de interagir com a mídia. Essa interação direta com suas narrativas favoritas e entre si permite ao público a expansão do conteúdo para além do suporte original da obra e até para além dos canais oficiais. É possível criar repositórios de extenso conhecimento coletivo, como é o caso das *Wikis*, distribuir conteúdo de fã de maneira eficiente e globalizada, compartilhar teorias e opiniões, participar de votações, fomentar comunidades e grupos de ativismo, além de interagir diretamente com a organização responsável pela mídia original, podendo afetar diretamente sua produção a partir de uma nova relação em que a comunicação acontece de maneira omnidirecional.

Enquanto as comunidades de fãs existem desde antes da era digital e da popularização da internet, ali encontram um espaço que permite a conexão de diversos interessados e de grupos de todo o planeta, criando um grande *fandom* — isto é, a subcultura dos fãs de alguma obra — que é global e interconectado. Para Jenkins, o *fandom* surge do equilíbrio entre o fascínio e a frustração: a mídia é fascinante ao passo que enseja um engajamento contínuo e grande carinho por parte de seus entusiastas, mas, ao mesmo tempo, se encontra em um estado de incompletude relacionado ao impulso de modificá-la, recriá-la e expandi-la. Miranda (2009) aponta que o fenômeno traz uma contribuição efetiva para a formação de um novo leitor que não mais vê a leitura como atividade isolada e passiva, seleciona seu cânon particular, ativamente busca o máximo de informação possível sobre a obra e estabelece novas regras e estratégias de leitura.

O espaço do *fandom* seria como um enorme laboratório criativo, em que leitura e crítica são, também, geradores de novos conteúdos. Suas relações são, geralmente, mediadas por uma obra específica, um forte sentimento de

pertencimento e, na era digital, constante conexão entre seus membros. Nesse contexto são produzidos todo tipo de material independente, como *fanfics*, *fanarts*, *fanvideos*, *fangames*, composições musicais, *cosplay* e muito mais¹. Neste trabalho, nosso foco está na materialização desse conteúdo de fã a partir da linguagem dos quadrinhos e, além disso, da construção colaborativa do cânone.

Outro fenômeno potencializado através da Cultura da Convergência é a transmídia. Ela seria não apenas a reprodução e adaptação de uma obra para diferentes meios, mas a forma como estes estão interligados. Através de produções diferentes que se conectam, cada produção respeitaria as especificidades de cada canal e o universo teria, então, diversos pontos de entrada.

“Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo.” (Jenkins, 2009, p. 141)

Massarolo et al. (2018) apontam que a transmídia necessariamente leva em consideração o convite à participação do público na construção do universo narrativo, tendo como características basilares cultura participativa, interação, engajamento, plataforma, conteúdo, estratégias e práticas transmídia. Esse seria, portanto, o grande diferencial entre a transmídia e outros termos como crossmídia e multimídia.

A transmidiação é um modelo de produção

orientado pela distribuição em distintas mídias e plataformas cuja articulação de conteúdos associados entre si está ancorada em estratégias e práticas interacionais propiciadas pela cultura participativa estimulada pela convergência dos meios. (Massarolo et al., 2018, p. 45).

Apesar da participação pressuposta, os autores partem do princípio de que é necessária uma proposta partida de um destinador da organização responsável pela obra, uma entidade centralizadora que dirige e orienta a interação a partir de uma intencionalidade ou autoria corporativa. Esse tipo de leitura requer que a narrativa se organize em um sistema implícito de unidade e regras que articulem suas diferentes manifestações. Assim, os autores admitem que relações de hipertextualidade e paratextualidade são integrais ao funcionamento desse tipo de texto, organizadas a partir dessa entidade centralizadora.

Isso abre espaço para um ponto importante sobre o *fandom* e seu conteúdo: a lógica do *fandom* não existe desconectada da economia cultural e comodificação capitalista. Há um interesse das empresas detentoras dos direitos intelectuais das obras em controlar a criação de conteúdo de fãs, criando uma espécie de hierarquia em que alguns recebem mais prestígio e compensação por seu trabalho criativo (Newcombe, 2022).

Gosciola et al. (2019) trazem uma diferenciação entre o que seria uma *cultura participativa* e uma *cultura colaborativa*. Colaborar é construir em conjunto e participar não é necessariamente contribuir, mas estar presente ou interagir com algo. Quando Jenkins (2009) fala em cultura participativa e transmídia (essa que estaria subordinada a uma entidade centralizadora), não necessariamente está discutindo o processo de construção colaborativa de uma obra. Esse tipo de criação consiste em construir coletivamente algo que dificilmente seria criado por apenas uma pessoa, pressupondo cooperação (atuar em prol de um objetivo em comum), coordenação (coordenar e combinar aptidões) e cocriação (criação coletiva). Enquanto ambas as definições são importantes para compreender as

1 – Os termos aqui elencados se referem a tipos diferentes de conteúdo produzido pelos fãs de uma obra. *Fanfic* (abreviação de *fan fiction* ou ficção de fã) geralmente se refere a textos literários que se passam no universo do trabalho original ou em um universo alternativo, contendo situações ou até personagens novos. Estes textos são publicados em *websites* especializados e podem ser escritos nos mais variados gêneros literários. *Fanart* (ou arte de fã) geralmente se refere à produção gráfica de ilustrações, pequenos quadrinhos e diversos materiais visuais como ícones e *gifs*. O *fanvideo* (ou vídeo de fã) poderia ser considerado como uma versão em vídeo da *fanart*, incluindo animações, *trailers*, montagens com música e afins. *Fangames* (ou jogo de fã) se refere à construção de jogos independentes que utilizam locais, personagens ou o universo da obra original. Por fim, *cosplay* (abreviação de *costume play* ou jogo/interpretação de fantasia) é uma atividade associada à confecção de fantasias, performance e interpretação de personagens de determinado universo ficcional.

relações e o processo de produção transmidiático, há uma diferença fundamental entre a interação e a produção e propriedade compartilhada do universo ficcional.

