



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA**

**CURSO DE GRADUAÇÃO  
EM ARTES VISUAIS**

**ELIAS MARTIN OLIVEIRA RIBEIRO**

**Arca: uma narrativa online sobre o usuário na internet.**

**Uberlândia – MG  
2023**

**ELIAS MARTIN OLIVEIRA RIBEIRO**

**Arca: uma narrativa online sobre o usuário na internet.**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Instituto de Artes (IARTE)  
da Universidade Federal de Uberlândia,  
como exigência parcial para obtenção do  
Título de Bacharel em Artes Visuais.

Orientador:  
Prof. Dr. Douglas de Paula

**Uberlândia – MG  
2023**

## ELIAS MARTIN OLIVEIRA RIBEIRO

**Arca: uma narrativa online sobre o usuário na internet.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Artes (IARTE) da Universidade Federal de Uberlândia, como exigência parcial para obtenção do Título de Bacharel em Artes Visuais.

Uberlândia, 30 de novembro de 2023.

Banca Examinadora:

---

Prof. Dr. Douglas de Paula  
Universidade Federal de Uberlândia – UFU  
(Orientador).

---

Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli  
Universidade Federal de Uberlândia – UFU  
(Examinador).

---

Prof. Dr. Fabio Fonseca  
Universidade Federal de Uberlândia – UFU  
(Examinador).

## RESUMO

O presente trabalho fala da produção e publicação de “Arca”, uma narrativa on-line que compreende quadrinhos digitalmente pintados e páginas web fictícias. Tendo como enredo a iniciativa de alguns amigos no sentido de salvar páginas pessoais guardadas num site hospedeiro em vias de se fechar, a respectiva história dialoga com a vulnerabilidade de artefatos digitais e conduz o leitor a momentos de coincidência literal com o olhar dos personagens que examinam algumas dessas páginas. Dessarte, nesta monografia, “Arca” é entendida como metaprodução, isto é, como exemplar de codificação autoral que se opõe ao arrasamento expressivo correntemente levado a efeito por grandes monopólios internéticos e, ao mesmo tempo, como literatura a respeito desse acontecimento.

**Palavras-chave:** narrativa; internet; código; pintura digital; *webcomic*.

## **ABSTRACT**

This work deals with the production and publication of “Arca”, an online narrative that comprises digitally painted comics and fictional web pages. Having as its plot the initiative of some friends to archive personal pages saved on a host website that is about to close, the respective story dialogs with the vulnerability of digital artifacts and transports the reader to moments of literal coincidence with the perspectives of the characters who examine some of these pages. Therefore, in this monograph, “Arca” is understood as metaproduction, that is, as an example of authorial coding that opposes the expressive devastation currently carried out by the large internet monopolies and, at the same time, as literature about this event.

**Keywords:** narrative; Internet; code; digital painting; webcomic.

## Lista de Figuras

Figura 1	Captura de tela do jogo Hypnospace Outlaw, simulando sites pessoais dos anos 90.	14
Figura 2	Captura de tela de um dos elementos da webcomic Superpose, acessível através de seu site principal.	14
Figura 3	Pintura digital do autor, 2023.	16
Figura 4	Primeira página do quadrinho "Cortes", 2021. Desenho Digital.	17
Figura 5	Olia Lialina: captura de tela de <i>My Boyfriend Came Back from the War</i> , 1996. HTML.	18
Figura 6	Captura de tela da página dois de "Aquela Noite".	20
Figura 7	Contribuição do autor ao <i>Wandersong Fanzine</i> , 2023. Pintura digital.	21
Figura 8	Elias Martin O. Ribeiro: Punktropica, 2023. HTML.	25
Figura 9	Elias Martin O. Ribeiro: rascunhos finais para os quadrinhos de "Arca", 2023.	26
Figura 10	Elias Martin O. Ribeiro: trecho de quadrinho de "Arca", 2023. Pintura Digital.	27
Figura 11	Elias Martin O. Ribeiro: trecho de quadrinho de "Arca", 2023. Pintura Digital.	27
Figura 12	Elias Martin O. Ribeiro: trecho de quadrinho de "Arca", 2023. Pintura Digital.	28
Figura 13	Elias Martin O. Ribeiro: trecho de quadrinho de "Arca", 2023. Pintura Digital.	29
Figura 14	Elias Martin O. Ribeiro: quadrinho de "Arca", 2023. Pintura Digital.	29

Figura 15	Elias Martin O. Ribeiro: quadrinhos de “Arca”, 2023. Pintura Digital.	31
Figura 16	Elias Martin O. Ribeiro: imagem tentativa de produção do quadrinho seis.	32
Figura 17	Elias Martin O. Ribeiro: primeira página de “Arca”, 2023. Pintura digital e HTML.	34
Figura 18	Elias Martin O. Ribeiro: Notícia, 2023. HTML.	36
Figura 19	Elias Martin O. Ribeiro: segunda “metapágina/mixipágina” de “Arca”, 2023. Pintura digital e HTML.	37
Figura 20	Elias Martin O. Ribeiro: trecho de caixa de mensagem da 4ª “metapágina” de “Arca”, 2023. HTML.	38
Figura 21	Elias Martin O. Ribeiro: gráfico representando a organização dos arquivos que compõem o diretório da “Arca”.	40
Figura 22	Elias Martin O. Ribeiro: rascunhos de possíveis layouts para sites da “Arca”, 2023.	42
Figura 23	Captura de tela do jogo “Hypnospace Outlaw”.	43
Figura 24	Elias Martin O. Ribeiro: s_petrificada, 2023. HTML.	44

## Sumário

	<b>Introdução</b>	<b>7</b>
<b>1</b>	<b>A Página de Código Autoral como Resistência ao Arrasamento Programado da Diversidade Expressiva na Web</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>Precedentes: desenhos e HQs</b>	<b>16</b>
<b>3</b>	<b>Processo: “Arca”</b>	<b>22</b>
<b>3.1</b>	<b><i>Concepção</i></b>	<b>22</b>
<b>3.2</b>	<b><i>Roteiro</i></b>	<b>23</b>
<b>3.3</b>	<b><i>Pré-produção</i></b>	<b>25</b>
<b>3.4</b>	<b><i>Desenho e Pintura Digital</i></b>	<b>29</b>
<b>3.5</b>	<b><i>Implementação de Páginas Web</i></b>	<b>39</b>
	<b>Considerações Finais</b>	<b>45</b>
	<b>Referências Bibliográficas</b>	<b>47</b>
	<b>Anexo “A”: “Arca”, a narrativa</b>	<b>52</b>



## Introdução

Quem assistiu à popularização da web nos anos 1990 e à consequente sobre-emergência de sites pessoais com seus layouts irregulares, visualmente plurais e geralmente descompromissados com a leiturabilidade, a usabilidade e, até mesmo, a ergonomia visual, não imaginava, naquele momento, que, em 30 anos, o autor-codificador de páginas seria uma espécie em extinção, conta Douglas de Paula<sup>1</sup>. A partir daquela década, passaram a vicejar, na web, hiperliteratura, animações manipuláveis, realidades virtuais telenavegáveis, teleperformances, jogos e plataformas multiusuário (NUNES, 2003). Mas a popularização do smartphone a partir do final dos anos 2000 traria mudanças fundamentais a esse cenário: a obsolescência de vários dos instrumentos de suporte a diversas peças de comunicação online; a concentração da audiência em redes sociais controladas por gigantes do mundo empresarial; e a disponibilização progressiva de instrumentos de criação cada vez mais limitados e padronizados (PAULA, 2021a; PAULA, 2023).

Sobretudo à luz de autores como Vilén Flusser, Wendy Chun, Pierre Lévy, Cory Doctorow, Olia Lialina e Douglas de Paula, tal é o cenário abordado no capítulo um, de queda das possibilidades de expressão verdadeiramente subjetiva e intersubjetiva, de erradicação dos sítios potencialmente fundantes de laços interpessoais autênticos, algo que enreda a *webcomic* “Arca”, principal objeto deste texto. Na história correspondente, um site hospedeiro de páginas pessoais está em via de se fechar. Para resguardar as páginas lotadas no site, um grupo de jovens busca fazer backup antes que seja tarde, objetivando salvar também os meios pelos quais se conheceram.

O segundo capítulo versa sobre produções imagéticas anteriores à “Arca”, no campo do desenho e dos quadrinhos, pontuando as respectivas aquisições para sua produção. São abordados desenho e pintura digitais, a participação na revista *Meia Cura*, a publicação da hiper hq “Aquela Noite”, a participação em *The Wandersong Fanzine*, além de referências de inspiração, sobremaneira alguns trabalhos de Lialina.

O capítulo final dedica-se à especificação das fases que envolveram a construção de “Arca”. Inicia-se com seu modo de acesso e o estabelecimento de uma diferenciação didática entre “metapáginas” e “idiopáginas”, depois seguindo para uma abordagem: do enredo e da opção por uma maior linearidade narrativa; do trabalho

---

<sup>1</sup> Comunicação pessoal proferida em orientação do dia 05 de outubro de 2023.

roteirístico; dos rascunhos ensaísticos das páginas e dos personagens; do processo de desenho e pintura digitais; e finalmente do envolvimento com linguagens de marcação e formatação.

As considerações finais são, então, feitas, trazendo reflexões sobre o estudo envolvido na construção do trabalho e suas possíveis continuidades.

## 1. A Página de Código Autoral como Resistência ao Arrasamento Programado da Diversidade Expressiva na Web

Nas últimas décadas, temos testemunhado mudanças profundas na maneira como a internet vem inserindo-se em nossas vidas. Do nível pessoal ao mais amplo social, seus efeitos nocivos não são novidade, com consequências para a democracia, liberdade e mesmo a saúde<sup>2</sup>. As indústrias de mídia digital tomaram proporções de alcance informacional nunca antes vistas na história da humanidade. Cada vez mais, monopólios controlam nossa relação com a web. Nesse sentido, mesmo a oferta dos mais comuns serviços e do mais ingênuo entretenimento teria o objetivo de nos atrair e manter cativos, numa conveniência sedutora. Não seria acaso nossa atual submissão a um influxo inacabável e irresistível de informações. Como previra Vilém Flusser (2008, p. 69, 73-80, 95), tratar-se-ia, na verdade, de um processo premeditado.

A internet teria então reivindicado seu lugar no pódio de uma comunicação de massa que, segundo Everardo Rocha (1995, p. 172), funcionaria como “instrumento poderoso de socialização para o consumo”. Sua presença nas diversas dimensões de nossa vida, do trabalho ao entretenimento, passando pelo comércio e pela socialização comum, é a prova de sua crescente popularização ao longo dos anos, desde sua criação. Comparada às telecomunicações dos séculos anteriores, é evidente que a ubiquidade da internet a teria colocado num patamar privilegiado em nosso cotidiano. Atualmente mesmo os eletrodomésticos podem ser precedidos do termo “smart”.

Dentro desse contexto, não seria exagero dizer que a queda da privacidade seria muito mais regra do que exceção. As técnicas de monitoramento, coleta, análise e implementação da abundância de dados pessoais disponíveis na internet seriam uma forma de controle exercida de modo invisível. Segundo Wendy Chun (2018, p. 61-63), em nome do conforto e atendimento personalizado, elas perpetuariam segregações, criando bolsões de gosto em vez de abrir caminho para uma era pós-

---

<sup>2</sup> Vide: a eleição de Donald Trump nos Estados Unidos; a de Bolsonaro no Brasil; e a saída da Grã Bretanha da União Européia (BBC NEWS BRASIL, 2018; FÓRUM, 2020; VIERA, 2019), além de recentes pesquisas no campo da psicologia apontando para uma relação entre o uso de interfaces de aplicativos típicos do smartphone - e mesmo de desktop -, projetados para manter as pessoas “conectadas”, e sintomas típicos do TDAH (transtorno do déficit de atenção com hiperatividade), sobretudo nos jovens (ELOLA, 2017; MONTESANTI, 2016).

racial e pós-identitária, trabalho que seria facilitado pela alienação do usuário quanto às estruturas subjacentes a esse processo.

A popularização da rede mundial de computadores já trazia consigo a opacidade de compreensão com respeito a seu funcionamento. Já em 1999, Pierre Lévy escrevera: “os programas aplicativos estão cada vez mais abertos à personalização evolutiva das funções, sem que seus usuários sejam obrigados a aprender a programar” (p. 42), de modo que, cada vez mais, só precisam comunicar-se diretamente com a última camada do aplicativo, sem conhecer sua complexidade interna nem a “heterogeneidade da rede que percorrem” (p. 43). A simplificação crescente das interfaces no sentido de torná-las mais acessíveis a um público maior era também relevante para o aumento do consumo e ampliou a distância entre o programador e o utilizador comum. A transparência referida por Sherry Turkle (2004) ao falar do Macintosh dizia respeito somente à sua fácil operabilidade pelo usuário, que seguiu ignorando os sistemas internos da máquina e sendo por ela condicionado.

Mais que condicionado, o utilizador estaria sendo também limitado. A esse respeito, Cory Doctorow (2011) observa o choque entre as facilidades crescentes resultantes do incremento computacional e os interesses corporativos. Enquanto, de um lado, podemos, cada vez mais, ter acesso a recursos poderosos e informações distantes quase instantaneamente, de outro, podemos observar o empenho das corporações na tentativa controlar esse acesso, em benefício próprio, bem à maneira do já notável cerceio a outros meios produtivos – tal qual a própria terra, como observado por Karl Marx (2013). Esse empenho pode ser visto, por exemplo, na perpetração de processo jurídicos corporativos contra o Internet Archive, um acervo de artefatos culturais e históricos, sem fins lucrativos, iniciado nos anos 1990, com objetivo de acesso universal ao conhecimento. Programas de televisão e rádio, filmes, livros, programas de computador, bilhões de sites e versões de sites<sup>3</sup> estão entre esses artefatos. O valor de iniciativas como a do Internet Archive se ilumina contra um cenário de escassez de fontes confiáveis, de canibalização da internet pela inteligência artificial (i.a.) e da consequente e indiscriminada disseminação de conteúdo. Desse modo, levantam-se questões como: qual seria, por exemplo, o

---

<sup>3</sup> Sendo um serviço do Internet Archive que arquiva e disponibiliza sites para acesso, Wayback Machine foi-me muito útil. Nele é possível não só a arquivagem de sites que não existem mais como também o mapeamento temporal de atualizações e edições numa mesma página ao longo dos anos.

destino de um artefato cultural que se retirasse de uma plataforma paga sem a possibilidade de ser revisitado?

Tais iniciativas de arquivamento e disponibilização seriam, assim como as de seu cerceio, atos políticos, dos quais estaríamos mais ou menos alienados segundo o grau de consciência em relação às possibilidades de reprogramação do computador, como lembra Lialina (2021, p. 69). Nesse sentido, para a autora, aprender código seria uma forma diferenciada de habitar a internet. Ainda Douglas de Paula (2021b, p. 2-3) vê essa estratégia como modo de burlo à restritividade do ferramental informático disponibilizado pelas corporações ao usuário, portanto também como possibilidade de fuga ao senso comum, em prol de alguma graduação de potencialidades estéticas. Em meu projeto, programar viria como forma de entender sistemas e propor contextos em que usuários interagiriam de modo mais direto e crítico com a máquina, atitude que vem encontrando cada vez mais barreiras desde a invenção da internet, como será visto a seguir.

Dos anos 1990 até meados dos anos 2000, a hospedagem gratuita de sites na internet era parte do cotidiano de quem tinha entrada na rede. Tratava-se de serviço em que o publicador tinha acesso ao código de sua própria página. Geocities e Angelfire eram alguns desses serviços de hospedagem (REED, 2023, p. 7). Os similares atuais incluem Github e Neocities, por exemplo – este utilizado por mim para publicar vários de meus trabalhos desenvolvidos ao longo do curso de Artes Visuais da UFU. Novos ou velhos, foi e é notório o predomínio do carácter pessoal das páginas hospedadas. Nesse sentido, chama atenção a diversidade visual que parece haver tanto nas páginas pessoais antigas arquivadas do Geocities quanto nas recentes do Neocities, por exemplo.

Em contraste, esse carácter pessoal e essa diversidade estão hoje praticamente banidos das redes sociais e não podem ser alcançados por meio de plataformas de geração automática de sites, o que Paula (2021a, p. 454-455) vê como mácula à liberdade dos usuários. Há serviços que ofertam padrões de restrita customização, assim como serviços que descontinuaram a implementação de código. Tudo isso, muito possivelmente, em nome de layouts ditos profissionais, palavra esta que parece ser compreendida como ter foco no mercado. Nas plataformas correspondentes a esses serviços, o usuário prescinde de qualquer conhecimento prévio e/ou de código, que nelas provavelmente é visto como um inconveniente arcaico.

Na contramão, ao optar por escrever o código das páginas que crio, tenho o intuito de diversificar e reivindicar a pessoalidade em meu trabalho. Assim, retomando as considerações de Flusser (1983, p. 42) acerca da diferença entre aquele que apenas opera a máquina fotográfica e aquele que brinca com ela, numa transposição para a web, quero ver-me como o segundo: aquele que brinca com a rede. Num âmbito artístico, em comparação com usar uma plataforma geradora, criar um site escrevendo seu código implicaria uma relação muito diferente com o que Martin Heidegger (1977, p. 35-39) chamaria de “matéria da obra”. Usar uma plataforma geradora significaria não apenas abrir mão do controle sobre aspectos formais, mas também aderir a padrões e se render a objetivos alheios – como postar – e parâmetros arbitrários de êxito – como ganhar visualizações, curtidas, comentários, etc. Portanto essas plataformas, suas interfaces e seus produtos não seriam neutros, mas estariam antes perpassados por relações de poder. Ser artista-programador implica entender, com Flusser (2008, p. 80-81), que podemos programar os dispositivos em vez de deixar que nos programem; que eles são condicionantes, mas não determinantes, como recorda Lévy (1999, p. 25-27).

Nesse sentido, interessa-me abrir a caixa preta flusseriana e ver as páginas realmente pessoais – programadas por seus autores – em sua natureza exploratória, libertária e até possivelmente infamante. Ainda que não se vá a fundo na programação, até a concepção mais básica de páginas pessoais deixa ao autor escolhas formais, coloríficas e composicionais que lhes são tragicamente negadas no âmbito das redes sociais. Não por acaso, muitos dessas páginas trazem textos conotativos de orgulho, por meio de expressões como “minha *homepage*”, “meus links”, capazes de evidenciar o resgate de algum sentimento de pertença – tão prejudicado nos dias de hoje, como expõe Zygmunt Bauman (1998, p. 34-38, 111-114) -, sentimento conexo a um conhecimento infraestrutural daquilo que se produz e daquilo de que se toma parte, como lembra Lialina (2021, p. 161-193).

Há correntemente um novo interesse na resistência à monopolização e uniformização da web. Isso pode ser visto em diversas iniciativas e plataformas como o próprio Neocities, o Tilde.club, Reclaim Hosting e Superglue.it (LIALINA, 2021, p.192), voltados à criação de sites e à descentralização. Simultaneamente, ao navegar pelo Neocities, não é incomum identificar expressões linguagéticas, sejam visuais, sejam verbais, que conotam posições críticas e políticas sobre a internet, ou que simplesmente convidam o visitante a fazer web pages, as quais entendo como

existências livres dos sistemas dominantes na atualidade. Web Revival seria um exemplo de movimento social on-line que consolidaria essas posições e experiências explicitamente (REED, 2023, p.40; MURRAY, 2022).

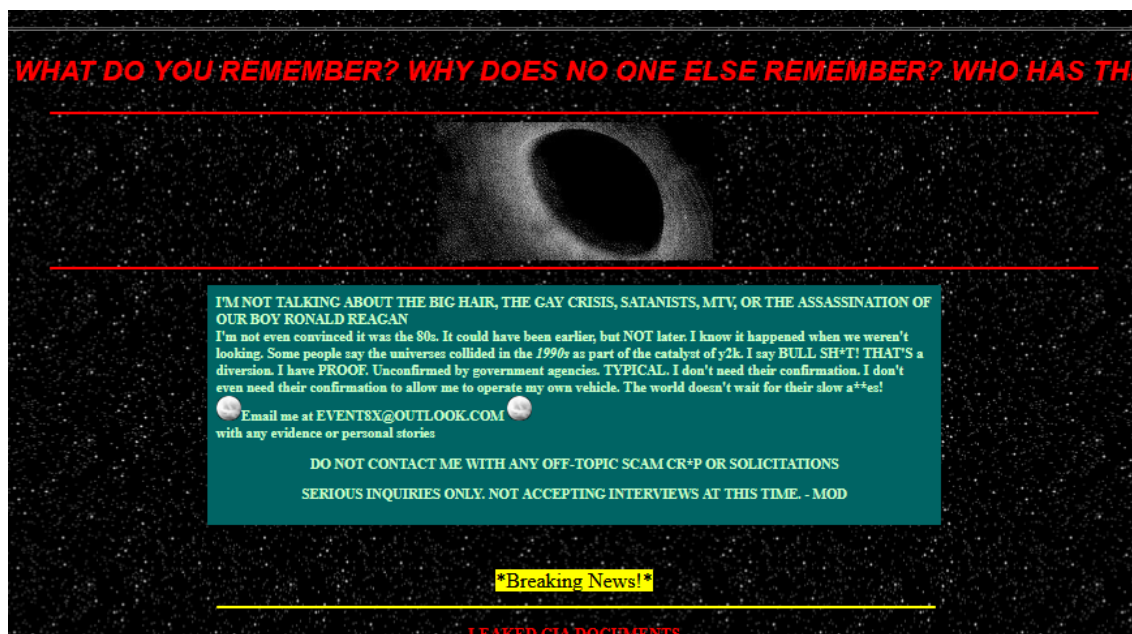
No âmbito dos sites autorais, estariam aqueles que veiculam histórias, conjunto dentro do qual tenho como referências para meu trabalho: *Hypnospace Outlaw* (2019) e *Superpose* (2016). Idealizado por Jay Tholen, Mike Lasch, Xalavier Nelson Jr. e ThatWhichIs Media, *Hypnospace Outlaw* é um jogo que simula um serviço de hospedagem de sites apresentado a partir de um navegador de internet dos anos 1990 (Figura 1). Em sua narrativa, o jogador assume o papel de moderador da comunidade. Nele cada personagem tem seu próprio site, cuja visualidade reflete a experiência de vida e o conhecimento técnico de cada um. O jogo desenvolve-se nas interfaces do serviço e de cada site pessoal. De autoria de Joe e Anka, *Superpose* é uma *webcomic* de ficção científica ainda em marcha, que se passa nos anos 1980. A página web a que corresponde possui links escondidos que levam a sites diegéticos integrantes do universo fictício da *webcomic* (Figura 2). Esses sites expandem elementos da história pertinente, trazendo informações complementares passíveis de estimular imersão e fortificar a coesão narrativa. *Superpose* vai além ao distribuir para os leitores artigos tangíveis, como polaroides e panfletos, dando corpo a objetos presentes na ficção, que aludem a viagem no tempo e linhas temporais paralelas, temas presentes na narrativa. Assim tanto *Hypnospace Outlaw* quanto *Superpose* contam com sites que adentram a ficção e convidam ao aprofundamento da consciência acerca de personagens e lugares, suplementando a experiência diegética.

Figura 1 – Captura de tela do jogo Hypnospace Outlaw, simulando sites pessoais dos anos 90.



Fonte: <https://jay-tholen.itch.io/hypnospace-outlaw>.  
Acesso em: out. 2023.

Figura 2 – Captura de tela de um dos elementos da webcomic Superpose, acessível através de seu site principal.



Fonte: <https://event8x.angelfire.com/>.  
Acesso em: out. 2023.

Poderíamos pensar em Hypnospace Outlaw e Superpose como manifestações ou simulações do que Jill Walker (2004, p. 1) chama de narrativas distribuídas dentro



do ciberespaço, narrativas fragmentadas, formadas por vários artefatos não autônomos, de diferentes naturezas locativas. Paralelo a isso, Laura Mulvey (2006 apud SQUIRE, 2014, p. 273) traz uma análise dos processos contemporâneos de leitura da imagem digital ou do modo com que leitores-usuários da rede perfazem explorações acerca de um mesmo tópico. A digitalização informacional propulsiona a fixação desses dados quando tomados em conjunto, uma grande experiência narrativa em rede, tal qual entende Walker. Destarte essas espécies de meios fictos seriam uma maneira própria de contar histórias, bastante alinhada, na verdade, com um modo contemporâneo de leitura e interpretação da informação.

## 2. Precedentes: desenhos e HQs

Com proeminência em pintura e ilustração, tenho prática extensa em arte digital, na qual tópicos como fantasia, narrativa e personagens são comuns e geralmente relacionados a jogos de RPG de mesa. A maior parte de minha produção encontra-se no campo da pintura figurativa, tal como na Figura 3, a seguir.

Figura 3 – Pintura digital do autor, 2023.



Fonte: Acervo do autor.

Os quadrinhos estão dentro dessa produção. Minha experiência com eles dentro da universidade deu-se na disciplina “Tópicos Especiais em História em Quadrinhos”, com o professor João Agreli, num momento em que ele organizava o segundo número da revista “Meia Cura”, uma compilação periódica de hqs. Em 2021, esse número foi publicado incluindo a produção “Cortes”, uma história de terror de minha autoria, implementada com desenho digital no software gráfico Clip Studio

Paint. Tratava-se de nove páginas, em preto e branco, de narrativa envolvendo: a recuperação de documentos confidenciais; um estabelecimento com segredos perigosos; e um monstro misterioso. Nela meus alvos eram a emoção e o ritmo de condução da história. Interessado na exploração do gênero de histórias com criaturas assombrosas, são comuns em minha escrita o terror, o drama e a perda, com foco nos sentimentos dos personagens. A Figura 4, a seguir, mostra a primeira página de “Cortes”.

Figura 4 – Primeira página do quadrinho “Cortes”, 2021. Desenho digital.



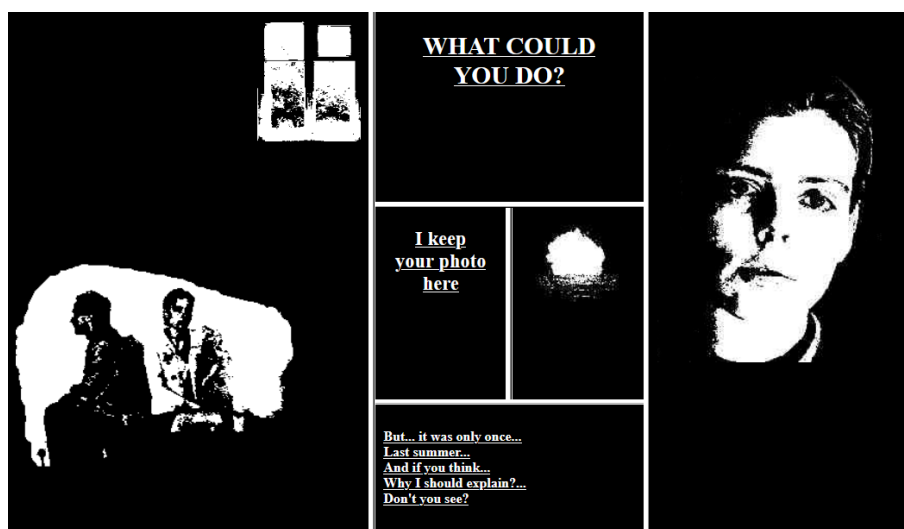
Fonte: Acervo do autor.

Mais tarde, no âmbito de uma conjugação entre as disciplinas “Ateliê de Desenho” e “Ateliê de Arte Computacional”, respectivamente ministradas pelos professores Ronaldo Macedo Brandão e Douglas de Paula, foi a vez da produção “Vi Algo na Floresta Aquela Noite” ou “Aquela Noite” (RIBEIRO, 2023b), uma hiper hq/webcomic publicada na plataforma Neocities no início de 2023, cuja concepção envolveu a experimentação com linguagens codificantes como Hyper Text Markup

Language (HTML), Cascading Style Sheets (CSS) e Javascript, a serem aliás tratadas na seção 3.5 do capítulo 3.

A história de “Aquele Noite” é sobre um grupo de adolescentes fazendo rituais misteriosos numa floresta e sendo perseguidos. Inspiraram essa produção as web narrativas *My Boyfriend Came Back from the War* (1996), com uma das interfaces apresentada na Figura 5, e *Agatha Appears* (1997), da artista e teórica da rede Olia Lialina, e o jogo eletrônico *World of Horror*, desenhado em estilo *1bit pixel art*<sup>4</sup>. Em “Aquele Noite”, igualmente influenciou o conceito de “tela infinita” desenvolvido por Scott McCloud (2006, p. 200-242), que vem popularizando-se entre as *webcomics*.

Figura 5 – Olia Lialina: captura de tela de *My Boyfriend Came Back from the War*, 1996. HTML.



Fonte: <http://www.teleportacia.org/war/wara.htm>.  
Acesso em: out. 2023.

Também desenvolvidas no Clip Studio Paint, as ilustrações reticuladas e em preto e branco de “Aquele Noite” tinham o objetivo de potencializar o gênero “terror” dentro da narrativa. A intenção era usar a visualidade como recurso: o fundo preto a retratar ambiência noturna da floresta; a dramaticidade do contraste da linha branca sobre ele; e as diferenças de textura e detalhamento entre os quadros como forma de controle da densidade e do ritmo narrativos. Nesse sentido, as cenas mais suspensivas contaram com maior detalhamento e texturas mais complexas, diferentemente de outras focadas na simplicidade, clareza e rápida comunicação de ideias. Na imagem correspondente à Figura 6, por exemplo, a textura da árvore é

<sup>4</sup> *Pixel art* é o desenho digital feito ao nível de pixels, já *1-bit* seria a *pixel art* feita apenas com pixels brancos e pretos, sem tons cinzas.

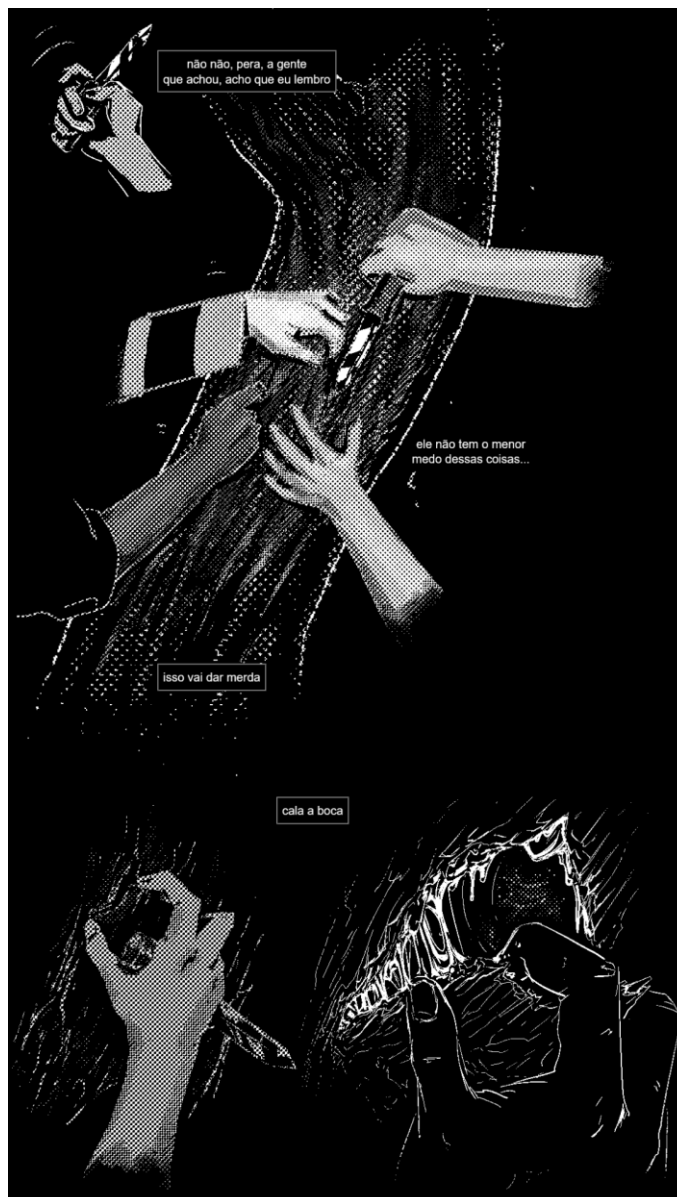
formada por vários tipos de retículas enquanto as mãos são bem mais uniformes nesse sentido; e a faca chega mesmo a ter uma superfície lisa. Essa diferença deixaria os braços mais nebulosos ou fora de foco em comparação com a árvore, que pareceria bem mais tátil e se tornaria o ponto tensivo e expectante da cena, em conjugação com a faca. Com isso, creio ter marcado o momento suspensivo necessário no sentido de antecipar a mudança de tom da história. Numa interessante leitura sobre o trabalho, o professor Douglas de Paula observa ainda como isso parece ser sido feito também por meio da navegação em seções cuidadosamente divididas:

Nessa historieta, um grupo de jovens se embrenha numa floresta que parece abrigar forças ancestrais até então legadas à mitologia. No entanto podem descobrir que o único “mito” envolvido é o da gentileza da natureza... Quem diria que as pulsões de “mata-tempo” seriam tão perigosas... Descasque o tronco de uma árvore e você verá... a luz...