Undertale e seu universo, no papel de produção independente, estão subordinados ao seu grupo de desenvolvedores e não necessariamente a entidades corporativas. Newcombe (2022) comenta que Toby Fox garante autonomia relativa à comunidade, por vezes até interagindo com o conteúdo produzido. Devido à liberdade garantida por seu criador aos fãs, o jogo possui uma série de conteúdos que vão desde *fangames* que se passam em universos alternativos, memes, quadrinhos, *fanfiction*, animações, entre muitos outros. Esse tipo de liberdade também permite o surgimento de uma relação um tanto horizontal entre a comunidade, fomentando a produção colaborativa de muitos destes projetos. Assim, a “autoria corporativa” centralizada perde, pelo menos em parte, o controle dos desdobramentos narrativos nas mãos da comunidade. Jenkins et al. (2022) apontam que a liberdade autoral é uma característica positiva para a propagabilidade das obras, isto é, seu potencial de ser espalhada e continuamente revitalizada pelo público.

O que seria, então, uma narrativa colaborativa? Rettberg (2014) chama a atenção para o fato de que esse tipo de produção não é exclusivo das novas mídias. Acredita-se que obras como a Bíblia judaico-cristã e os épicos de Homero tenham sido desenvolvidos a partir de uma escrita colaborativa. Contudo, essa prática se torna mais comum a partir das tecnologias comunicacionais contemporâneas. Nelas, os hipertextos colaborativos poderiam seguir um caminho linear ou uma estrutura ramificada em que cada pedaço é acessado de maneira independente.

[O autor propõe] uma tipologia de participação em narrativas baseadas em rede, incluindo: participação consciente, quando os colaboradores estão totalmente conscientes das restrições e da

isso se encaixará no projeto geral; e participação involuntária, em que os textos são apropriados pela máquina de texto ou coletados da rede. Se a participação contributiva é a forma mais comum de prática colaborativa, há também muitos exemplos que fazem uso de métodos mais apropriativos.² (Rettberg, 2014, p.1, tradução nossa).

A tipologia proposta é relevante pois apresenta dois tipos de participação colaborativa que pressupõem pelo menos um certo nível de cooperação, coordenação e cocriação, seja a organização consciente por parte de todos os membros do grupo, centralizada, descentralizada ou procedimental através de programas de computador. Também pode ser utilizado para observar a problemática da produção involuntária vigente nos dias de hoje, meados dos anos 2020, a partir das inteligências artificiais generativas e sua produção de material a partir de dados coletados da rede contra a vontade de seus criadores. Por fim, a participação contributiva é a que mais nos interessa para fins deste trabalho: como a contribuição cooperativa da comunidade se faz presente no quadrinho feito por fãs do universo de *Underfell*.

Quadrinhos no meio digital

A produção de histórias em quadrinho por comunidades de fãs ou até de maneira colaborativa, tal qual a literatura, não se iniciou a partir da internet. Por exemplo, os fanzines (termo que vem do inglês *fan magazines*, ou revistas de fã) são definidos por Magalhães (2016) como publicações amadoras editadas por fãs de uma determinada arte ou hobby. Esse tipo de produção se torna um veículo para grupos e indivíduos que não possuem acesso à grande imprensa a partir de métodos de produção artesanal e de baixo custo que, também, garantem a acessibilidade do público. Os fanzines, portanto, se caracterizam por uma produção que pode ser construída a partir da colaboração de diversos autores entusiastas do mesmo tópico. As edições podem trazer desde *fanfictions*, quadrinhos, artigos de opinião e debates realizados pela comunidade na qual estão inseridas. No Japão, terra do mangá, trabalhos impressos

2 – “(...) *proposes a typology of participation in network-based narratives including: conscious participation, when collaborators are fully aware of the constraints and role of their contribution to it; contributory participation, when collaborators are taking conscious steps to make their text or media available to authors or a system but do not know how it will fit into the overall project; and unwitting participation, where texts are appropriated by the text machine or harvested from the network. If contributory participation is the most common form of collaborative practice, there are also many examples that make use of more appropriate methods, but they do not know how*

publicados independentemente são chamados de *dōjinshi* (同人誌, onde “同人” ou *dōjin* significa grupo, fraternidade ou pessoas que compartilham interesses, e o sufixo “誌” ou *shi* significa um tipo de publicação periódica). O termo pode se referir a outros tipos de publicações, mas, especificamente no mundo dos quadrinhos, os *dōjinshi* são em grande parte histórias alternativas produzidas por fãs de uma obra já existente, embora possam existir trabalhos originais (Lessig, 2005). Apesar da flagrante violação das leis de direito intelectual japonesas, esse tipo de publicação movimenta um mercado efervescente e próspero, onde, inclusive, muitos autores de mangás publicados por grandes editoras começam suas carreiras. Segundo Dahlan (2022), a distribuição desse tipo de material é complexa e chega aos leitores através de diversos canais como convenções, lojas especializadas (uma vez que livrarias tradicionais não podem vendê-los) e *websites*.

Assim como os *dōjinshi*, Magalhães (2016) aponta que os fanzines encontraram na internet um novo método de distribuição ao qual aderiram de maneira entusiasmada. Contudo, o mundo digital ainda compartilha espaço com os meios tradicionais do fanzine e do *dōjinshi* impressos. É válido relembrar, também, que a migração para o digital permite não apenas novas maneiras de distribuir formatos

antigos, mas também abre espaço para experimentações com um sincretismo de outras linguagens e novas formas expressivas de quadrinhos, bem como novas formas de ficções de fãs que são produzidas na rede.