No trabalho do artista, a amplificação do reticulado antes comum às hqs impressas parece capaz de enlevar densidade sensível a um preto que, sem deixar de ser vazio, formaria a substância “devoradora” dos personagens, dos espaços e dos tempos por ela fusionados no “continuum” da rolagem de página típica da web, interrompida apenas por hiperlinks funcionantes como barragens de suspense prestes a se romperem. Essa mesma substância negra seria ainda a matéria envoltória sugestivamente empregada pelo artista como única defesa dos personagens contra uma luz cegante, “cortífera” e reveladora... (PAULA, 2023).

Na história pertinente, elementos sobrenaturais foram intencionalmente deixados sem “explicação”, fazendo do horror a lente pela qual se examinaria a psiquê dos personagens enquanto lidassem com situações alheias a seu entendimento. Nessa lide, o medo seria responsável por aproximá-los. Culminando na tragédia final, ele seria também uma espécie de outro do desconforto inicial de ingresso do protagonista numa situação social.

Figura 6 – Captura de tela da página dois de “Aquela Noite”.

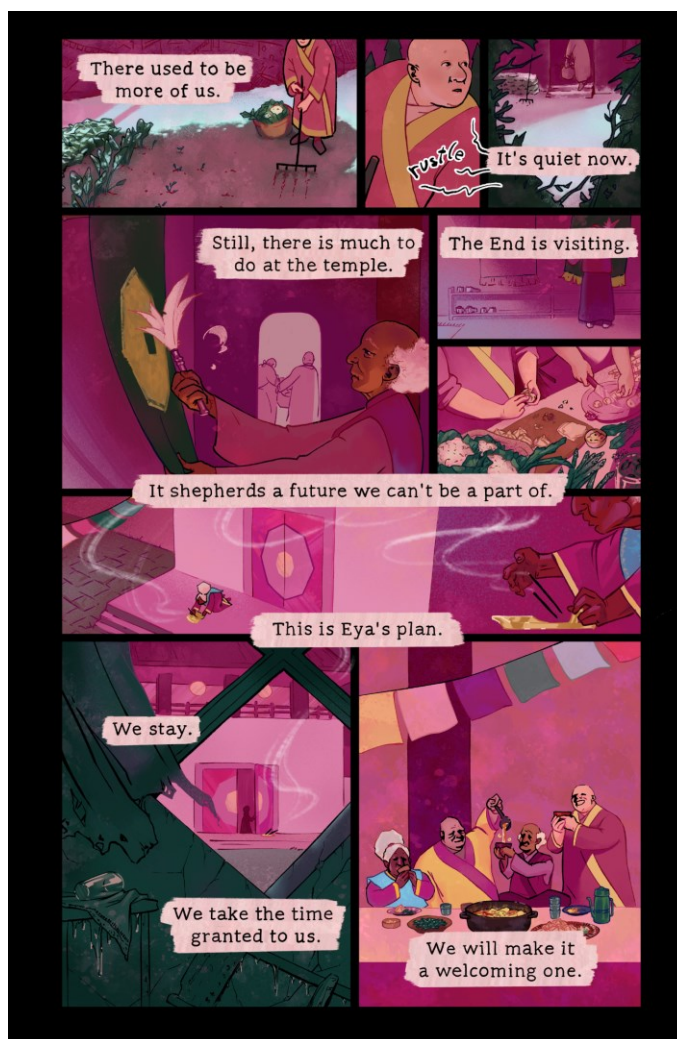


Fonte: <https://aquelanoite.neocities.org>.  
Acesso em: set. de 2023.

Essa produção totalizou aproximadamente uma centena de desenhos, dispostos ao longo de 11 páginas codificadas em HTML, CSS e, em algumas, Javascript, para a implementação de animações, trocas e mesmo navegação horizontal.

Por fim, com uma página de quadrinhos desenhada e colorida digitalmente (Figura 7), participei de *The Wandersong Fanzine* (2023), um livro coletivo independente de *fanart* para o jogo digital *Wandersong* (2018). Nessa página, pude explorar a conjunção de linhas coloridas conjugadas com sombras e preenchimentos também em cores.

Figura 7 – Contribuição do autor ao *Wandersong Fanzine*, 2023. Pintura digital.



Fonte: Acervo do autor.

As decisões narrativas, estilísticas e compositivas implicadas nesses experimentos, bem como as questões técnicas e de trato com linguagens de formatação e programação, foram essenciais para uma síntese do processo de implementação do projeto “Arca”, processo que tem, em sua base, o trabalho de desenho e pintura digitais anteriormente desenvolvido; que herda de “Aquela Noite” a aproximação com linguagens codificantes a partir das quais é possível customizar satisfatoriamente tanto a visualidade quanto o sequenciamento de páginas web; e que, ao mesmo tempo, vale-se dos ensaios com possibilidades colorísticas em linhas, realizados na hq depositada em *The Wandersong Fanzine*.

### 3. Processo: “Arca”

No âmbito deste texto, o nome “Arca” refere-se a três entes interrelacionados. Do ponto de vista artístico, é uma narrativa, uma ficção “hiperlinkada” ou hiper hq que atravessa entes criados e existentes no mundo: páginas HTML feitas para serem referenciadas e exploradas a partir dela. É também o nome do site hospedeiro de páginas pessoais dentro da narrativa, cujo encerramento é a fonte da comoção dos personagens que, então, buscam salvá-las antes que se percam para sempre. Ainda, de um ponto de vista puramente estrutural, “Arca” seria apenas um conjunto de arquivos: de tipo HTML; de folhas de estilo CSS; de imagens; e de fontes tipográficas. O acesso e a experimentação do respectivo site podem feitos pelo endereço eletrônico: <https://arca.neocities.org> (RIBEIRO, 2023a), os quais se recomendam antes de dar sequência à leitura, com vistas a oportunizar uma fruição a mais livre possível de pré-concepções.

Também anteriormente à continuidade na assimilação do texto, é importante frisar que “Arca” conta com dois tipos básicos de páginas, cuja compreensão parece necessária não somente a algum entendimento da dimensão fruitiva da obra, mas também ao estabelecimento de nomenclaturas capazes de simplificar certas referências na sequência. Em “Arca”, há páginas que são quadrinhos e páginas que são sites ficcionais. As primeiras remetem a um trecho espaciotemporal puramente imaginário. Extrapolando sua dimensão visível, poderão, a partir deste ponto do texto, serem chamadas de “metapáginas”, na esteira de uma tomada do prefixo “meta” - do grego *metá* - como “para além de” (META, 2023). As segundas fazem coincidir sua aparição na ficção com sua existência no mundo físico, de modo que, no bojo de uma associação do termo “ídiom” - do grego *ídios* - com o termo “próprio” (IDI(O), 2023), poderão ser doravante referidas como “idiopáginas”.

Isso entendido, o projeto “Arca” é apresentado a seguir, em suas etapas de: concepção; roteirização; pré-produção; desenho/ pintura; e respectiva implementação de páginas web.

#### 3.1. Concepção

O projeto artístico “Arca” foi inicialmente pensado como um entrelaçamento de duas ou três linhas narrativas distintas, a serem simultânea e alternadamente seguidas pelo leitor. Nesse processo, para abrir sua passagem de um ponto a outro



nessas linhas, ele deveria resolver quebra-cabeças. A primeira linha narrativa estaria nas “metapáginas” da história; a segunda, nas “idiopáginas” originais do hospedeiro ficcional Arca; e a terceira, nas “idiopáginas” atualizadas pela personagem “Arcavista”, a partir das originais. Inspirada no jogo “Hypnospace Outlaw”, a ideia inicial era permitir uma estrutura de navegação rizomática, realística, entre as “idiopáginas” do Arca hospedeiro, que já se teria fechado. No entanto isso se mostrou extremamente complexo, além de não garantir o retorno do leitor às “metapáginas” da história e relegar a personagem Arcavista ao mero papel de espectadora de seu próprio trabalho de salvaguarda das páginas originais do site hospedeiro “Arca”, o que daria às tirinhas um aspecto didático, bastante indesejável de um ponto de vista estético, para o qual seria necessária alguma ambiguidade, como explica Paula (2017, p. 36-75).

Nesse sentido, a solução deu-se retomando um paradigma linear de navegação, em que das tirinhas ou “metapáginas” se passasse às “idiopáginas” e vice-versa até se chegar ao final da história, assim permitindo trazer o fechamento do site hospedeiro Arca para o foco da narrativa; e ele mesmo, para o presente ficcional, uma vez composto por páginas ainda on-line em vez de páginas “mortas”. Isso ainda ampliaria o papel dos personagens envolvidos, promovendo-os de espectadores a protagonistas.

Essa estruturação propiciou ainda um fenômeno que chama a atenção de Paula: a mudança de natureza sónica<sup>5</sup> dos entes “páginas antigas do site hospedeiro “Arca”, a fechar-se na história. Num momento, referenciadas nas “metapáginas”, seriam apenas símbolos, no outro, tornar-se-iam “idiopáginas”, entes experimentáveis no mundo, dando à narrativa o status de alguma espécie de agulha mágica, a cruzar, com sua linha, uma superfície cuja frente seria o imaginário e cujo verso seria o próprio mundo, entrelaçando essas dimensões, observa o professor<sup>6</sup>.

### **3.2. Roteiro**

Estabelecido o enredo da história, a roteirização calha como processo primeiro de sua materialização. Gian Danton (2016, p. 12-18) define dois estilos de roteirização: argumento e *full script*. O método do argumento consiste em descrever

---

<sup>5</sup> Eco (1994, p. 24-25) deixa entender o signo como modo pelo qual um ente existente (referente), no mundo ou na imaginação, é mentalizado, “presentificado” na mente (constituído em significado), pela apresentação de outro ente existente, manifesto (significante), capaz de sensibilizar algum dos sentidos.

<sup>6</sup> Comunicação pessoal proferida em orientação do dia 05 de outubro de 2023.

brevemente as ocorrências da história e entregar o resultado ao desenhista, que, então, retrata as páginas com seus quadros. Posteriormente, esses quadros têm seus balões de fala definidos, muitas vezes, pelo próprio roteirista. O método *full script* prevê a descrição detalhada de cada quadro de cada página, do ponto de vista tanto das ações quanto das aparências, muitas vezes, deixando pouca margem de criação para o desenhista. Em meu processo, sendo tanto o roteirista quanto o desenhista, posso dar-me o luxo de usar o método do argumento ao mesmo tempo em que defino os diálogos dos balões de fala antes de proceder aos desenhos. Desse modo, posso apurar as vantagens desse método tanto pela agilidade na definição dos roteiros quanto pela liberdade na criação dos desenhos, inclusive com o benefício de fazer uma integração mais pensada dos balões de fala, uma vez que disponho das falas no momento de ilustrar.

A roteirização de “Arca” demandou ainda um elemento novo relativamente a projetos anteriores, como “Cortes” ou “Vi Algo na Floresta Aquela Noite”, que não referiam entes diretamente acessíveis por um dos cinco sentidos do leitor. “Arca” pediu a caracterização visual das “idiopáginas” integrantes da ficção, cuja implementação posterior diferia da das “metapáginas”. Assim a caracterização das “idiopáginas” implicava também a definição dos personagens delas respectivamente proprietários, inclusive de seus perfis psicológicos. “Punktropica” (Figura 8), por exemplo, delineou-se como uma página de cores bem saturadas contra um fundo preto; e sua autora, como alguém que disponibiliza layouts para uso de outros internautas. Assim ela pôde ser referida em outras “idiopáginas”, um exemplo de outro aspecto do trabalho: o desenho das relações sociais entre os autores ficcionais dessas páginas. Desse modo, havendo tanto o que definir do ponto de vista imagético para elas, foi-me mais conveniente proceder às explorações visuais pertinentes para depois estabelecer os respectivos textos.

Figura 8 – Elias Martin O. Ribeiro: Punktropical, 2023. HTML.



Fonte: acervo do autor.

### 3.3. Pré-produção

Trata-se da etapa dos rascunhos, na qual pode ser muito útil a técnica do *thumbnail sketch*, que começou com o diretor Sergei Eisenstein, da 20th Century Cinema, fazendo rascunhos simples nas margens dos roteiros (HART, 2008, p. 4-9). Essa técnica consiste em estudar possibilidades visuais para cenas a partir do roteiro escrito. É nesse momento que se definem os enquadramentos e, no caso das hqs, as posições dos diálogos e a configuração dos quadros. Nesse sentido, busco evitar grandes diferenças entre os números de quadros das páginas, bem como entre os tamanhos dos quadros em cada página, salvo quando essas diferenças servem a propósitos específicos e não constituam meros distrativos. Os quadrinhos de Arca seguiram essa premissa de sobriedade, já que a história pertinente não contava com cenas de ação nem repentes narrativos. Assim seus quadros ficaram retangulares e simples, entregando a regência afetiva e de relevância das informações às feições, cores e composições dentro de cada quadro. A Figura 9, a seguir, mostra os rascunhos finais para os quadrinhos de “Arca”.

Figura 9 – Elias Martin O. Ribeiro: rascunhos finais para os quadrinhos de “Arca”, 2023.



Fonte: acervo do autor.

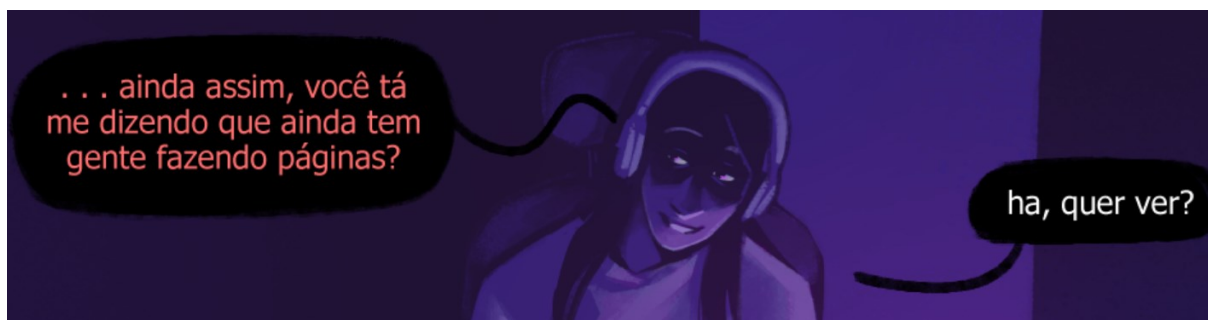
A caracterização dos personagens é outra preocupação nessa etapa. É preciso pensar em algo distintivo para cada um deles e, ao mesmo tempo, em alguma constância que permita identificar cada um ao longo dos quadros. No caso específico de “Arca”, essa preocupação teve de estender-se tanto às representações de telas dentro das tirinhas quanto às “idiopáginas”, para que o leitor identificasse quem quer que fossem os respectivos proprietários, quem eventualmente só as estivesse acessando ou quem porventura tivesse apenas deixado mensagens nelas.

Por exemplo, a personagem principal, s\_petrificada ou Nati, é a mais distinta, com um elemento gráfico constante sendo a sombra cobrindo seus olhos. Sua foto de perfil nas mensagens também é um olho branco sobre um fundo preto, conectando seu visual ao ícone usado nas mensagens.