As *webcomics* são um tipo de história em quadrinho lançada e publicada primariamente na rede. Esse meio de publicação é atrativo não só devido à interação instantânea entre leitores e autor, a acessibilidade de um meio de publicação barato e o alcance global do material, mas, também, porque permite uma exploração de novas possibilidades estéticas e hibridização (Krening et al., 2017). Franco (2014) aponta que esses novos quadrinhos podem utilizar trilha sonora, animações, hipertextualidades, recursos do navegador, entre diversas outras novas ferramentas do meio digital. Embora exista um questionamento de se *webcomics* podem mesmo ser chamados de quadrinhos ou seriam uma nova categoria, o autor afirma que existe uma conexão direta entre essa nova forma híbrida e os HQs tradicionais. No mundo digital, os recursos audiovisuais não seriam os únicos possibilitados pelo novo meio, afinal, nem todas as *webcomics* valem-se da hibridização das linguagens. Há também os recursos de ordem estrutural como o próprio controle da navegação entre páginas.



Figura 1. Comiket é um evento popular japonês onde acontece uma massiva comercialização de *dōjinshi*.

Figure 1. Comiket is a popular Japanese event where massive sales of *dōjinshi* take place.

Fonte: Otashift. Disponível em: <https://www.otashift-tokyo.com/comiket95/>. Acesso em: 19/05/2024.



Figura 2. Ctrl+Alt+Del (CAD) é uma conhecida webcomic sobre jogos eletrônicos ativa desde 2002 e atualizada até a data corrente. Ao longo dos anos, a série alternou entre piadas em formatos de tiras e arcs narrativos sérios contados ao longo de diversas publicações.

Figure 2. Ctrl+Alt+Del (CAD) is a well-known webcomic about electronic games that has been active since 2002 and is still up to date. Over the years, the series has alternated between jokes in strip format and serious narrative arcs told over several publications.

Fonte: CAD. Disponível em: <https://cad-comic.com/comic/loss/>

Acesso em: 19/05/2024.

Krening et al. (2015) admitem que os quadrinhos digitais e impressos podem coexistir na Cultura da Convergência, porém ocupando funções e lugares distintos. Os quadrinhos digitais, a partir de uma série de características expressivas, se tornaram experiências efetivamente multimídia. Em uma linha de pensamento similar, Santos et al. (2012) apontam que embora haja um certo otimismo por parte de autores da área que acreditam que os quadrinhos serão completamente absorvidos pelo meio digital e por suas potencialidades de hibridização, defendem uma argumentação de que quadrinhos que

funcionam na página impressa não necessariamente funcionariam no suporte digital ao mesmo tempo em que a perda da sensação tátil, o preço do acesso à internet, o número gigantesco de páginas *web* a serem navegadas e a dificuldade do ganho monetário dos artistas tornariam a distribuição impressa uma alternativa que ainda se faz atraente para quadrinistas. Apesar disso, os autores afirmam que a internet é um fator importante para quadrinistas iniciantes, principalmente aqueles cujos trabalhos não se encaixam nos padrões de mercado vigentes.

Por fim, ao chegarem aos computadores, os quadrinhos passaram por transformações, principalmente quando seu *layout* é construído pensando na organização das telas e das páginas *web*.

A tela de computador exige formatos diferentes dos da tira e da página de uma revista ou álbum de quadrinhos, motivando os artistas a inovar na maneira de apresentar ou encadear as imagens das narrativas sequenciais. As histórias passam a incorporar os da mídia digital (colorização, som, movimento e efeitos, como a fusão de imagens e ilusão de espaço tridimensional), modificando do ponto de vista estético da história em quadrinhos e levando à criação de uma nova obra, que mescla a linguagem dos quadrinhos com a da animação e dos games, resultando em um produto híbrido. (Santos et al., 2012, p. 126).

Com isso, queremos voltar à nossa proposição inicial: a mudança do meio também mudou a forma como os quadrinhos se apresentam, sua experiência estética e a maneira como as histórias são contadas. No caso específico em que estamos trabalhando, o quadrinho, que segue uma forma “tradicional” de imagens estáticas e sequenciais, é transcrição de um *videogame* metalinguístico, onde o reconhecimento das regras do jogo é diégético à narrativa, ao mesmo tempo em que é lançado despretensiosamente a partir da linha do tempo de uma rede social. Não só isso, mas a história parte de um universo alternativo criado e mantido por fãs a partir de contribuições independentes entre si, publicadas em seus respectivos perfis.

Que tipo de efeitos isso traz para a materialidade do quadrinho? Como representar uma história que originalmente é tão interconectada com a mídia em que foi feita? Onde esse quadrinho se encaixa no universo das narrativas colaborativas? Apresentamos, então, o universo de *Underfell*.

Underfell e os universos alternativos

Underfell é um AU do jogo *Undertale*. Mas o que é isso? Trata-se de uma sigla para o termo em inglês *Alternate Universe*, ou “Universo Alternativo”. Um AU busca responder à pergunta “e se...”, colocando personagens em diferentes cenários daqueles presentes na obra original. Newcombe (2022) defende a perspectiva de que universos alternativos podem ser contextualizados (possibilidades narrativas divergentes partindo de um ponto específico da história original sendo modificado) ou puros (onde o novo contexto não tem nada a ver com o universo original da história). Dessa forma, torna-se possível a criação de um cânone que não é organizado a partir das leis tradicionais de direito autoral mas, sim, de um acordo tácito entre a comunidade. A criação de universos alternativos permite que os fãs tenham como base para seus trabalhos os universos de outros fãs, deixando de lado o cânone original cada vez mais.