Já o personagem 14colossus, apesar de fazer sua aparição numa única “metapágina” (Figura 11), antecipa sua presença por meio de balões de fala (Figura 10). Assim a conexão entre essas suas duas formas de estar é feita por meio da utilização de uma mesma cor nas letras de seus balões de fala e em sua vestimenta:

a vermelha, no caso. Ainda a marca da série animada “One Peace” em seu capuz busca uma ligação com seu ícone nas interfaces de mensagens mostradas nas páginas, ícone que é o busto do protagonista da série: Monkey D. Luffy. Contudo essa associação foi pensada sobremaneira para dar a conhecer um pouco mais do personagem, a partir de seus gostos.

Figura 10 – Elias Martin O. Ribeiro: trecho de quadrinho de “Arca”, 2023. Pintura Digital.



Fonte: acervo do autor.

Figura 11 – Elias Martin O. Ribeiro: trecho de quadrinho de “Arca”, 2023. Pintura Digital.



Fonte: acervo do autor.

A mesma estratégia foi usada para ligar os balões de fala do personagem Corvo – ou zarbas477 – à sua aparência. Nos quadrinhos em que ele fala sem aparecer, seus balões correspondentes têm suas letras em verde (Figura 12), a mesma cor de

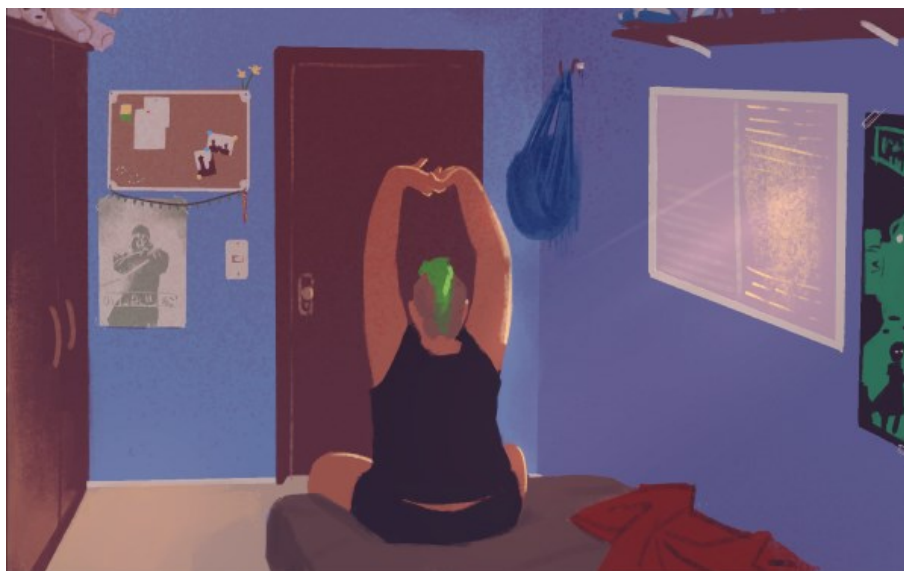
seu chamativo moicano quando ele aparece (Figura 13), capaz de identificá-lo mesmo de longe, estando pequeno no quadro (Figura 14). Ainda, quando em conjunto com sua foto de perfil e alguns elementos no cenário, o nome “Corvo” é outra referência, feita, no caso, ao personagem de mesmo nome do jogo “Dishonored”, do Arkane Studios. Ao longo da narrativa, esse tipo de referência ajudaria a emular um clima de cultura jovem on-line. Para essa forma de inserção, pauto-me por minha própria vivência, pois o objetivo é dar plausibilidade à narrativa.

Figura 12 – Elias Martin O. Ribeiro: trecho de quadrinho de “Arca”, 2023. Pintura Digital.



Fonte: acervo do autor.

Figura 13 – Elias Martin O. Ribeiro: trecho de quadrinho de “Arca”, 2023. Pintura Digital.



Fonte: acervo do autor.

Figura 14 – Elias Martin O. Ribeiro: quadrinho de “Arca”, 2023. Pintura Digital.



Fonte: acervo do autor.

### **3.4. Desenho e Pintura Digital**

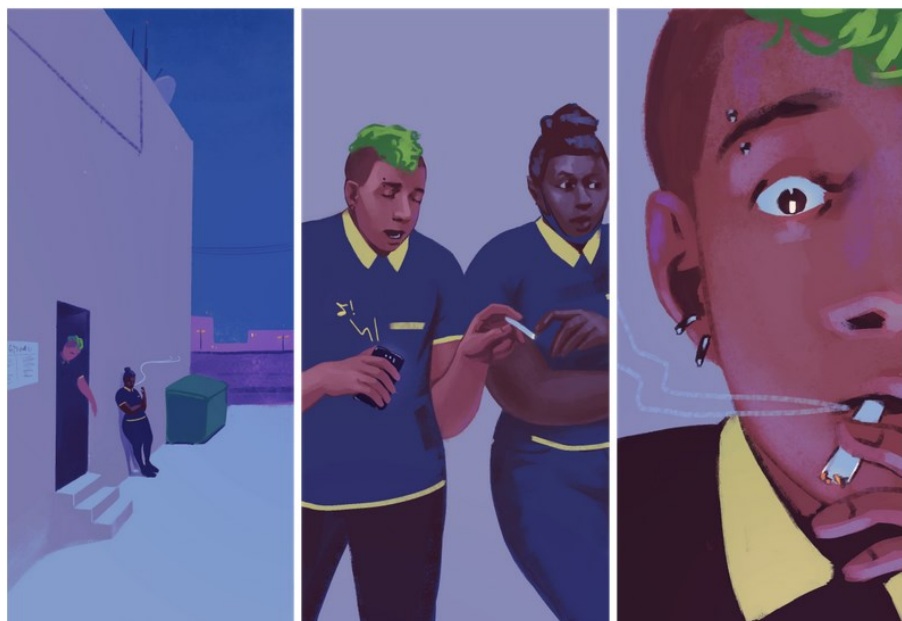
A pintura dos quadros começou sobre as imagens digitalizadas das *thumbnails* finais em papel. Os arquivos correspondentes foram, então, importados para o software de criação, pintura e edição de imagem Clip Studio Paint, onde lhes determinei, antes de tudo, um tamanho e uma resolução constantes, com vistas à sua colocação dentro da página. Também foi necessário determinar outras características formais com respeito aos quadros, como o espaçamento entre eles e seu potencial

delineamento. Com o objetivo de conferir mais versatilidade ao visual das “metapáginas”, o fundo sobre o qual se colocaram os quadros ficou transparente, inclusive os espaços entre os eles. Assim ficariam mais integrados à cor de fundo da página qualquer que fosse ela. Seguindo a linha das ilustrações, os quadros ficaram sem contorno.

Para “Arca”, a ideia era criar uma linguagem de ilustração que transitasse entre o naturalístico e o estilístico, mantendo assim uma figuratividade executável no programa escolhido. Em alguns de meus quadrinhos de projetos anteriores, os arquivos correspondentes às ilustrações organizavam-se com uma camada para as linhas compactas e sombras acima de outra para cores e luzes. Então as linhas ficavam aparentes e cumpriam seu papel delimitador – como na Figura 7. No “Arca”, o resultado desejado era diferente: as linhas raramente deveriam aparecer, então teriam de ser cobertas por cores ou não serem feitas sequer. Apesar desse resultado desejado, achei que, de um ponto de vista processual, seria mais produtivo delimitar com linhas as formas, página por página, antes de as cobrir como descrito. Esse procedimento até foi iniciado, como se pode ver na Figura 16, mas foi cancelado porque sua suposta produtividade revelou-se inverídica; e as formas resultantes, insuficientemente orgânicas, a meu ver. Assim, as imagens do projeto foram formadas pela colocação direta de cores-formas. O autotreinamento por meio das experiências anteriores deu-me confiança para assim proceder, num meio termo entre o figurativo e o sintético, sem linhas constantes e variando o detalhamento conforme a necessidade de cada quadro. A Figura 15, por exemplo, mostra uma sequência de imagens em que se progride para um maior detalhamento e figuratividade, culminantes no último quadro, em que se quis justamente dar ênfase à emoção do personagem.



Figura 15 – Elias Martin O. Ribeiro: quadrinhos de “Arca”, 2023. Pintura Digital.



Fonte: acervo do autor.

Figura 16 – Elias Martin O. Ribeiro: imagem tentativa de produção do quadrinho seis.



Fonte: acervo do autor.

É importante notar como esses diferentes níveis de detalhamento, juntamente com o tamanho e a quantidade de quadros e de balões de fala, podem traduzir-se em diferentes percepções sobre a passagem do tempo, que se tornaria mais rápida com a diminuição dos elementos e seus detalhes. Contudo não se deve confundir essa brevidade com ilegibilidade. Por mais ligeiro que seja um quadro, não se deve perder de vista a informação que se deseja passar. São sutilezas que terminariam por definir a tristeza, calma ou nervosismo de uma cena. Por isso, habituei-me a ter por perto o roteiro, tendo sempre em conta os momentos e suas emoções correlatas. Nesse sentido, o processo foi bastante exploratório. Para alguns quadros, eu tinha clara ideia do resultado final e dos detalhes que gostaria de incluir; outros me eram mais vagos; e houve aqueles que demandaram refinamento de rascunho antes de se lhes aplicar a pintura. Com tantos quadros e suas diferenças de detalhamento, foi preciso ter

cuidado no sentido de manter-se a unidade visual entre eles. Para isso, tive as páginas terminadas à vista enquanto criava novas. Nesse processo, valeu-me o programa PureRef, da Idyllic Pixel.

O uso de uma linguagem sintética em diversos quadros, a passagem entre “metapáginas” e “idiopáginas”, a presença da representação de interfaces luminosas e mensagens dentro delas, nas primeiras – a exemplo da página na Figura 17 -, pediu cuidadoso uso das cores, no sentido de situar o leitor ao longo das transições entre tantos elementos. A paleta de cores de cada cena deveria ainda levar em consideração fatores como os tipos de ambiente e de iluminação retratados. Um quarto escuro, por exemplo, deveria diferir bastante da externa de um dia claro ao ar livre. Ainda as cores supersaturadas das “idiopáginas” simulando páginas pessoais demandaram o uso de cromas à altura nas “metapáginas”, em favor da coesão narrativa.

Figura 17 – Elias Martin O. Ribeiro: primeira página de “Arca”, 2023. Pintura digital e HTML.



Fonte: Acervo do autor.

Vale ainda lembrar que “Arca” possui um tipo de transição bastante inconvençonal, a qual inclusive se adiantou no início deste capítulo, definindo os termos “metapágina” e “idiopágina”. Trata-se justamente da passagem entre esses tipos. Ao sair dos quadrinhos (“metapáginas”) e entrar nos sites fictícios

(“idiopáginas”), a história coloca o leitor na perspectiva de “primeira pessoa”, vendo pelos olhos dos personagens. No sentido de aclimá-lo a esse respeito, a primeira dessas passagens é feita com mais suavidade, como se dá na primeira página (Figura 17), em que a personagem espelha o ato do próprio leitor de clicar para acessar a próxima página. Não por acaso, essa primeira “idiopágina” acessada (Figura 18), que é a *home* do Arca hospedeiro na ficção, traz uma visualidade típica de sites oficiais de marcas estabelecidas, familiar para praticamente qualquer internauta. Essa escolha também compõe a estratégia de uma passagem suave, na medida em que faz deparar com um layout conhecido em vez de com algum layout “estilo fonte luminosa” dos sites pessoais. Para isso, essa página traz os elementos comuns das páginas atuais, como “política de privacidade” ou “contato”. Na sequência, após o exame dessa página, pela protagonista, a narrativa promove o desacoplamento entre a vista da dela e a do leitor, devolvendo-o à perspectiva de terceira pessoa. Mas também esse retorno é feito em etapas. Primeiramente mostra-se a interface de uma janela de conversa entre Nati e seu amigo. Em seguida, um trecho dessa mesma interface é mostrado novamente, porém filtrado, como se estivesse sendo “filmado” (Figura 19). Nesse momento, o leitor tem a oportunidade de perceber que “saiu” da tela de Nati e retornou a seu quarto, como um observador invisível. Esse mesmo tipo de transição se repete quando ela atende o telefonema do “Corvo”. Depois disso, na próxima vez em que Nati volta a navegar, reacoplando sua vista à do leitor, tem-se uma passagem direta da “metapágina” corrente, em que Nati é vista, para a “idiopágina” seguinte, a qual vê. Paula observa que, na transição suave, revelar-se-ia talvez mais um tipo de página, que eventualmente coubesse chamar de “mixipágina”<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> Mixi: “elemento de formação de palavras que exprime a ideia de mistura” (MIXI, 2023).

Figura 18 – Elias Martin O. Ribeiro: Notícia, 2023. HTML.

arca s\_petrificada

# Uma despedida

Publicado em 12/10/23 por Equipe Arca

**Estaremos encerrando nossos serviços de hospedagem no fim desse ano.**

## O que isso significa?

Todos os sites criados por usuários da Arca serão acessíveis apenas até o final desse ano (2023), assim como qualquer outra informação de suas contas hospedadas em nossos servidores. **Caso queira salvar seus arquivos, sugerimos que o faça antes de 31 de**

Fonte: Acervo do autor.

Figura 19 – Elias Martin O. Ribeiro: segunda “metapágina/mixipágina” de “Arca”, 2023. Pintura digital e HTML.

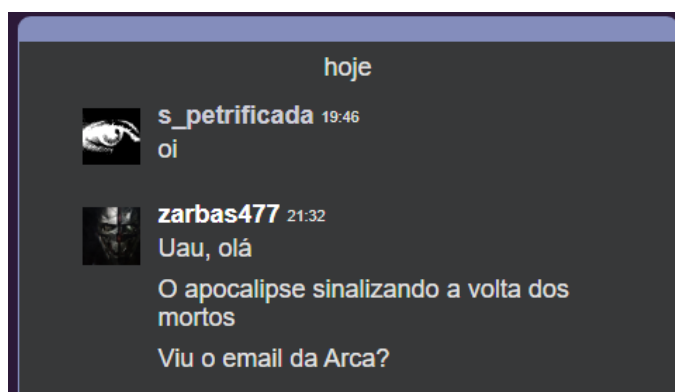


Fonte: Acervo do autor.

Os balões de fala foram as últimas adições aos quadrinhos. Para seu visual, considerei as experimentações realizadas no quadrinho para a antologia de *fanart Wandersong Fanzine* (Figura 7), aquilo que mais se aproximou do que eu desejava para “Arca”. Utilizei balões desenhados à mão, não delineados, assim como os

quadros da história. Como a ferramenta de balões do Clip Studio Paint não conseguia entregar variedade com respeito a eles, desenhá-los em vez de usá-la pareceu-me uma opção melhor. Isso me proporcionou um controle muito apreciado. Cabe ainda mencionar a caracterização distinta do que poderia ser entendido como uma espécie de balão, mas que, em “Arca”, por sua especificidade, levou a visualidade de caixas de mensagem à maneira dos aplicativos pertinentes (Figura 20).

Figura 20 – Elias Martin O. Ribeiro: trecho de caixa de mensagem da 4ª “metapágina” de “Arca”, 2023. HTML.



Fonte: Acervo do autor.

A escolha de fonte tipográfica adequada para os quadrinhos foi a etapa seguinte. Havia dois objetivos com essa fonte: legibilidade<sup>8</sup> e adequação ao contexto da história, que, passando-se no meio eletrônico on-line, deixou-me claro que as falas não deveriam ser feitas manualmente, mas, sim, pelo uso de uma fonte tipográfica digital, que preferencialmente dialogasse com fontes mais praticadas na web, no sentido de conferir ainda mais coesão visual à narrativa. A fonte Tahoma atendia todos esses requisitos. Foi criada para a visualização em tela digital e possui grande legibilidade (TAYLOR HIEBER GRAPHICS, [20--?]).

É ainda interessante mencionar como, nesse processo, inspirado na hq ‘Sandman’, da Vertigo, considerei usar fontes específicas para cada personagem, sobretudo para ligar cada um a seu site pessoal, mas cheguei à conclusão de que isso seria mais distrativo do que efetivo, além de ter percebido que, em “Sandman” essa estratégia funcionava em razão de seu caráter “surrealista”, que não era o caso de “Arca”, em que apenas a diferenciação por cor se mostrou suficiente.