A existência de multiversos e linhas do tempo alternativas não é estranha para os quadrinhos ocidentais, como observamos nas publicações de grandes editoras como a *Marvel Comics*. Aqui, temos uma organização similar que é impulsionada pela comunidade de maneira a explorar novas temáticas e viver novas fantasias.

Quando *Underfell* surgiu, tratava-se apenas de uma “estética” para a criação de novos designs para os personagens de *Undertale*. Nesse contexto, a palavra estética significa um conjunto de princípios que orienta uma proposta artística particular para a produção de *fanarts*. Assim, a proposta não é a construção de uma narrativa linear e serializada que seja coerente, mas de uma espécie de estilo ou “movimento artístico” difuso onde diversos membros da comunidade contribuem individualmente para o imaginário compartilhado desse novo universo.

Embora sua pessoa criadora, *Vic the Underfella*, tenha recebido o reconhecimento da comunidade como tal, também realizou reiterados comentários em suas redes sociais apoiando a descentralização da criação do cânone, permitindo diversas interpretações diferentes e tornando o universo efetivamente uma propriedade da comunidade como um todo (UNDERTALE AU Wiki, 2024). A definição da estética funciona, portanto, como um mecanismo de coordenação, mesmo que esta aconteça de maneira atenuada nestes casos.

A proposta de *Underfell* é simples: e se os monstros gentis encontrados em *Undertale* na verdade desejassem deliberadamente causar mal a Frisk, a criança humana que

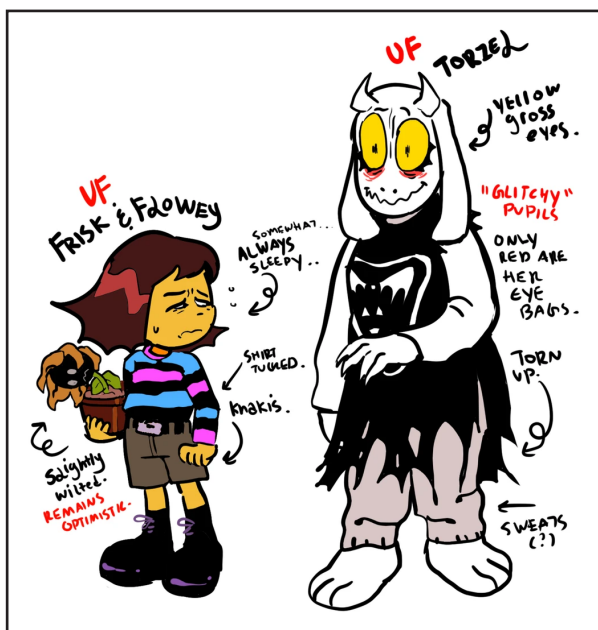


Figura 3. Designs alternativos de Flowey, Frisk e Toriel feitos por *Vic the Underfella*.

Figure 3. Alternative designs of Flowey, Frisk and Toriel by *Vic the Underfella*.

Fonte: Undertale AU Wiki. Disponível em: <https://undertale-au.fandom.com/wiki/Underfell>. Acesso em: 28/05/2024.

protagoniza o jogo? A partir dessa premissa, fãs criaram *fanarts*, memes, tirinhas e até jogos disponíveis gratuitamente para *download*. Embora seja evidente que existam diferenças entre cada interpretação, alguns elementos permanecem constantes, demonstrando um certo nível de sistematização mesmo entre essas contribuições espontâneas e a relativa liberdade de modificar o universo.

Uma plataforma onde podemos buscar este material é o *Tumblr*, rede social conhecida pela reunião de diversas comunidades de fãs e que, segundo Newcombe (2022), é uma grande agregadora de conteúdo sobre *Undertale* na internet. Jenkins et al. (2022) apontam que plataformas e redes sociais como essa não são inovadoras por si, mas são construídas ao redor de práticas e valores da cultura participativa. Em seu trabalho, os autores propõem que o comportamento de usuários na rede difere do espectador tradicional ao passo em que propagam e compartilham conteúdo para seus próprios fins.

Nos arquivos do site, há diversas tentativas de construir narrativas serializadas que acompanhem as aventuras de Frisk nessa espécie de mundo invertido. Sele-

cionamos, para fins dessa análise, um quadrinho publicado periodicamente pelo perfil chamado *hiimtryingtounderfell*, que representa um dos primeiros resultados ao escrever “*underfell comic*” no mecanismo de pesquisa do *Tumblr*. Destes resultados, esse é o primeiro dos que pretendem construir uma narrativa serializada de *Underfell*.

A partir da leitura de seu primeiro arco (*The Ruins’ Arc* ou “O Arco das Ruínas”) e, também, da análise dos elementos que acompanham o quadrinho como a descrição da postagem e *tags*, lembrando que se trata de uma publicação em uma rede social e não em um site especializado de quadrinhos, observamos como isso afeta a narrativa e como ela se conecta com o universo alternativo que a originou.

O quadrinho de Underfell

Durante o curso deste trabalho, nos referimos a nosso objeto de estudo como “o quadrinho” de *Underfell*. Talvez, uma definição mais adequada seria a de “um quadrinho” de *Underfell*. Na verdade, não há quadrinho oficial de *Undertale*, o universo original, e tampouco do

universo alternativo que estamos tratando. O que existem são diversas versões da história que tentam organizá-la em uma temporalidade linear de narrativa e preencher lacunas. Assim como existem diversas produções em linguagens distintas que se passam nesse universo, há também mais de uma história em quadrinho produzida pelos fãs. Dessa forma, quando nos referimos ao quadrinho, estamos falando especificamente daquele que foi publicado por *hiimtryingtounderfell* na rede social *Tumblr*.