<sup>8</sup> Stephen Gosset (2021) especifica o que confere legibilidade a uma fonte.



### 3.5. Implementação de Páginas Web

Como dito anteriormente, do ponto de vista estrutural, “Arca” é um conjunto de arquivos organizados para apresentar ao leitor diversos elementos (imagens, falas etc.) distribuídos em páginas web, que assim são as maiores unidades estruturais e sígnicas da narrativa. Para a publicação da história na web, basta reunir esses arquivos num diretório e os hospedar num site que ofereça o serviço pertinente. No caso de “Arca”, Neocities foi o hospedeiro escolhido, não apenas por sua gratuidade, mas também – e talvez principalmente – por se encontrar no âmbito do já referido movimento de resistência à monopolização e uniformização da web.

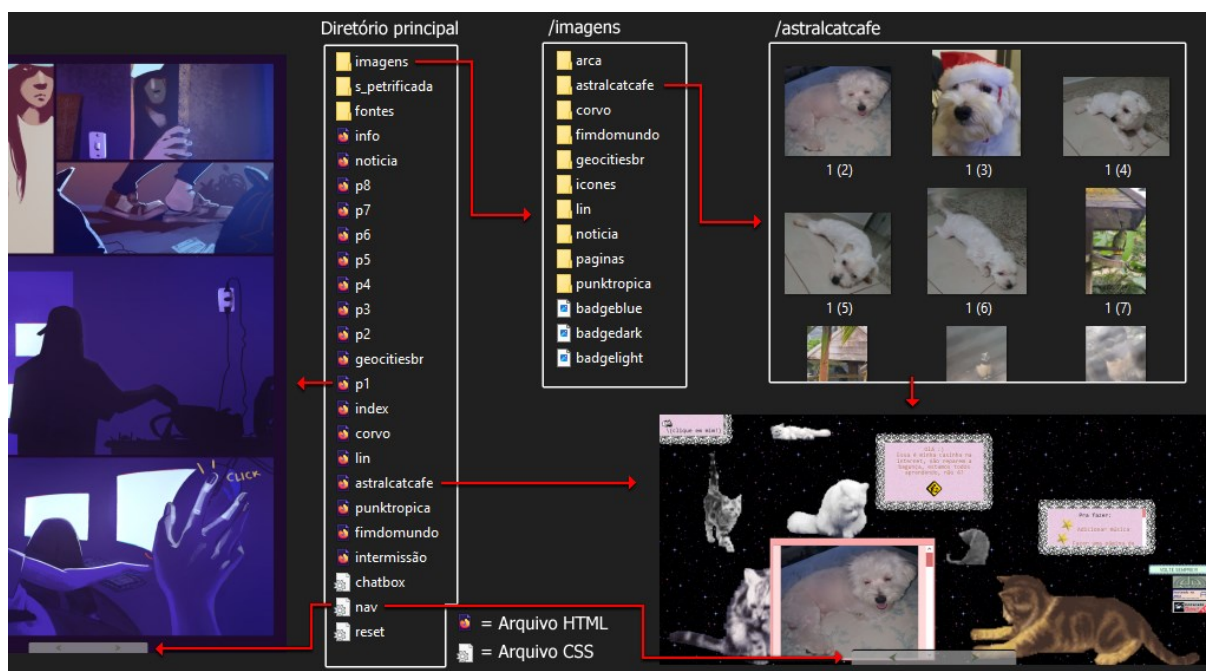
Entender a feitura de uma página web pede ciência de alguns conceitos: *server-side*; *client-side*; *content-layer*; *format-layer*; e *action-layer*. *Server-side* é a parte da tarefa requisitada pelo usuário ocorrida nos computadores servidores, onde se armazenam as informações, bancos de dados; *client-side* é a parte que ocorre no computador do usuário e pode ser vista por ele, a parte interfacial (UL HAQ, [20--?]). O desenvolvimento demandado por “Arca” foi assim apenas *client-side*. No âmbito do *client-side*, podem-se destacar as mencionadas *layers* ou camadas, sobre as quais explicam Diego Eis e Elcio Ferreira (2012, p. 19-22). A primeira camada (*content-layer*) diz respeito à informação. É codificada em HTML (Hyper Text Markup Language), de modo que é essa linguagem que diz aos vários dispositivos de leitura sobre a natureza da informação que chega a eles – título, parágrafo, imagem etc. –; e assim sabem como a tratar. Paula acrescenta: quando se usa um buscador web, por exemplo, ele organiza o resultado da busca identificando os links, para o usuário, pelos títulos das páginas encontradas e não por seus rodapés, por exemplo<sup>9</sup>. A segunda camada (*format-layer*) é aquela na qual o visual é controlado. Fica aos cuidados de CSS (Cascading Style Sheets). Trata-se do âmbito em que se define a maneira com que cada informação será apresentada, incluindo mudanças específicas para em cada tipo de dispositivo de leitura. É nele que diz em que fonte, cor e tamanho, por exemplo, o título de uma página se apresentará no smartphone, no desktop, na TV etc. A terceira camada (*action-layer*) é onde ocorre o controle de comportamento dos elementos componentes de uma página, como respondem a eventos como um click, uma passagem de cursor etc. A linguagem de controle nesse nível é Javascript.

---

<sup>9</sup> Comunicação pessoal proferida em orientação do dia 05 de outubro de 2023.

Dessa forma, “Arca” é um conjunto de arquivos de tipo HTML e CSS. Uma das vantagens da separação entre informação e formato é que várias páginas HTML podem usar um mesmo arquivo CSS. Mas há uma particularidade em “Arca”: as páginas de diversos usuários deveriam ser bem diferentes. Embora a opção por um único arquivo com os vários estilos das páginas fosse possível, ela não seria a melhor escolha do ponto de vista da manutenção. Na verdade, com um estilo para cada página, a melhor opção foi deixar o código CSS de cada página nela mesma, pois HTML permite abrir seções dentro dela para abrigar códigos de outras linguagens. Isso também evitou a multiplicação desnecessária de arquivos dentro do diretório do projeto atinente. Mesmo assim ainda houve oportunidade para o trabalho com código CSS fora das páginas, pois havia elementos que seriam utilizados em várias delas, como a barra inferior de navegação e as janelas de mensagens no interior da história. Do ponto de vista do armazenamento, sendo abundantes as imagens, minha escolha foi fazer uma organização por página, isto é, colocar num mesmo diretório os arquivos que contribuem para a montagem de uma mesma página (Figura 21). Arquivos referenciados em várias páginas foram deixados num local comum.

Figura 21 – Elias Martin O. Ribeiro: gráfico representando a organização dos arquivos que compõem o diretório da “Arca”.



Fonte: Acervo do autor.

Embora as referidas linguagens tenham servido à construção de todas as páginas do projeto, vale destaque para as chamadas “idiopáginas”, as páginas dos personagens, que se materializam em imagem na frente do leitor, no sentido de terem sido elas as mais exigentes na lide com essas linguagens, haja vista a variedade visual que agregam. Explicitar a notícia de fechamento do Arca hospedeiro, caracterizar a plataforma atinente para o leitor, mostrar as reações de seus usuários ao fechamento, introduzir a iniciativa de um personagem de arquivar os sites, contextualizar o fechamento fictício da Arca, com páginas reais restauradas do Geocities, e mostrar o passado da personagem principal, são momentos apontados pelas “idiopáginas” que revelam sua função demarcatória dentro da narrativa. Além dessa função, elas desempenharam também outros importantes papéis: primeiramente, trazendo, elas mesmas, informações objetivas relevantes à compreensão da narrativa, como a notícia de fechamento do Arca hospedeiro; depois, funcionando como reveladores de aspectos subjetivos, afetivos e sociais, como os gostos e as personalidades dos usuários, a comoção ante o fechamento do site hospedeiro e as relações de amizade entre eles, propiciadas pela oferta de um espaço comum na web, muito distinto dos oferecidos pelas redes sociais. Trata-se de inserções ficcionais capazes de reverberar politicamente, na medida em que podem fazer borbulhar na cabeça do leitor perguntas como “o que se perderia com o descarte dos sites pessoais, de um ponto de vista social, estrutural e histórico?” ou “estariam esses sites a abrigar uma dimensão subjetiva autêntica e por demais fugidia das redes sociais contemporâneas?”

Outra questão interessante acerca das “idiopáginas” é a do equilíbrio entre clareza e objetividade comunicacionais e os ruídos visuais de suas caracterizações. Ao mesmo tempo em que o leitor precisa compreender a história e a seguir até o fim, precisa também ser “ambientado”, conduzido para dentro da narrativa, psicoimergir nela de alguma forma. Pode-se dizer que, em “Arca”, o primeiro ponto resolver-se-ia bem por meio das setas de navegação na parte inferior. Elas estão ali para todo caso, como seguro “botão de emergência” rumo ao fim da história. Também a estruturação visual nas “metapáginas” pode ser entendida como linha de condução nesse sentido. Já o segundo ponto pode ser visto nos excessos visuais típicos de páginas desse meio e na ultrapersonalização que marca enormes diferenças entre as “idiopáginas” do trabalho, como no banner de “aviso” na “idiopágina” Punktropica (Figura 8), no texto vermelho em “Notícia” (Figura 18) e em textos e elementos piscantes em outras páginas, bem à maneira do gif de mão de esqueleto a apontar para uma informação

relevante no jogo *Hypnospace Outlaw*<sup>10</sup>, de Jay Tholen (WILTSHIRE, 2019). Tudo isso contribuiria para uma simulação convincente de comunidade plurissubjetiva para o leitor. Nesse sentido, quis trabalhar vários arquétipos de usuários: o programador, o escritor, o novato, o fã, o colecionador etc., o que levantou a necessidade de estudo de vários layouts (Figura 22). Por fim, cabe salientar que, apesar da quantidade de informação nessas páginas, o leitor foi deixado livre para escolher seu próprio grau de psicoimersão e fluência, livre para deliberar sobre o que considerar e o que desprezar.

Figura 22 – Elias Martin O. Ribeiro: rascunhos de possíveis layouts para sites da “Arca”, 2023.



Fonte: Acervo do autor.

<sup>10</sup> Grande inspiração para “Arca”.

Figura 23 - Captura de tela do jogo “Hypnospace Outlaw”.

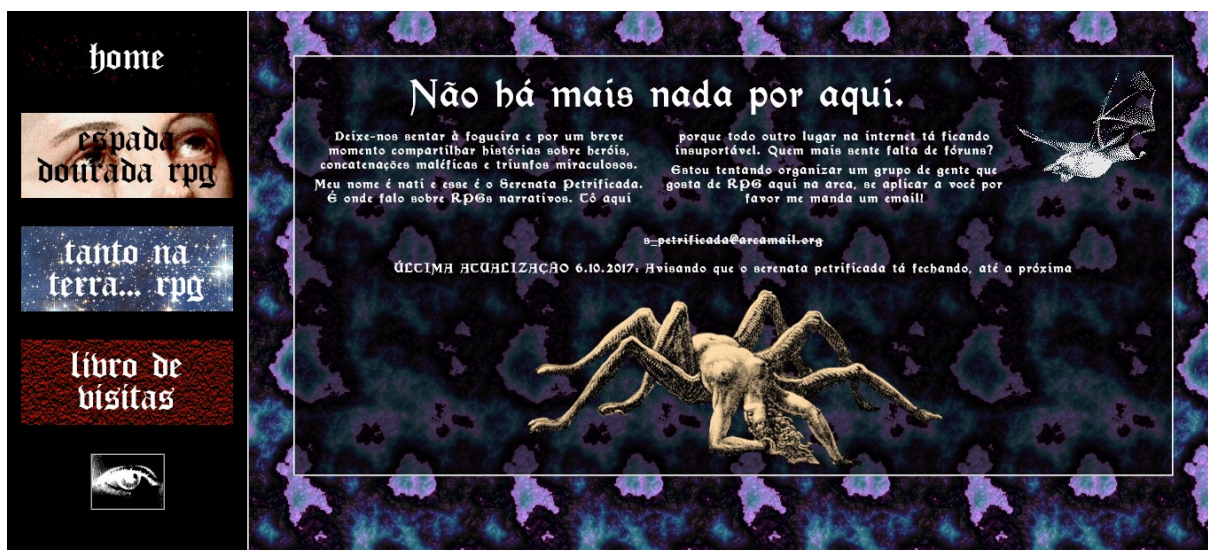


Fonte: <https://www.rockpapershotgun.com/how-hypnospace-outlaws-1990s-internet-was-made>. Acesso em: out. 2023.

As duas últimas “idiopáginas” da história rompem o padrão de navegação praticado nas anteriores. A primeira delas apresenta janelas de mensagens em si mesma, ao lado de outras janelas, que mostram sites arquivados do Geocities. A segunda - última idiopágina da história - não apresenta a barra de navegação guia, de avanço e de retorno, na parte inferior. É um site pessoal com links funcionais<sup>11</sup> para várias páginas no “subdomínio” de Nati (s\_petrificada). Pode ser visto Figura 24. A ausência da barra de navegação já na primeira dessas páginas tem a intenção de obrigar o uso de algum de seus links, em prol da percepção do leitor de que, a partir dela, os links são funcionais. Diferentemente das “idiopáginas” anteriores, que se apresentam como páginas visitadas em cotemporalidade com o próprio presente do ato de leitura, a última foi feita para ser uma espécie de recorte do passado, razão pela qual é entrada por meio do ícone de uma porta, da página que a antecede. Trata-se do site antigo da protagonista (Nati), que deixou de ser atualizado, uma espécie de “página fantasma”.

<sup>11</sup> A palavra “funcional” é usada em comparação com os links das “idiopáginas” anteriores, que são “quebrados”, isto é, não levam a sítio algum, não possuem endereço.

Figura 24 – Elias Martin O. Ribeiro: s\_petrificada, 2023. HTML.



Fonte: Acervo do autor.

Juntamente com os referidos sites arquivados, essa página pode fazer pensar sobre o ciclo de vida dos sites pessoais, assim como o trabalho de Lialina “Give me time/This page is no more” (2015), uma instalação em que dois projetores são colocados lado a lado, um deles mostrando páginas em construção; e o outro, páginas encerradas.

## Considerações Finais

A concepção de “Arca” representa um marco importante de síntese e convergência de vários interesses que de mim se acercam já antes do ingresso no curso de artes visuais desta universidade: o aperfeiçoamento e a concepção de técnicas de desenho e pintura digitais; os quadrinhos; os jogos eletrônicos; as web páginas pessoais; as formas e os percursos dos relacionamentos sociais na internet; e as interfaces que lhes fazem a mediação.

Durante o curso, somaram-se a eles um desejo de ação provavelmente instigado sobretudo pelo encontro com as ideias de Flusser e Lialina e pelo contato com uma realidade de monopolização da web por grandes grupos da tecnologia e do capital e com a resultante queda da diversidade expressiva nesse meio. Foi ainda gratificante, no ínterim da graduação, encontrar, na pessoa do professor Paula, companhia na partilha dessas constatações. Em seu projeto de pesquisa intitulado Inserções Telemáticas e Resistência Estética (PAULA, 2021b), o docente pontua, com muita clareza e sob a guarida de vários autores, algumas das mazelas contemporâneas ligadas à ubiquação da tecnologia computacional e telecomunicativa, propondo a busca e o estudo de estratégias artísticas capazes de lhes fazer oposição na web, dentre elas, a lide com linguagens de programação.

“Arca” pode ser entendida como uma dessas iniciativas. No exercício de sua feitura, pude ser fascinado pela ideia do artista flusseriano como agente de reversão do atual estado de coisas na internet, como aquele capaz de desvendar os conceitos por trás das máquinas e as reprogramar, subvertendo seus objetivos originais em vez de lhes ceder espaço. A reflexão e a denúncia potencialmente presentes em “Arca” e o alto grau de customização de suas “idiopáginas” - elemento fundamental da história que propõe - jamais se dariam sem o envolvimento do artista com linguagens de marcação (HTML) e formatação (CSS). A razão disso é bem simples e já foi colocada: dentro do bojo de opções de instrumentos ostensivamente disponibilizados para a criação no âmbito da rede, não se encontram aqueles capazes de um tal grau de singularização. Dessarte “Arca” figura como exemplo de resistência daquilo mesmo que expõe, razão pela qual talvez possa ser compreendida como metonímia de si mesma.