Ao abrir a página principal (ou *homepage*) do perfil que hospeda o quadrinho, nos deparamos com um *feed* de atualizações com rolagem vertical, ou seja, uma linha do tempo com as publicações daquela pessoa em ordem cronológica inversa (da mais recente à mais antiga). Nessa página é possível encontrar *links* para plataformas de financiamento, comissões de arte personalizadas e um menu de navegação para diferentes seções da página. Estas são: perguntas frequentes; confira o quadrinho; design de personagens; pergunte aos personagens; envie *fanarts* aqui; e um arquivo com todas as imagens publicadas por aquele perfil.

A partir da organização da própria página, somos

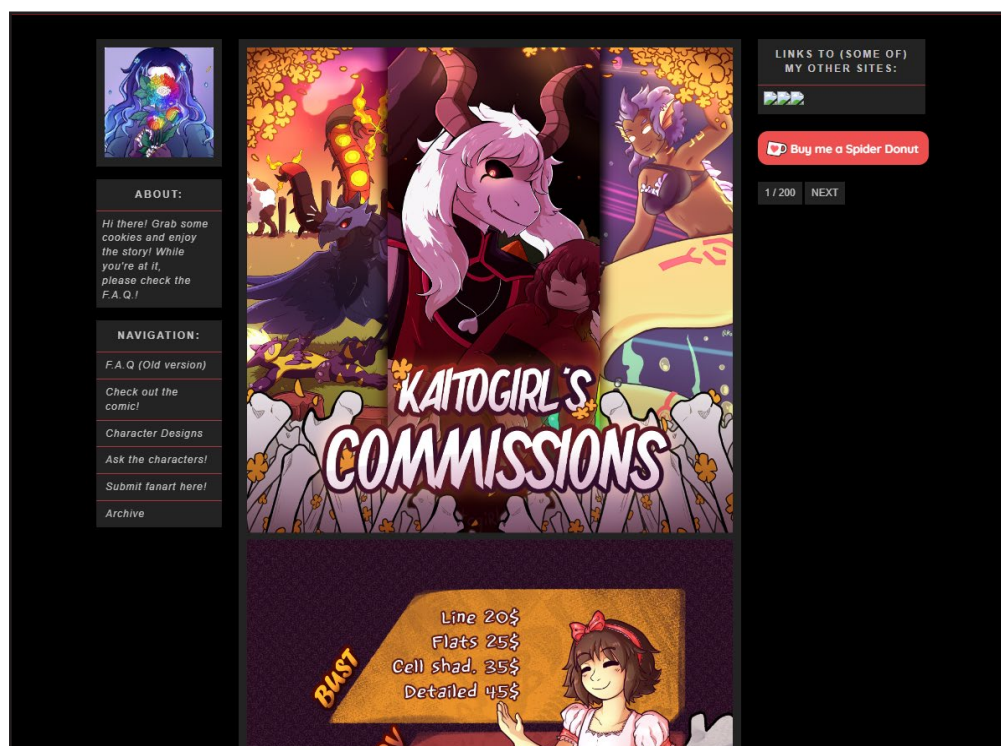


Figura 4. Homepage de *hiimtryingtounderfell*.

Figure 4. *hiimtryingtounderfell's* Homepage.

Fonte: Tumblr. Disponível em: <https://hiimtryingtounderfell.tumblr.com>. Acesso em: 29/05/2024.

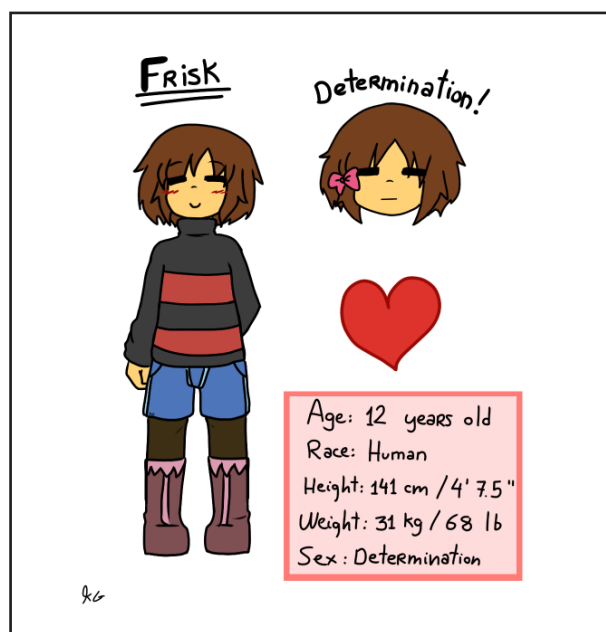


Figura 5. Ficha de personagem de Frisk.

Figure 5. Frisk's character sheet.

Fonte: Tumblr. Disponível em: <https://hiimtryingtounderfell.tumblr.com>. Acesso em: 29/05/2024.

convidados a interagir com o universo do quadrinho de maneira não-linear. Por exemplo: ao acessar a página de designs de personagem é possível encontrar pequenas fichas com as características e a interpretação que *hiimtryingtounderfell* criou dos personagens de *Underfell*. As fichas vêm acompanhadas de texto com comentários sobre a personalidade ou outros fatos curiosos sobre cada um.

Comentários que acompanham as fichas de cada um falam sobre seus pronomes, preferências alimentares, humor, entre outros. Dessa forma, é possível conhecer mais sobre essa interpretação dos personagens antes mesmo de começar a leitura. Pensemos nessa seção como uma espécie de material paratextual que está sempre disponível em uma página à parte. Além disso, há convites para a interação direta com a pessoa criadora, como o formulário para enviar *fanarts* daquela obra (note que não mais sobre o jogo original) ou para enviar perguntas para os personagens, que serão respondidas “por eles” em publicações futuras.

Ao selecionar a opção de começar a ler o quadrinho, somos levados a uma página que contém *links* para os arcos narrativos da história e “capas” feitas para cada um após a sua conclusão.