Para finalizar, posso dizer que consigo fazer projeções de meu aprofundamento na atitude de “quebra da caixa preta”, de encorajamento progressivo na exploração

de novos instrumentos e, ainda mais, na pesquisa de novos caminhos e atalhos nos velhos labirintos concebidos no afã de parar-nos e reter, dos quais, por isso, devemos, nos dizeres de Paula<sup>12</sup>, sair, seja como Teseu, seja como Dédalo<sup>13</sup>.

---

<sup>12</sup> Comunicação pessoal proferida em orientação do dia 16 de outubro de 2023.

<sup>13</sup> Teseu e Dédalo são personagens mitológicos que conseguem escapar ao labirinto do rei Minos (BULFINCH, 2002, p. 186-192).



## Referências Bibliográficas

ANKA; SEOSAMH. **Superpose**. 2016. Disponível em: <<https://superposecomic.com/>>. Acesso em: out. 2023.

BAUMAN, Zygmunt. **O Mal-Estar da Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

BBC NEWS BRASIL. Entenda o escândalo de uso político de dados que derrubou valor do Facebook e o colocou na mira de autoridades. 2018. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/internacional-43461751>>. Acesso em: out. 2023.

BULFINCH, T.. **O Livro de Ouro da Mitologia: histórias de deuses e heróis**. 26 ed.. Rio de Janeiro: Ediouro Publicações S/A, 2002.

CHUN, Wendy Hui Kyong. Queering Homophily. In: Apprich, Clemens; \_\_\_\_\_; Cramer, Florian; Steyerl, Hito. **Pattern Discrimination**. [S.I.]: Meson Press, 2018. Disponível em: <<https://meson.press/books/pattern-discrimination/>>. Acesso em: out. 2023.

DANTON, Gian. **O Roteiro das Histórias em Quadrinhos**. Paraíba: Marca de Fantasia, 2016. Disponível em: <<http://marcadefantasia.com/livros/quiosque/roteironashq/roteironashq2ed.pdf>>. Acesso em: 7 abr. 2023.

DOCTOROW, Cory. **28c3: The coming war on general computation**. YouTube, 28 dez. 2011. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HUEvRyemKSg>>. Acesso em: out. 2023.

ECO, Umberto. **Signo**. 2. ed. Colombia: Letra e, 1994.

EIS, D.; FERREIRA, E.. **HTML5 e CSS3 com farinha e pimenta**. São Paulo: Tableless, 2012.

ELOLA, Joseba. Smartphone, uma arma de distração em massa. **El País**, 2017. Disponível em: <[https://brasil.elpais.com/brasil/2017/06/23/tecnologia/1498217993\\_075316.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2017/06/23/tecnologia/1498217993_075316.html)>. Acesso em: 28 jan. 2021.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Annablume, 1983-2013.

FLUSSER, Vilém. **O Universo das Imagens Técnicas**. São Paulo: Annablume, 2008.

FÓRUM. Executiva da Cambridge Analytica diz que campanha de Bolsonaro usou internet para desinformar e persuadir eleitores. 2020. Disponível em: <<https://revistaforum.com.br/politica/2020/1/20/executiva-da-cambridge-analytica-diz-que-campanha-de-bolsonaro-usou-internet-para-desinformar-persuadir-eleitores-67664.html>>. Acesso em out. 2023.

GITHUB PAGES. Github. Serviço de publicação de páginas através do repositório do site. Disponível em: <<https://pages.github.com/>>. Acesso em: out. 2023.

GOSSET, S.. 5 Key Features of Readable Typefaces. **Built In**, 19 out. 2021. Disponível em: <<https://builtin.com/design-ux/readable-typefaces>>. Acesso em: 30 out. 2023.

HART, John. **The Art of Storyboard a filmmaker's introduction**. Oxford Elsevier, Focal Press, 2008. <https://doi.org/10.1016/B978-0-240-80960-1.50004-1>

HEIDEGGER, Martin. **A Origem da Obra de Arte**. Tradução de Maria da Conceição Costa. Lisboa, Portugal: Edições 70, 1977.

HYPNOSPACE Outlaw. V2.34. [S.l.]: Tendershoot, 2019. 1 jogo eletrônico.

IDI(O). In: Dicionário infopédia da Língua Portuguesa. Porto: Porto Editora, 2023. Disponível em: <[https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/idi\(o\)-?express=idio-](https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/idi(o)-?express=idio-)>. Acesso em: 30 out. 2023.

KAHLE, B.; PRELINGER, R.; BURCH, K.; RUMSEY, D. (dir.). **Internet Archive**, 1996-2023. Biblioteca multimídia sem fins lucrativos. Disponível em: <<https://archive.org/>>. Acesso em: out. 2023.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIALINA, Olia. **My boyfriend came back from the war**. 1996. Disponível em: <<http://www.teleportacia.org/war/>>. Acesso em: out. 2023.

LIALINA, Olia. **Turing Complete User: Resisiting Alienation in Human Computer Interaction**. [S.l.]: Heidelberg, 2021. Disponível em: <<https://books.ub.uni-heidelberg.de/arthistoricum/catalog/book/972>>. Acesso em: jul. 2023.

MCCLLOUD, Scott. **Reinventando Quadrinhos: Como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte**. Tradução de Roger Maioli. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2006.

META. In: Dicionário infopédia da Língua Portuguesa. Porto: Porto Editora, 2023. Disponível em: <<https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/meta->>. Acesso em: 30 out. 2023.

MIXI. In: Dicionário infopédia da Língua Portuguesa. Porto: Porto Editora, 2023. Disponível em: <<https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/mixi->>. Acesso em: 30 out. 2023.

MONTESANTI, Beatriz. Como o uso excessivo do celular desperta sintomas análogos ao déficit de atenção. **Nexo**, 2016. Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/expresso/2016/05/14/Como-o-uso-excessivo-do-celular-desperta-sintomas-an%C3%A1logos-ao-d%C3%A9ficit-de-aten%C3%A7%C3%A3o>>. Acesso em: out. 2023.

MURRAY, Daniel. **The Web Revival and the Folk Life of Virtual Worlds (Daniel Murray)**. In: Symposium on Digital Art..., 1., jun. 2022, Cork, Irlanda. YouTube, 14 jul. 2022. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=a00PHpSSFGo>>. Acesso em: out. 2023.

NEOCITIES. Hospedeiro estático de webpages. Disponível em: <<https://neocities.org/>>. Acesso em: out. 2023.

NUNES, Fábio Oliveira. **Web Arte No Brasil: algumas poéticas e interfaces no universo da rede internet**. 2003. 113 f. Dissertação (Mestrado em Multimeios) - Instituto de Artes, Universidade de Campinas, Campinas. 2003, p. 35-46. Disponível

em: <<http://repositorio.unicamp.br/Resultado/Listar?guid=458e8037ef4f81049c4e>>.

Acesso em: 9 out. 2023.

RIBEIRO, Elias M. O.. **Arca**. 2023a. Disponível em: <<https://arca.neocities.org/>>.

Acesso em: 13 nov. 2023.

RIBEIRO, Elias M. O.. **Vi Algo na Floresta Aquela Noite**. 2023b. Disponível em:

<<https://aquelanoite.neocities.org/>>. Acesso em: 13 nov. 2023.

PAULA, Douglas de. **A Memória da Luz: customizações e encontros com o espectador**. 2017. 523 f. Tese (Doutorado em Arte). Departamento de Artes Visuais, Instituto de Artes, Universidade de Brasília. Brasília. 2017. Disponível em:

<<https://repositorio.unb.br/handle/10482/24418>>. Acesso em: 9 out. 2023.

PAULA, Douglas de; SANTOS, J. A. C. dos. Diagnoses da Web Arte: um projeto de identificação de experimentos com mídia informática on-line potencialmente estéticos.

**Revista Foco**, Curitiba (PR), v.16, n.1, p.01-18, 2023. Disponível em:

<<https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/791>>. Acesso em: 9 out. 2023.

<https://doi.org/10.54751/revistafoco.v16n1-081>

PAULA, Douglas de. Exposições on-line: do cubo branco à janela de ébano por interfaces esteticamente engajadas. **Revista Estado da Arte**, [S. l.], v. 2, n. 2, p. 453–

463, 2021a. DOI: 10.14393/EdA-v2-n2-2021-61341. Disponível em:

<<https://doi.org/10.14393/EdA-v2-n2-2021-61341>>. Acesso em: 9 out. 2023.

PAULA, Douglas de. Inserções Artísticas Telemáticas e Resistência Estética. 2021b.

**Projeto de pesquisa** número N° 038/2021 da Diretoria de Pesquisa da Universidade Federal de Uberlândia/ DIRPEUFU. Disponível em: <[https://ufubr-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/douglaspaula\\_ufu\\_br/EU1NwrOyIDRHnJn3bHSUit0BdApIWUvxJNDxLDArf4JnYw?e=4meebg](https://ufubr-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/douglaspaula_ufu_br/EU1NwrOyIDRHnJn3bHSUit0BdApIWUvxJNDxLDArf4JnYw?e=4meebg)>.

Acesso em: 28 fev. 2023.

PAULA, Douglas de. **Vi Algo na Floresta Aquela Noite**. 14 jan. 2023. Instagram:

@vesmidia. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CnaZmH3Pfsy/>>. Acesso

em: out. 2023.

REED, Mary. **Teenage Girls as Sophisticated Producers of New Media on the 2000s Internet**. 2023. Thesis Support Paper (Masters of Arts in Teaching) - Art

Education Dept., School of Visual Arts, Nova York, 2023. Disponível em: <[https://www.dangerous-angels.net/Reed\\_Mary\\_Teenage%20Girls%20as%20Sophisticated%20Producers%20Of%20New%20Media%20on%20the%202000s%20Internet.pdf](https://www.dangerous-angels.net/Reed_Mary_Teenage%20Girls%20as%20Sophisticated%20Producers%20Of%20New%20Media%20on%20the%202000s%20Internet.pdf)>. Acesso em: 31 out. 2023.

ROCHA, Everardo. **A Sociedade do Sonho**: Comunicação, Cultura e Consumo. 4. ed. Muad: Rio de Janeiro, 1995.

SQUIRE, Corinne. O que é Narrativa. **Civitas**, Porto Alegre, v. 14, n. 2, p. 272-284, mai-ago 2014. Disponível em: <<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/civitas/article/view/17148>>. Acesso em: 7 abr. 2023. <https://doi.org/10.15448/1984-7289.2014.2.17148>

TAYLOR HIEBER GRAPHICS. Tahoma | Type Set. Taylor Hieber Graphics, [20--?]. Disponível em: <<https://taylorhiebertype.com/tahoma-type-set/>>. Acesso em: 30 out. 2023.

TURKLE, Sherry. How Computers Change the Way We Think. **The Chronicle of Higher Education**, Washington, 30 jan. 2004. Disponível em: <<https://www1.udel.edu/educ/whitson/897s05/files/turkle>>. Acesso em: 30 out. 2023.

UL HAQ, Mohammad Razi. Client-side vs. Server-side. **Educative**, [20--?]. Disponível em: <<https://www.educative.io/answers/client-side-vs-server-side>>. Acesso em: 30 out. 2023.

VEIRA, Liszt. Brexit, Trump, Bolsonaro: o declínio da democracia. **Carta Maior**, 2019. Disponível em: <<https://www.cartamaior.com.br/?/Editoria/Politica/Brexit-Trump-Bolsonaro-o-declinio-da-democracia/4/43201>>. Acesso em 29 jan. 2021.

WALKER, Jill. Distributed Narrative: Telling Stories Across Networks. **AoIR**, Brighton, 21 set. 2004. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/266039412\\_Distributed\\_Narrative\\_Telling\\_Stories\\_Across\\_Networks](https://www.researchgate.net/publication/266039412_Distributed_Narrative_Telling_Stories_Across_Networks)>. Acesso em: 27 set. 2023.

WILTSHIRE, Alex. How Hypnospace Outlaw's 1990s internet was made. **Rock Paper Shotgun**, 9 out. 2019. Disponível em: <<https://www.rockpapershotgun.com/how-hypospace-outlaws-1990s-internet-was-made>>. Acesso em: out. 2023.

## Anexo "A": "Arca", a narrativa

# ARCA

Escrito, ilustrado e programado por Elias Martin  
2023

i



# Uma despedida

Publicado em 12/10/23 por [Equipe Arca](#)

**Estaremos encerrando nossos serviços de hospedagem no fim desse ano.**

## O que isso significa?

Todos os sites criados por usuários da Arca serão acessíveis apenas até o final desse ano (2023), assim como qualquer outra informação de suas contas hospedadas em nossos servidores. **Caso queira salvar seus arquivos, sugerimos que o faça antes de 31 de dezembro de 2023.** A partir dessa data, estaremos descontinuando nossos serviços de hospedagem e suporte técnico.

Entendemos que essa notícia pode ser um choque para muitos. Através desses anos alcançamos uma base ampla e diversificada de usuários dedicados. Nossa responsabilidade e comprometimento com prover esse serviço vai para além do profissional, acreditamos que esse espaço é insubstituível. A realidade é que somos uma equipe pequena, nossas situações pessoais são diferentes de quando começamos essa empreitada, e sentimos informar que o custo a longo prazo de manter a plataforma se tornou insustentável. Apreciamos seu respeito à nossa privacidade nesses tempos difíceis.

Nada disso teria sido possível sem seu suporte e dedicação à visão da Arca por todos esses anos. Esse site foi o que vocês o tornaram. Não poderíamos ter escolhido usuários melhores.

-Equipe Arca

## Entre em contato

Em caso de dúvidas, usar formulário abaixo. Para assuntos referentes a recuperação de conta e dados, por favor utilizar formulário em [Suporte Técnico](#).

Nome

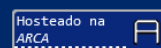
Email

Enviar

© **Serviços de Hospedagem Arca**

Subdomínios sem custo

Internet para os usuários



### Navegação

[Página Inicial](#)

[Notícias](#)

[Explore](#)

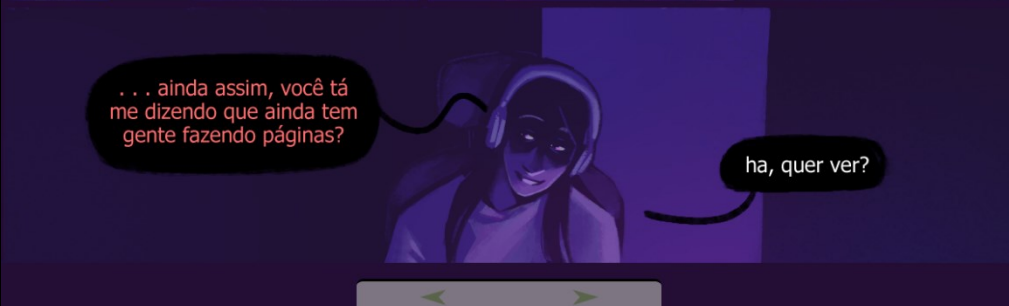
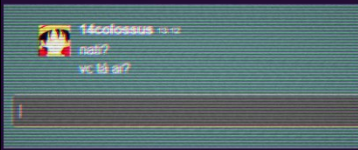
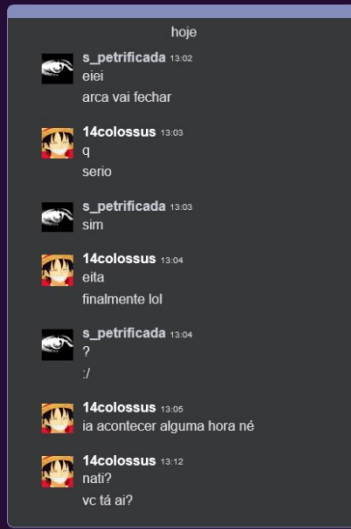
[Detalhes da conta](#)

[Termos](#)

[Política de Privacidade](#)

[Suporte Técnico](#)





# AVISO

ESSE SITE, ASSIM COMO TODO SITE HOSTEADO NA ARCA, VAI FECHAR NO FIM DO ANO. AGRADEÇO A TODOS POR VISITAREM MINHA HOMEPAGEZINHA, USAR MEUS LAYOUTS ETC. NÃO SEI COMO ME DESPEDIR :P TÔ DE SAÇO CHEIO DE MÍDIA SOCIAL, UOU SENTIR FALTA DESSE LUGAR, UOU FICAR POR AQUI ATÉ O FINAL

-PUNKTROPICA



deck

sprawl

layouts

arcologia

ajuda

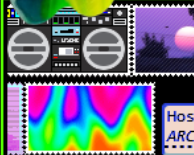
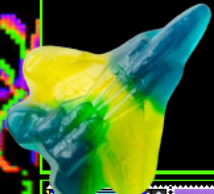
voltar

~~status~~  
12.10.2023

- pensando sobre finais, pensando sobre o valor daquilo que a gente cria

- parece que tem mais lixo na praia na frente de casa todo dia

- salvem suas páginas, salvem as páginas que vocês não querem esquecer, ok? ok.