A primeira página do quadrinho introduz a histó-



Figura 6. Capa do Arco das Ruínas.

Figure 6. Cover of the Ruins' Arc.

Fonte: Tumblr. Disponível em: <https://hiimtryingtounderfell.tumblr.com>. Acesso em: 29/05/2024.

ria de maneira muito similar ao jogo original: Frisk caiu no mundo subterrâneo dos monstros e precisa descobrir uma maneira de voltar para casa. A apresentação das páginas acontece da mesma maneira que as publicações da *homepage* (não confundir as páginas *web* com as páginas do quadrinho), ou seja, em uma linha do tempo de rolagem vertical. Cada página é publicada individualmente e vem acompanhada de uma breve descrição em texto escrita pela pessoa criadora, uma lista de links para outras páginas, data de publicação, as interações do público e as *tags* atribuídas àquela publicação.

Temos uma organização de painéis bastante linear e primariamente verticalizada, indicando uma certa temporalidade dos acontecimentos que acompanham a ordem de leitura. A narração acontece em segunda pessoa, se dirigindo a Frisk e vem acompanhada de asteriscos (*)



Figura 7. Primeira página do quadrinho de *Underfell*.

Figure 7. First page of the *Underfell* comic.

Fonte: Tumblr. Disponível em: <https://hiimtryingtounderfell.tumblr.com>. Acesso em: 29/05/2024.

que precedem o texto. Isso é feito de maneira a emular o estilo de narração do jogo *Undertale*, que se refere ao avatar da pessoa jogadora e, portanto, a ela própria ao mesmo tempo que utiliza o sinal gráfico para diferenciar as falas de personagens e a voz da narração.

Junto à página, há comentários da pessoa autora direcionados ao público, comentando sobre o processo de criação e publicação e, por vezes, provendo contexto sobre sua vida pessoal. Cada postagem é, também, uma oportunidade de interação e conexão. Além disso, os *links* permitem acesso rápido a outras páginas e ao contexto geral do quadrinho, uma vez que, em redes sociais, usuários podem compartilhar publicações de terceiros para sua rede de seguidores e o próprio algoritmo e mecanismos de busca podem mostrar páginas avulsas nos *feeds* privados de pessoas que podem se interessar pelo projeto mas não necessariamente o conhecem. Conforme o quadrinho ganha mais páginas, os *links* passam a direcionar sempre para a primeira página e para as duas adjacentes.

A definição de *tags* é uma tentativa de direcionar essa descoberta do público. Usuários da rede social podem seguir temas específicos e o algoritmo pode, a partir das postagens com as quais a pessoa interage, recomendar conteúdo similar. Assim, usar *tags* como “*underfell*” e “*underfellcomic*” funciona como mecanismo organizativo dessas comunidades e suas produções dentro da plataforma em que se encontram.

A história prossegue e Frisk encontra Flowey, principal antagonista do jogo original e, neste universo alternativo, seu primeiro aliado.

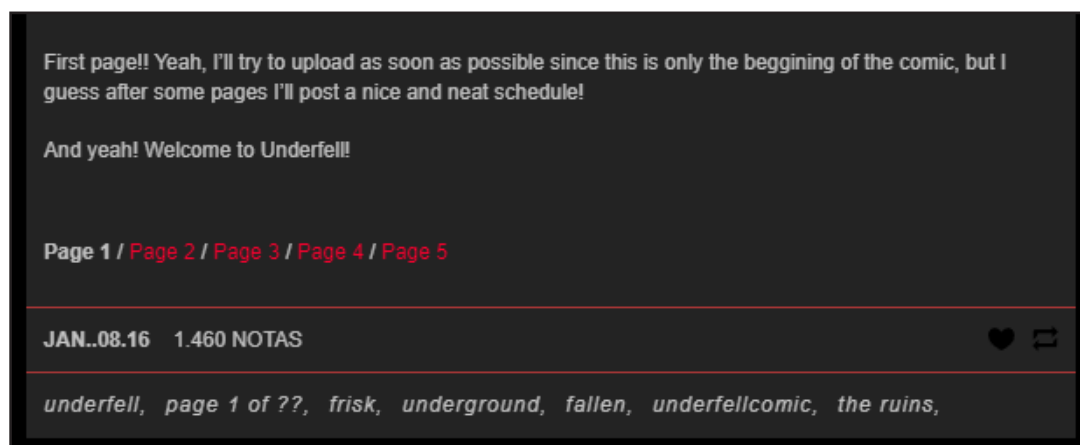


Figura 8. Material que acompanha a página.

Figure 8. Material accompanying the page.

Fonte: Tumblr. Disponível em: <https://hiimtryingtounderfell.tumblr.com>. Acesso em: 29/05/2024.



Figura 9. Primeira aparição de Flowey.
Figure 9. Flowey's first appearance.

Fonte: Tumblr. Disponível em: <https://hiimtryingtounderfell.tumblr.com>. Acesso em: 29/05/2024.

A introdução do personagem termina com este se virando para Frisk com uma expressão ameaçadora. Isso gera três possíveis efeitos principais: antecipação pela continuação da história, tensão pela aparente situação de perigo ou reconhecimento de Flowey por parte de quem já está familiarizado com *Undertale* e seu universo alternativo. Esse mesmo tipo de revelação acontecerá mais tarde, quando Toriel aparecer pela primeira vez.

Em seguida, Flowey mostra ser uma criatura benevolente. Preocupado com a segurança da criança, pede que vá embora o mais rápido possível ou os outros monstros irão matá-la. Ele explica que reagiu tão agressivamente pois temia que “ela” houvesse voltado (referindo-se a Toriel) e explica sobre aquele lugar e seus habitantes. Flowey encerra com sua frase de efeito presente no jogo original: “Nesse mundo... É matar ou ser morto.”. Contudo, a apresentação da cena é feita de maneira completamente diferente.

Se em seu papel como antagonista de *Undertale*, Flowey se deleita em sua afirmação enquanto assume uma expressão sinistra, no quadrinho de *Underfell* sua expressão soturna indica a preocupação de um mensageiro que traz notícias indesejadas. O plano de fundo não é mais uma tela escura, mas o chão das ruínas iluminado pela luz do sol que recai sobre o personagem.

Flowey é, também, o personagem responsável por ensinar Frisk sobre as regras do mundo dos monstros, papel que é de Toriel durante o tutorial de *Undertale*. No quadrinho, quebra-cabeças específicos que a pessoa jogadora tem de resolver são transformados em mo-



Figura 10. Comparação da frase de efeito de Flowey no quadrinho, à esquerda, e no jogo, à direita.
Figure 10. Comparison of Flowey's catchphrase in the comic, left, and in the game, right.

Fonte: Elaboração do autor.



Figura 11. Frisk seleciona o botão de Agir.

Figure 11. Frisk selects the Act button.

Fonte: Tumblr. Disponível em: <https://hiimtryingtounderfell.tumblr.com>. Acesso em: 29/05/2024.

mentos da narrativa e em uma maneira de desenvolver a relação entre os personagens. Além de desafios de *gameplay*, o quadrinho reconhece a metalinguagem do jogo que o inspirou ao adicionar elementos da interface de usuário como parte integral do mundo diagético da obra. Isso inclui botões de menu, barras de pontos de vida e até texto explicativo sobre cada monstro.

Em determinado momento, Flowey orienta que Frisk deve lutar e matar uma versão do inimigo Froggit, encontrada no jogo. Enquanto as intenções das instruções de Flowey são boas e visam a segurança de Frisk, a criança decide que não deseja machucar o monstro. Nessa sequência, os botões da interface de combate aparecem em sua frente e Frisk opta por selecionar o botão Agir em vez de Lutar. Essa parece ser uma tentativa da pessoa autora de manter elementos da rota pacifista do jogo mesmo dentro do universo de *Underfell*.

Vale ressaltar que ao longo das páginas, que são lançadas em datas diferentes, comentários da pessoa autora discutem a demora de cada postagem, desafios da vida cotidiana, comentários sobre o andamento da história e intenções futuras.

A dupla também encontra Toriel, que age de maneira suspeita e sinistra, e Napstablook, um fantasma agressivo que ataca Frisk. Mesmo após os incontáveis avisos de Flowey, Frisk continua realizando atos de gentileza para



Figura 12. Primeira aparição de Toriel.

Figure 12. Toriel's first appearance.

Fonte: Tumblr. Disponível em: <https://hiimtryingtounderfell.tumblr.com>. Acesso em: 29/05/2024.

com os monstros e navegando por entre as ruínas em segurança, para a confusão de seu novo aliado.

É comum que, em diversas páginas, o último painel represente um momento de suspense que se resolverá somente na próxima publicação ou uma imagem de impacto que revele um novo personagem ou ilustre a relação entre personagens já apresentados. Este é um dos efeitos do tipo de narrativa fragmentada que está sendo contada com lançamentos intermitentes na rede social de *hiimtryingtounderfell*. O quadrinho não está organizado primariamente por volumes ou sequer capítulos, mas por páginas independentes, o que posiciona esse tipo de *webcomic* em um lugar entre as tiras jornalísticas periódicas e os volumes de histórias serializadas. Cada página, idealmente, funciona em dois níveis: como sequência do arco narrativo que está sendo contado e como unidade relativamente autônoma.

Isso pode criar uma espécie de dilatação temporal



Figura 13. Último painel de página, onde Frisk faz as pazes com Flowey após uma discussão.

Figure 13. Last panel on the page, where Frisk makes up with Flowey after an argument.

Fonte: Tumblr. Disponível em: <https://hiimtryingtounderfell.tumblr.com>. Acesso em: 29/05/2024.



Figura 14. Painel final do Arco das Ruínas.

Figure 14. Final panel of the Ruins' Arc.

Fonte: Tumblr. Disponível em: <https://hiimtryingtounderfell.tumblr.com>. Acesso em: 29/05/2024.

que acontece durante os últimos painéis de cada página. Maiores, mais detalhados e com cenas que agitam diferentes tipos de afetos, o momento dá a impressão de prolongar-se, como se para ocupar o espaço entre lançamentos.

Na casa de Toriel, Frisk e Flowey vivem versões diferentes de diversos momentos do jogo, desde cenas obrigatórias até interações opcionais com o cenário, selecionadas pela pessoa autora para serem adaptadas. Os dois amigos devem escapar de Toriel de maneira segura e, durante uma dessas tentativas, Toriel acaba matando Frisk ao entrar em desespero por não querer ser abandonada novamente. Nesse momento, é revelado que as luminescências que a criança observou durante a jornada na verdade eram *save points*, como em um jogo. Após morrer, Frisk é capaz de retornar para um estado anterior e tentar de novo.

A segunda tentativa é menos desastrosa para a dupla. Frisk se recusa a lutar e comenta que, por mais assustadora que Toriel seja, ela aparenta ser apenas solitária, uma vez que fez o possível para tratar Frisk bem. A criança também diz que sabe que Toriel sente falta de seu marido e filho, fazendo com que a personagem se emocione com as lembranças de sua família. Desconcertada com o turbilhão de emoções que sente, Toriel expulsa Frisk de sua casa e permite que siga sua jornada em direção a saída do mundo subterrâneo.

Embora *Underfell* seja uma história em que os personagens de *Undertale* têm personalidades mais abrasivas e, por vezes, maliciosas, a pessoa autora parece considerar importante a mensagem inerente ao jogo sobre empatia e resolução pacífica de conflitos, ao mesmo tempo em que apresenta novas dinâmicas de personagem,

arcos narrativos, e seleciona que momentos do *gameplay* são relevantes para a história que deseja contar.