## //PUNKTROPICA//

Meu canto na web onde publico meus layouts, tutoriais, pensamentos. Se veio parar aqui através de algum de meus designs, clique em "layouts" lá em cima. Sinta-se à vontade 🐝



Se algo neles quebrar ou quiser alguma ajuda específica, pode me mandar uma mensagem. Mas aconselho tentar consertar por sua conta primeiro, o site é teu no fim das contas ;)

Também acharás por aqui: mil maneiras de perder tempo. Relaxa, põe os pés pra cima e aproveita a brisa.

O CÉU SOBRE O PORTO TINHA COR DE TELEVISÃO NUM CANAL FORA DO AR

🎧 lendo: gataca de frank thilliez  
🎮 jogando: rain world  
🎧 escutando:



Bill's World  
Wide Boutique

HTTPS://BILLSWORLD.NEOCITIES.ORG



última atualização: 12.10.23



[início](#) [o que?](#) [quem?](#) [por que?](#) [destinações](#)  
[diversas](#)

## Destino do site

13.10.23  
Escrito na minha sacada. Tomando chá de cidreira do quintal. Vizinhos, parece que vai chover mais tarde.

Enfim, chegou a hora.

Bem vindos ao fim do mundo.

☆ **Despedida - ARCA**

📧 [Equipe Arca](mailto:equipearca@arca.com) -equipearca@arca.com  
12 de novembro 13:14

Caro(a) **VILSON**,

**Arca estará encerrando suas hospedagens no fim desse ano.**

Para mais informações, [cheque a última postagem no nosso site](#). Por favor, [use o formulário na página para](#)

Últimas postagens e webficções:

Novembro  
>[Destino do site](#);  
>[Short: Navegando entre o mar e o céu](#);  
>[Fotos de viagem!](#);


Outubro  
>[Reflexões sobre escrita #122](#);  
>[Short: Nuvem-ruído](#);

Setembro  
>[Capitão escarlate #12](#);  
>[Short: Maquinações martiriais](#);


...

[histórico](#)

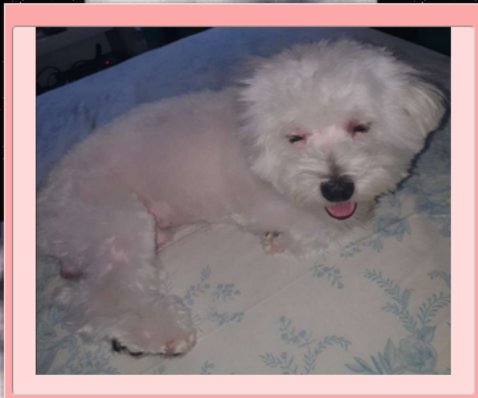


 \ (clique em mim!)

Olá :)  
Essa é minha casinha na internet, não reparem a bagunça, estamos todos aprendendo, não é?

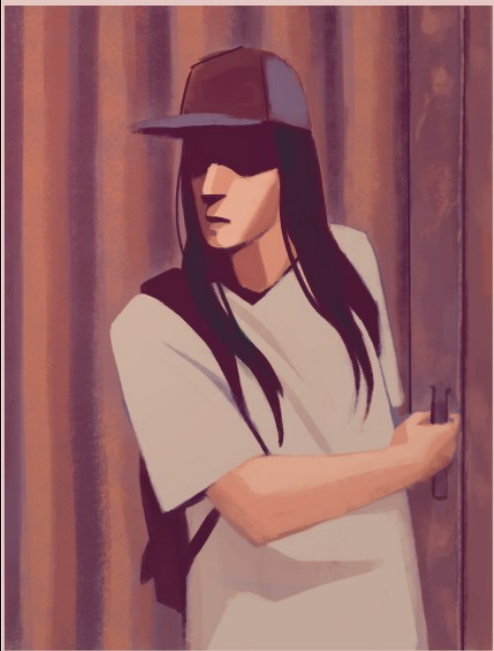


Pra fazer:  
★ Adicionar música  
★ Fazer uma página de



VOLTE SEMPRE!!!





ei, você ainda trabalha com informática?



sim, por que?



só fazendo conversa

cê acha que os outros sabem que vai fechar?



talvez, não falo com eles há anos

devem ter recebido o email

ou pararam de usar, ou perderam a senha que nem eu



pera, já checou as páginas deles?

é como você disse, duvido que usem ainda



tenta aí, agora quero saber

qual era a conta deles mesmo?



home

playlists

shrines

coleções

links



**Sobre:**

status: 🏠

24 - aquário - entp  
cor favorita: vermelho  
animal favorito: 🐱



Sou a lin e fiz esse site em 2016 porque sentia falta de ter um blogspot. Por isso aprendi html e assim que achei a Arca. Pra sempre em construção !

.....★.....👾.....👾.....👾.....★.....

◊. ✧ **Atualizações** ✧. ◊

**14/10/2023** nossa, mesmo esse lugar estando morto, o fechamento da arca ainda ébi. **15/10/2019** adiciono uma página sobre aplicativos para um amigo meu tá trabalhando com um pessoal bacana pra salvar os sites e tá procurando voluntários aqui, compartilhem!!

**GUIA PARA DESCRIÇÕES DE IMAGEM**

Coloquem descrições nas suas imagens, seus selvagens

Diário de bordo

Um lugar pra minha escrita

Caixa de brinquedos

Gráficos e pixels que achei por aí

Numa galáxia distante...

Pensamentos não importantes sobre filmes/séries importantes

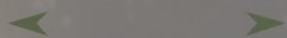
Livro de visitas

Assine! ☺

o código desse site pode ser reproduzido à vontade



GIF DO DIA





Acho que todos já ouviram a notícia. Arca tá fechando.

A pergunta é...

E agora?

## Projeto Arca

O Projeto Arca é uma iniciativa onde estaremos nos organizando pra salvar o que falta dos sites da Arca. O plano é rearmazenar o maior número de sites possível antes do final do ano (quando a Arca irá fechar) e posteriormente disponibilizá-los publicamente.

Não temos muito tempo, e **estamos buscando voluntários.**

[Clique aqui caso você tenha experiência com computadores, manuseio de dados ou arquivção digital.](#)

Obrigado.

Linke aqui para nos dar uma ajuda, utilize esse botão:

[Não delete!](#)

```
<a href="https://projetoarca.neocities.com"
```

ZARBAS - Covil do Corvo - 2.11.23

O código desse site foi feito por mim e pode ser copiado sem atribuição.  
Não se esqueçam, escassez digital não é real!



hoje

**s\_petrificada** 19:40  
Oi

**zabes477** 21:32  
Uau, olá  
O apocalipse sinalizando a volta dos mortos  
Viu o email da Arca?

**s\_petrificada** 21:36  
Sim  
seu site também  
nem sabia que você ainda atualizava

**zabes477** 21:37  
Velhos hábitos :p

**s\_petrificada** 21:37  
entendo

**zabes477** 21:39  
Enfim  
Vai tudo sumir, ninguém dá a mínima

**s\_petrificada** 21:40  
como vão armazenar as páginas?

**zabes477** 21:40  
Estamos vendo  
Entramos em contato com um pessoal  
no ramo mas não temos experiência  
própria, sabe como é

**s\_petrificada** 21:40  
é com o que eu trabalho hoje em dia,  
mais ou menos

**zabes477** 21:40  
Sério?  
Não me surpreenda muito kkk  
Seria uma ajuda enorme se quisesse  
participar

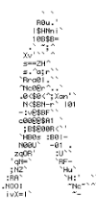
**s\_petrificada** 21:40  
vou pensar no assunto

**zabes477** 21:40  
Ei, você lembra daquele site com um  
bando de página antiga do Geocities?



# #285 - exit

Venho a vocês uma última vez, acompanhado daqueles que vieram antes de nós



Geocities foi um hospedeiro de página dos anos 90 que fechou em 2009. Precursor, junto a outros de sua época, da internet social que temos hoje.

Suas páginas foram arquivadas e podem ser vistas até hoje em lugares como o Internet Archive, Cameron's World, reatorativland, oocities, One Terabyte Of Kilobyte Age, etc. Aqui no Geocities BR, venho trazendo minhas achadas preferidas de páginas brasileiras desde 2015.

Como sempre, agradecimentos à Punktropica pelo layout.

Essa é uma edição especial, a última edição, dedicada a todos os esforços em manter uma web construída por usuários.

outubro, 2023  
Mais compilações

Hosteado na  
AJCC



Bem-vindo a WEB!

A Internet é um novo e vasto universo de informação e entretenimento, e praticamente impossível navegar por todas as suas páginas, a cada dia centenas de sites são criados e colocados no ar, assim como este que você acabou de acessar. Queremos, através deste site, falar sobre vários assuntos, dar algumas dicas de sites interessantes e informações que sejam úteis para todos.

Boa viagem!

<https://geocities.com/RainForest/Canopy/3369/>

Em Construção!!!

<http://www.geocities.com/MotorCity/Flats/7771/>

s\_petrificada 21:42  
lembro da gente rindo delas

**Página de a.carvalho90**

 Ainda não comecei a montar meu site. Volta em breves!

<b>Descrição:</b> Ainda não foi feita uma descrição.	<b>Comença a construir seu site agora!</b> <a href="#">Assistente de criação</a> Responda a algumas perguntas e monta uma página legal! <a href="#">Gerenciador de Arquivos</a> Cria subdiretórios, campos e edita seus arquivos. <a href="#">Editor avançado</a> Monte e seu HTML a partir do zero.
---	--

Minha URL: <http://br.geocities.com/a.carvalho90/>

Não encontrou o que está procurando?   [Cadastre-se no Yahoo! Geocities](#)

Copyright © 2001 Yahoo! Inc. Todos os direitos reservados.

<http://br.geocities.com/a.carvalho90/>

zarbas477 21:42  
Kkk  
Sim  
Faz tempo

**COOL WEB SITE**

PRINCIPAL  
PROGRAMAÇÃO  
DOWNLOAD  
APRETIÇAS  
SEXY  
LINKS  
HOME PAGE

Este site está em construção [carvalho\\_carvalho@hotmail.com](mailto:carvalho_carvalho@hotmail.com)

Este site está em construção aguardando  
Melhor resultado para Windows e Internet Explorer 4 ou superior e em resolução 800 x 600

E-MAIL

<http://geocities.com/Baja/Desert/4228/>

s\_petrificada 21:43  
nem me fale

**EM BREVE GRUPO CANDEIAS DE CAPOEIRA**

Em Construção...

Atualizado em 22/02/2009 19:09:33

Alguns acadêmicos para praticar:

- \* LOUCADÉMIA - Prêdio
- \* HIDROFORMA - Boa Viagem

Vem mais por aí...

<https://geocities.com/Pipeline/Cliff/8363/page1.html>

**MAPEAMENTO DAS PRAÇAS DE UBERLÂNDIA-MG**

Esta página faz parte de monografia:  
"Mapeamento das Praças de Uberlândia a partir de um plano"

Consulte os mapas das praças de Uberlândia com a distribuição de suas praças e a localização de páginas de: fotos, vídeos, equipamentos, opções, etc...

Professora Municipal de Uberlândia

RESUMO DA MONOGRAFIA

Página sempre em construção  
Última atualização: março/2009  
Criação: Luiz Augusto Marques [LUZ@Gmail.com](mailto:LUZ@Gmail.com) / C-UFES

Mapa das Praças

<https://geocities.com/RainForest/Wetlands/8421/>

zarbas477 21:43  
Olha só pra gente agora :p

# Brasil, Aves & Arte

UMA VISÃO ARTÍSTICA...



Sigris

Projeto

Galeria

História

Esboços

Mais...

English

✉ Escreva para nós

email:tsigris@uol.com.br

<https://geocities.com/RainForest/Jungle/1266/aves.html>

**zarbas477** 21:47

Você pensa sobre o que esse pessoal faz hoje em dia? Tipo depois que fechou?

## TARTARUGAS MARINHAS DO BRASIL

**O que são as tartarugas marinhas?**

Elas são répteis que surgiram há 150 milhões de anos, resistiram às drásticas mudanças da Terra que extinguíram inclusive os dinossauros. Mantiveram praticamente sua morfologia sem mudanças significativas até o tempo atual. Cinco espécies habitam e se reproduzem no Brasil. Todas estão ameaçadas de extinção e são protegidas por leis nacionais e internacionais. Elas realizam grandes migrações, retornando à mesma praia de origem para desovar.

Os machos possuem longas caudas, as vezes maior que as nadadeiras posteriores. Nunca sobem as praias, geralmente esperam as fêmeas em frente à praia de desova e diversos machos disputam uma só fêmea. São, em geral, menores que as fêmeas. A casca pode chegar várias horas.

A fecundação é interna e uma única fêmea pode colocar numa temporada de desova mais de 500 ovos divididos entre 3 a 6 pontos. Os ovos são chocados pelo sol e umidade da praia por cerca de 50 dias. Estima-se que 1 a 2 filhotes em cada mil sobrevivem até a idade adulta.

**As espécies que são encontradas no Brasil são:**

- *Caretta caretta*
- *Chelonia mydas*
- *Dermochelys coriacea*
- *Erymnochelys imbricata*
- *Lepidochelys olivacea*

Tartarugas marinhas encontradas em águas brasileiras - Uma comparação de tamanho



<https://geocities.com/RainForest/Wetlands/1240/>

**s\_petrificada** 21:48

às vezes

## UM POUQUINHO DO IMENSO MAR

**NESTE SITE VOCE ESTARÁ PRATICAMENTE NO FUNDO DO MAR. AQUI VOCE SABERA DE ALGUNS ANIMAIS MARINHOS E NAVIOS QUE AFUNDARAM.MERGULHE NESTA !!!**

**SAIBA UM POUCO MAIS SOBRE:**

- **ALGUNS ANIMAIS MAMIFEROS DO MAR:**
  - ORCA
  - GOLFINHOS
  - BALEIA JUBARTE
- **PEIXES**
  - TUBARÕES
  - PEIXES DO MAR
- **NAS PROFUNDEZAS**

<http://geocities.com/CapeCanaveral/Campus/8212/>

Clique na imagem para entrar na:

# RALO

## Home Page



<https://geocities.com/RainForest/Canopy/4677/>

**zarbas477** 21:48

Eu procurava, sabe? Uma banda aqui, um programa de rádio ali

## E aí beleza?!?!

A Hora do Chat

Não se esqueça de assinar.



**SEJA SEU VÍDEO!**

**SEJA SEU VÍDEO!**

Clique ao lado e visite um outro site do Aerionath muito mais completo, que vai te mostrar tudo sobre a melhor banda do mundo!!!

Se você tem coragem de enfrentar um conto de terror como o "Castelo de Mauke" , siga em frente e boa sorte...



<http://geocities.com/MadisonAvenue/Boardroom/5888/PaeMenu.html>

**CoCoFMusic**  
Música Para Todos Os Gostos!!!

**DO UM CLUBE SOBRE MÚSICA PARA QUE TODOS OS VISITANTES DA NOSSA HP POSSAM SE COM**

- **Letras de Músicas** - Muitas Letras de Músicas Estão Aqui... ☪ ☪
- **Traduções** - Em Breve Aqui Várias Letras Traduzidas... ☪ ☪
- **Cof Cof MP3** - Em Breve MP3 Dos Mais Variados Títulos Para Você Baixar... ☪ ☪
- **ASSINAR O LIVRO DE VISITAS EXIBIR O LIVRO DE VISITAS** - LIVRO DE VISITAS - Assine nosso livro de visitas... ☪ ☪
- **Enquete** - Vote Aqui Em Nossa Nova Enquete... ☪ ☪
- **Cof Cof Music Club** - Seja Membro Do Nosso Clube e Venha Conhecer Várias Pessoas... ☪ ☪
- **Cof Cof News** - Veja aqui as últimas notícias do mundo da música... ☪ ☪
- **Entrevistas** - Veja aqui entrevistas com artistas do mundo da música... ☪ ☪
- **Quem Somos?** - Quem Somos "nós" que faz o Cof Cof Music... ☪ ☪
- **Agradecimentos** - Nossos Colaboradores... ☪ ☪

<http://br.geocities.com/cofcofmusic/home.html>

**zarbas477** 21:48

Dá de achar vários ainda, alguns continuaram por bastante tempo, alguns só pararam pela pandemia

**O SOM AMBIENTE**

Clique e ouça a música que você preferir. Formato MIDI.