Considerações finais

Universos alternativos como *Underfell* consistem na reconfiguração de elementos do mundo ficcional original de maneira a induzir uma nova narrativa, ou história, a ser contada. Embora sua elaboração seja feita de maneira colaborativa entre a comunidade de fãs, formada por pessoas de todo o mundo conectadas através da rede social, a liberdade de rever o cânone permite a criação de diversas narrativas ficcionais que se passam no mundo proposto. Essas peças, como o quadrinho aqui analisado, possuem suas próprias comunidades construídas ao redor do relacionamento entre a pessoa autora e seus seguidores.

A obra apresenta fortes marcas de autenticidade e do estilo pessoal da pessoa autora, em que até o texto dos balões de fala é escrito em sua caligrafia. Há uma evidente produção artesanal que se dá nesse ambiente, permitindo que o cronograma de publicação seja adequado às atividades diárias de quem escreve, e não o contrário. O próprio financiamento da comunidade abre espaço para novas relações que não estão necessariamente subordinadas à lógica empresarial. Embora essa não seja uma verdade universal, pelo menos nesse caso observa-se certa leniência dos fãs ao esperar novas postagens. Com isto em mente, um elemento importante para o quadrinho digital é sua interação com a comunidade de fãs. Este, que não foi abordado neste trabalho, pode ser um possível cami-

nho para futuras investigações sobre as relações entre o *fandom* de *Undertale* e *Underfell*. Outra possível aproximação seria questionar que estratégias de gerenciamento de comunidade são utilizadas para que o engajamento não seja refém do algoritmo de uma rede social.

Ademais, a interpretação de *hiimtryingtounderfell* demonstra que, apesar de sua autonomia para com o jogo, ainda constrói conexões com a narrativa original ao passo em que trabalha expectativas, elementos temáticos e momentos-chave de *Undertale*. Há, também, uma operação tradutora que transpõe elementos entre linguagens. Por exemplo, a metalinguagem de *Undertale* se faz presente através da adição diegética de elementos da interface ou do sistema de *game over* e salvamento dos estados do jogo.

Outro ponto interessante é a organização de conteúdo produzido por fãs não necessariamente em fanzines virtuais, mas a partir de elementos de organização da própria rede social, como as *tags*, causando uma experiência de leitura que pode ser mais fragmentada e hipertextual, em que a ordem de leitura drasticamente se modifica. Acredita-se que essa nova maneira de publicar e organizar conteúdo e inspirações tem a capacidade de gerar novas experiências e afetar a própria forma da história a ser contada.

Referências

- DAHLAN, H. A. 2022. The Publishing and Distribution System of Japanese Manga and Doujinshi. *Publishing Research Quarterly*, 38: 653–664.
- FRANCO, E. S. 2014. Histórias em Quadrinhos e hipermídia: As HQtrônicas chegam à sua terceira geração. In: L. LUIZ (ed.), *Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa*. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, p. 15-35.
- GOSCIOLA, V.; CARVALHO, T. E. M. de; OLIVEIRA, J. d. 2019. Cultura colaborativa y cultura participativa en la narrativa transmedia. In: *TRANSMEDIA EARTH CONFERENCE*, 1., Medellín, 2019. Anais... Medellín, Universidad EAFIT. p. 41–58.
- JENKINS, H. 2009. *Cultura da convergência*. 1. ed., São Paulo, Editora Aleph, 432 p.
- JENKINS, H.; GREEN, J.; FORD, S. 2022. *Cultura da conexão*. 1. ed., São Paulo, Aleph, 408 p.
- KRENING, T. S.; SILVA, T. L. K. da; SILVA, R. P. da. 2017. Histórias em quadrinhos digitais: a narrativa em “CIA: Operation Ajax”. *Diálogo*, 34: pp. 31-40.
- KRENING, T. S.; SILVA, T. L. K. da; SILVA, R. P. da. 2015. Histórias em quadrinhos digitais: linguagem e convergência digital. *Nona Arte*, 4(2): pp. 35-44.
- LESSIG, L. 2005. *Cultura livre: como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade*. 1. ed., São Paulo, Editora Francis, 340 p.
- MAGALHÃES, H. 2016. *A mutação radical dos fanzines*. Disponível em: <https://marcadefantasia.com/livros/quiosque/mutacaodosfanzines/mutacaodosfanzines.html>. Acesso em: 19 maio 2024.
- MASSAROLO, J.; SANTAELLA, L.; NESTERIUK, S. (org.) 2018. *Desafios da transmídia: processos e poéticas*. 1. ed., São Paulo, Estação das Letras e Cores, 296 p.
- MIRANDA, F. M. 2009. Fandom: um novo sistema literário digital. *Hipertextus*, v.3 n.3: p 117-137.
- NEWCOMBE, L. 2022. *Alternate Universes, Alternate Authorities: Canon, Fanon, Legitimacy and Cultural Capital in the Undertale Fandom on Tumblr*. Hamilton, ON. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Novas Mídias). McMaster University, [inserir total de páginas] 56 p.
- RETTBERG, S. 2014. Collaborative Narrative. In: M. L. RYAN; L. EMERSON; B. J. ROBERTSON (eds.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore, Johns Hopkins University Press, p. 78-79.
- SANTOS, R. E. dos; CORRÊA, V. W.; TOMÉ, M. L. 2012. As histórias em quadrinhos na tela do computador. *Revista Comunicação Midiática*, 7(1): 117–137.
- UNDERTALE AU WIKI. 2024. *Underfell*. Disponível em: <https://undertale-au.fandom.com/wiki/Underfell>. Acesso em: 29 de maio de 2024.