14 Bis	- Planeta - Sonho
Beatles	- Hard - Day's Night - Love Me - Do - Lucy In - The Sky - With - Diamonds - Sgt. - Pepper's - Lonely - Hearts - Club Band - She's - Coming - Home - Yellow - Submarine
Björk	- Human - Behavior
Black Sabbath	- Iron Man - Paranoid
Bob Marley	- I Shot The

<https://geocities.com/RainForest/Wetlands/6531/>

<http://br.geocities.com/abaddondom/abaddondom.html>

**s\_petrificada** 21:49

impressionante

**Anjo Caído**

ICQ: 28622928 E-mail: Links

Clique aqui para visualizar a página  
(como se se estivesse vendo a live)

*Leira de Fátima*  
*Arquiteta*

terça-feira, 18 de abril de 2006

Postando só pra acordar o blog... //hum

E só pra Callope comentar! /ul

lol

enviado por Philippe - Philippe DuLac às 01:57:17.  
comentários(0)

envie este texto para um amigo

domingo, 8 de maio de 2005

[http://br.geocities.com/arkanjo\\_caído/](http://br.geocities.com/arkanjo_caído/)

**zarbas477** 21:49

Né?

**::: A Magia de Rayearth :::**

<p><b>O Menção</b></p> <p><b>O Anime</b></p> <p><b>Primeira Parte</b></p> <p><b>Segunda Parte</b></p> <p><b>Anime vs Menção</b></p> <p><b>Símbolos</b></p> <p><b>O Poder do Coração</b></p> <p><b>Curiosidades</b></p> <p><b>Pessoagens</b></p> <p><b>Outras Informações</b></p>	<p><i>Tasukete... Kono zeki wo Tsukete... Desistiu no MAGIKO N/AITO tachiyoo... Tsukete...</i></p> <p>Com esta frase iniciou-se, em dezembro de 1993, uma das mais célebres estórias do grupo Clamp de todos os tempos: A saga das três meninas terráqueas, que são chamadas para salvar o mundo de Zofis (ou Cyfiro, no original), conquistou o coração de tantos fãs que acabou virando anime, série de OVA e até vários jogos para vídeo game!</p> <p>Bem vindo a minha Home Page dedicada as Guerras Mágicas e todos de Zofis, aqui você pode pagar qualquer coisa relacionada com Guerras Mágicas de Rayearth, espero que todos que visitarem minha hp coliguem um link na sua hp (se tiverem uma página ^^), estejam no grupo e me mande um e-mail ou falem comigo através do meu messenger. Quem puder colaborar mandando novidades, informações, imagens e etc, pode mandar!!!</p>	<p><b>Entre para o nosso grupo "A Magia de Rayearth"</b></p> <p><b>Contato</b></p> <p><b>Links</b></p> <p><b>Mahou Tsukai Yell - Quero Fazer Magia!</b></p> <p><b>Anime vs Live Multimedia</b></p> <p><b>Meu Fotolog</b></p> <p><b>A Lenda do Lutas</b></p> <p><b>Love 2000 Girls</b></p>
--	--	---

[http://br.geocities.com/a\\_magia\\_de\\_rayearth/index.html](http://br.geocities.com/a_magia_de_rayearth/index.html)

**BEM VINDO**  
**Avatar's Home Page**

Este site é dedicado ao RPG. Aqui você irá encontrar muitas informações que podem ser úteis em suas aventuras. Você também achará uma área de Download, que tem fichas, e outras coisas úteis ao RPG.

Clique no Dragão para entrar:

Você é o aventureiro a se aventurar nessa pagina desde 08/12/98

<http://geocities.com/ArcaE1/Dimensao/2135/>



PARA ACESSAR A NOVA CÂNDIDO HOME PAGE

Anote o novo endereço: [www.candidohomepage.blogspot.com](http://www.candidohomepage.blogspot.com)

<http://www.geocities.com/hollywood/palace/5888/>

Página fechada temporariamente para reavaliação de conteúdo. Beijos a quem ficou com saudades de mim. Quem sabe um dia a crise existencial passa...  
Pros curiosos, tá tudo bem comigo, nada mudou :)

<http://www.geocities.com/HotSprings/Spa/1323/>

SITE DESATIVADO

<http://geocities.com/Area51/Atlantis/4523/>



**zarbas477** 21:50  
Sei lá



**zarbas477** 21:55  
Me lembra de quando você sumiu



Me lembra de quando você su  
s\_petrificada . . .

zarbas477 21:55  
Me lembra de quando você sumiu

Me lembra de quando você su  
s\_petrificada 21:57  
foi mal



será que vai ter gente pensando o mesmo da gente?



talvez

acho que o pior seria não ter

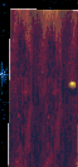
como assim?



eu tenho o maior medo de desaparecer



s\_petrificada



entraí

home



tanto na  
terra... rpg

libro de  
visitas



## Não há mais nada por aqui...

Deixe-nos sentar à fogueira e por um breve momento compartilhar histórias sobre heróis, concatenações maléficas e triunfos miraculosos.

Meu nome é nati e esse é o Serenata Petrificada. É onde falo sobre RPGs

narrativos. Tô aqui porque todo outro lugar na internet tá ficando insuportável. Quem mais sente falta de fóruns?

Estou tentando organizar um grupo de gente que gosta de RPG aqui na area, se aplicar a você por favor me manda um email!

[n\\_petrificada@arcamail.org](mailto:n_petrificada@arcamail.org)

ÚLTIMA ATUALIZAÇÃO 6.10.2017: Avisando que o serenata petrificada tá fechando, até a próxima





home

espada  
dourada rpg

tanto na  
terra... rpg

livro de  
visitas



# Espada Dourada

Meu bebê, venho trabalhando nele há anos. Espada dourada é um jogo de RPG narrativo para um jogador sobre jornadas épicas, auto-reflexão e voltar pra casa diferente de como saiu. Estarei atualizando essa página com seu desenvolvimento.

Para jogar você precisa de: papel, lápis e dois dados visualmente distintos.

Você é uma cavaleira saindo de sua terra natal em busca da Espada Dourada, um artefato que, o rei promete, mudará o destino da guerra e

## Versões

Ele mudou e cresceu bastante, tendo várias regras criadas e descartadas. Por isso, tem algumas versões diferentes dele, nenhuma delas publicada aqui (porque não estão finalizadas). Cada versão tem uma combinação diferente dos componentes envolvidos. Por exemplo:

- 🔹 **Versão Diário:** rápido de aprender e começar, bem voltado à escrita e interpretação dos dados, Aspectos e Cabelas
- 🔹 **Versão Quebra-cabeça:** mais envolvida, com Mapas e Cabelas, regras mais complexas
- 🔹 **Versão Corrupção da Espada:** foco grande nos Aspectos, voltado à escrita mas com foco em tragédia, impossível de voltar pra casa

## A fazer

Cem muito ainda a ser feito mas quando estiver tudo pronto, pretendo publicar aqui! Eu diria que está quase lá, mas ainda gostaria de testar bastante.

Se quiser me ajudar a testar o jogo entre em contato! Meu email está na página inicial.

## Em construção...



home

espada  
doutrada rpg

tanto na  
terra... rpg

libro de  
visitas



## Tanto na terra...

Um hack de *Lasers & Feelings* de John Harper

Du: eu queria jogar L&F com um pessoal daqui mas tive que traduzir e adequar pra que queremos jogar. Enfim...

Cometa atos de resistência coletiva contra autoridades avassaladoras e ajude sua comunidade na era da colonização espacial.

Eles olham pra cima enquanto você luta aqui em baixo.



A mestra apresenta uma situação. Os jogadores respondem descrevendo ações e reações. A mestra e o jogador determinam se a ação está mais perto do Céu ou da Terra e a mestra determina a quantidade de dados. O jogador rola o(s) dado(s) e compara ao seu número.

Céu representa tecnologia, cálculo, estabilidade. Terra representa saberes tradicionais e comuns, entender as pessoas e subversão. As descrições dos dois são vagas intencionalmente, dependendo de cada personagem, uma mesma ação pode ser abordada de maneiras diferentes.

Se Foi determinado que é uma ação Céu, o dado deve estar abaixo do número do jogador. Se For Terra, deve estar acima.

🐛 Comece com 1d6

🐛 Se você está preparado, adicione +1d

🐛 Se você é especialista na ação, adicione +1d

O número de sucessos determina o efeito:

0	Com nenhum sucesso, a ação Falha. A situação piora de alguma forma.
1	Sucesso parcial. Mestra introduz uma complicação, dano ou custo
2	Sucesso, bom trabalho!
3	Sucesso crítico! Mestra determina um efeito extra
!	Cada dado rolado igual ao seu número te dá informação sobre seu adversário ou situação e conta como sucesso. Faça uma pergunta à mestra

Se você gostaria de ajudar a ação de alguém, descreva como e jogue o(s) dado(s). Se obter sucesso, dê à ação +1d.

### Fazendo um personagem

1. Escolha um estilo: Sonhador, Misterioso, Erudito, Caótico, Desertor, etc
2. Escolha uma Função: Caneta, Adaga, Granada, MegaFone, Chave-de-Fenda, etc
3. Escolha um número de 2 a 5: Um número alto está mais perto do Céu (conhecimento, raciocínio, ordem, persuasão). Um número baixo está mais perto da Terra (paixão, convicção, proatividade, empatia).
4. Escolha um codenome: um nome, ou apelido de rebelde, talvez relacionado a sua Função.

Você tem: algo para destruir ou se defender, algo que pode ser compartilhado entre amigos e algo para gravar ou marcar seus arredores como uma câmera ou uma tinta spray. Anote-os.

Objetivo de jogador: se lançar em situações de sabotagem industrial e se conectar às pessoas ao seu redor.

### Pintando a cena

Escolha duas características naturais e/ou culturais locais (praia, um tipo de árvore ou animal, um rio, uma comida, uma Festa) e uma consequência recente de esforços coloniais (contaminação, enchente, mineração, usina de energia, fábrica, base espacial).



Obrigada a meus jogadores: 14colossus, Corvo/zarbas e lin!

A adicionar e traduzir:

🐛 sugestões de perguntas pros jogadores quando rolam um dado igual ao seu número

🐛 tabelas de conflitos, adversários e perigos pros mestres

🐛 sugestões para mestrar o jogo

home

espada  
dourada rpg

tanto na  
terra... rpg

libro de  
visitas



## Libro de visitas

Deixe um comentário :]

Nome

Email (opcional)

Site (opcional)

Comentário

Enviar

Nome: zarbas 🍀 09.10.2017  
Site: covildocorvo.arca.org 04:56

Espero que esteja tudo bem ♥

Nome: lin \* 07.10.2017  
Site: lin.arca.org 11:33

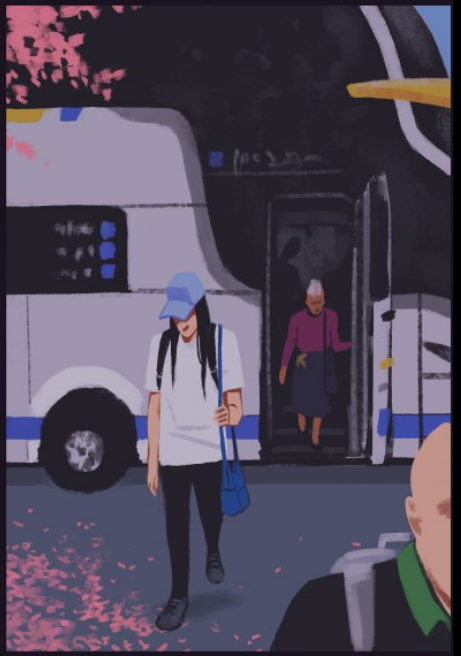
oi, sentimos tua falta amg, aparece

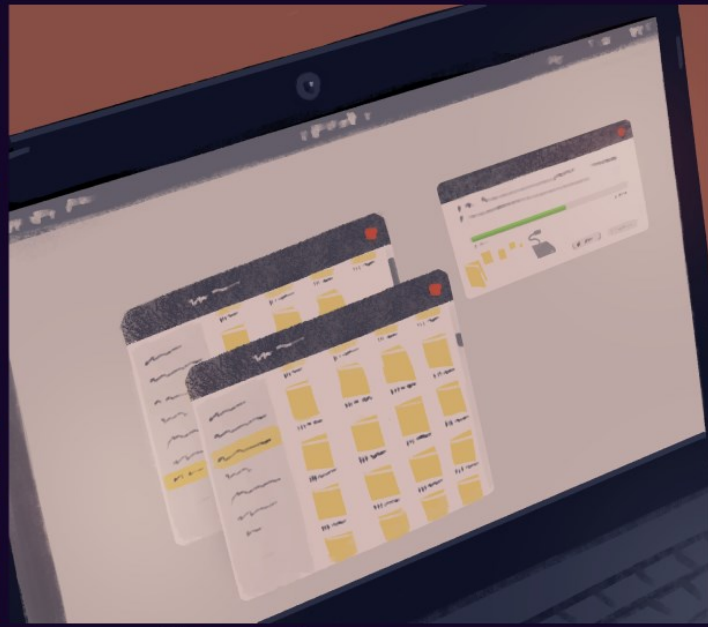
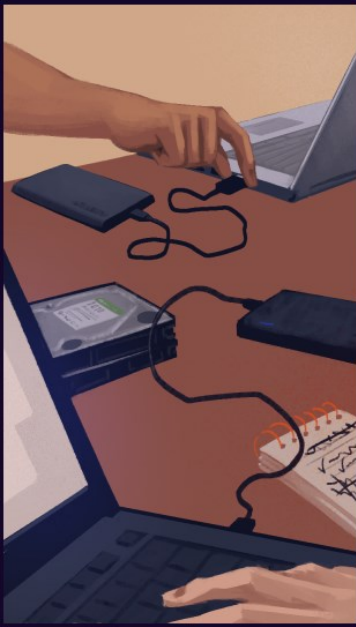
Nome: molly 25.09.2017  
Site: tesselartes.arca.org 19:53

site fabuloso, triste que não atualiza  
mais

Nome: monitor 12.08.2017  
Site: monitorcomics.arca.org 00:23

oi, acho seus jogos muito legais, como tá







é isso, a internet acabou de ficar pior



por que é tão fácil assim? sem rastro nenhum. e se deixamos algo pra trás?



acho que é hora de comprar meu próprio domínio

ha

sério. nunca foi sobre a arca, saca?



não importa o que façam, a gente ainda vai tá aqui



a gente e uma pilha de drives

exato!

FIM



Arca - 2023  
Elias Martin Oliveira Ribeiro

artofelias.m@gmail.com  
<https://eliasmartin.crevado.com>

Arca foi uma história realizada através de 2023 como requerimento parcial de conclusão de curso em Artes Visuais na Universidade Federal de Uberlândia.

O site é responsivo, mas foi programado em uma tela de 1366px por 768px, e testado apenas no Firefox.

Obrigado pelo interesse, e pela leitura.

#### Agradecimentos

Prof. Dr. Douglas de Paula (Orientador)



[voltar para o início](#)

#### index

1. [início](#)
2. [página 1](#)
3. [noticia](#)
4. [página 2](#)
5. [punktropica](#)
6. [fim do mundo](#)
7. [astralcatcafe](#)
8. [página 3](#)
9. [lin](#)
10. [corvo](#)
11. [página 4](#)
12. [geocities br](#)
13. [página 5](#)
14. [intermissão](#)
- a. [s petrificada](#) b. [espada dourada](#) c. [tanto na terra...](#) d. [livro de visitas](#)
15. [página 6](#)
16. [página 7](#)
17. [página 8](#)